DARK HERESY™

ROLEPLAYING IN THE GRIM
DARKNESS OF THE 41ST MILLENNIUM

CREDITS

DESIGNED AND WRITTEN BY
Owen Barnes, Kate Flack & Mike Mason

WITH MAJOR CONTRIBUTIONS FROM
Dan Abnett, Gary Astleford, Alan Bligh,
Ben Counter, John French, Guy Haley, Andy Hall,
Tim Huckelberry, Andrew Kenrick,
Mark Latham, TS Luikart,
Chris Pramas & Rick Priestley

INVALUABLE ADVICE AT EVERY STAGE
John Blanche, Alan Merrett & Rick Priestley

UNDYING THANKS
Chris Pramas and Green Ronin for
getting us started on this epic journey,
Max Bottrill & the Games Workshop Design Studio,
Dave Allen, Robert Clark, Richard Ford,
David Gallagher, Mal Green, Stuart Jeckle,
Nick Kyme, Caroline Law, Karen Miksza,
Dylan Owen, Lindsey Priestley, Rob Schwalb,
all who worked on Warhammer Fantasy Roleplay,
& all playtesters (see p.395)

COVER ART
Clint Langley

INTERIOR ART & GRAPHICS
John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Wayne England, David Gallagher, Des Hanley, Neil Hodgson, Paul Jeacock, Nuala Kinrade, Karl Kopinski, Stefan Kopinski, Clint Langley, Pat Loboyko, Mark Raynor, Adrian Smith, Paul Smith, Andrea Uderzo, Kev Walker & John Wigley

CARTOGRAPHY
Darius Hinks, Andy Law & Mark Raynor

GRAPHIC DESIGN
Mark Raynor

PROJECT MANAGER/ART DIRECTION
Zoë Wedderburn

GAMES WORKSHOP

LICENSING MANAGER
Owen Rees

LICENSING & ACQUIRED RIGHTS MANAGER
Erik Mogensen

HEAD OF LEGAL & LICENSING
Andy Jones

FANTASY FLIGHT GAMES

MANAGING DEVELOPER
Michael Hurley

EXECUTIVE DEVELOPER
Jeff Tidball

ADDITIONAL GRAPHIC DESIGN
Kevin Childress

PUBLISHER
Christian T. Petersen

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Games Workshop Limited 2008. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Dark Heresy, the foregoing marks' respective logos, Rogue Trader, Dark Heresy and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Dark Heresy game setting are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners.

This copy of Dark Heresy has been revised from the first printing to incorporate the errata listed in version 1.0 of the Dark Heresy FAQ available at www.FantasyFlightGames.com.

ISBN 978-1-58994-454-1 Product Code DH01

Printed in China

For details of the whole DARK HERESY range, an ever-growing selection of free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

Перевод: Доктор Кот

Советник: MotkinSun, Адепт-корректор: Nushka
Адепт-рубрикатор: Константин “Scotte” Лихачёв

Почта для отзывов и сообщений об ошибках: dr.kot@ngs.ru
Реликварий Переводов: https://goo.gl/mJB13a

Делитесь благой вестью с друзьями и следите за обновлениями Реликвария.

41-е Тысячелетие...

Вот уже больше десяти тысяч лет Император недвижно восседает на Золотом Троне Земли. Божественная воля Его простирается над Человечеством, и в железном кулаке Его неисчислимых армий – бразды правления миллионов миров. Он – истлевший скелет, увитый незримыми силами, рождёнными в Тёмную Эру Технологии. Он – Мертвый Владыка, во славу которого ежедневно приносят в жертву тысячи душ, и который никогда не сможет по-настоящему умереть.

Но и в своём немёртвом бытии Император неустанно стоит на своей вечной страже. Путь могучих флотов, пересекающих кишащие демонами глубины варпа, единственной дороги от звезды к звезде, освещён Астрономиконом, духовной манифестацией воли Императора. Необозримые армии с его именем на устах идут в бой на бессчётных мирах. Величайшие среди его воинов – Адептус Астартес, Космические Десантники, генетически сконструированные сверхсолдаты. Имя их собратьям по оружию – легион: Имперская Гвардия и неисчислимые Силы Планетарной Обороны, неусыпная Инквизиция и Техножрецы Адептус Механикус – вот имена лишь немногих. Но, несмотря на все их множество, их лишь едва хватает, чтобы отражать вечную угрозу от ксеносов, еретиков, мутантов и иных, несравненно худших сил.

Быть человеком в Эпоху Империума – значит быть песчинкой среди миллиардов других песчинок. Это значит жить под правлением самого жестокого и кровавого из вообразимых режимов. Забудь о силе технологии и науки, ибо столь многое уже было забыто так прочно, что никогда более не будет открыто вновь. Забудь обещание прогресса и понимания, ибо во мраке далекого будущего есть только война. Средь звёзд нет мира, лишь вечность крови, смерти, и смеха ненасытных богов.

Война за душу Человечества

Добро пожаловать в **Dark Heresy**, ролевую игру, полную опасностей, тайн и жестокого насилия в сеттинге далёкого упадочного будущего вселенной **Warhammer 40.000**. Ты стоишь на пороге опаснейших приключений во тьме 41-го Тысячелетия. Ты находишься на острие великой тайной войны. Как Аколиту могущественной Инквизиции, тебе предстоит искоренять любые угрозы Империуму Человечества. Ты бросишься в смертельную битву против еретиков, ксеносов и ведьм. Ты сможешь лицом к лицу столкнуться с демонической одержимостью или вступить в бой за собственную жизнь против настоящей паутины заговоров и предательства. Но, возможно, самой большой опасностью, с которой ты столкнешься, будет твой собрат-человек, ибо души людей – плодороднейшая почва для всякого рода порчи. Твой долг – уберечь человечество от несметных путей к проклятию, и если для этого понадобится немного пострелять из болтера – что ж, служба есть служба.

Не избегай благородных порывов, как бы тяжело тебе не приходилось. Отчаянные времена требуют отчаянных мер, и сейчас – самое тёмное время из тех, что когда-либо знало человечество. Империум точат враги внутренние и осаждают враги внешние. Твоя задача – выстоять и изменить этот мир к лучшему.

Что такое ролевая игра?

Возможно, именно сейчас ты задаешься вопросом, как же работают ролевые игры и что нужно, чтобы начать играть. Отлично. Такая любознательность – первый признак хорошего Аколита (способность пережить плоды своего любопытства – второй). Ну, будь уверен, ролевые игры – это не только весело и увлекательно, но и совсем не сложно. Эта книга содержит все правила и информацию, необходимые, чтобы начать играть – считай, что ты уже на полпути. Конечно же, если ты всего лишь читаешь её, стоя в книжном магазине, покупай немедленно. Это не только будет признаком твоего крайне хорошего вкуса, но и даст тебе возможность приобщить и своих друзей к целому новому миру увлекательной игры.

Возможно, ты уже играл в другие настольные игры или компьютерные РПГ. Если нет, то вот главное, что тебе нужно знать: РПГ позволяет тебе и твоим друзьям сыграть главные роли в разворачивающейся на сцене истории. Вам будет нужно решать, что ваши Игровые Персонажи (ИП) делают. От того, что они скажут, до того, как они дерутся или как выглядят – всё действие формируется твоими решениями и решениями твоих друзей.

Издалека это может показаться слегка хаотичным. Как рассказывается история? Как решать, что именно произошло? Что делать, если друзья не согласны? Именно для этого и придумана эта книга. «*Warhammer 40.000 Role-play*» содержит правила игры и описывает тёмный и готический мир 41-го тысячелетия. Эта книга объясняет, как создать своего персонажа, как убивать чужих, как вскрывать секреты еретических культов и многое другое.

Перед тем, как вы начнёте, нужно принять важное решение: кто будет Мастером? Мастер (или ГМ) – судья и ведущий рассказчик, человек, который отвечает за ход игры. ГМ не играет как остальные; вместо этого он (или она) представляет истории и ситуации, описывает чудеса и опасности галактики, играет за всех прочих персонажей и выносит решения согласно правилам. ГМ – самый важный член группы, так что выбирайте его мудро. Желательно, чтобы он был честным, умел говорить и обладал живым воображением. Внимание к деталям также будет нелишним.

Что нужно для игры в Dark Heresy

Когда будете готовы сыграть в **Dark Heresy**, убедитесь, что у вас есть следующие вещи:

- Эта книга правил
- Трое или больше людей
- Тихое место для игры (вокруг стола – самое то)
- Несколько часов свободного времени
- Несколько десятигранных кубиков
- Бумага
- Карандаши и ластики
- Чего-нибудь попить, перекусить и т.п.

Кубики можно купить в магазине, если таких магазинов под рукой нет, кости всегда можно найти в интернете, причем любых цветов и материалов. Также для удобства можно распечатать листы персонажей и раздать их игрокам.

Чтобы визуализировать действо, вы можете использовать подходящие миниатюры для персонажей и их противников. Миниатюры от “Games Workshop” для **Warhammer 40 000** подойдут просто идеально.

Если ГМ это ты, то правила из этой книги желательно знать очень хорошо. Из **Главы VIII: Мастер** ты можешь узнать больше о своих обязанностях, если хочешь, можешь начать именно с неё.

Если ты – игрок, продолжай читать. Следующая глава будет посвящена процессу создания твоего героя в 41-м Тысячелетии. Меньше чем через полчаса ты будешь готов играть. Если ты хочешь узнать кое-что о мире, в котором тебе предстоит играть, прочитай также **Главу IX: Жизнь в Империуме** и **Главу X: Инквизиция.**

Если ты ещё не до конца понял, что такое ролевые игры, то на следующей странице ты найдешь **Пример Игры**. Это описание примерно иллюстрирует, что же именно представляет собой игра.

Что в этой книге?

Базовая Книга Правил Dark Heresy включает в себя сразу две книги правил **Dark Heresy** – **«Core Rulebook»** и **«Inquisitor's Handbook»**. Обе они сгруппированы в соответствии с общими разделами. Их тринадцать. Вот они:

Введение

Это раздел, который ты сейчас читаешь. Он содержит краткий обзор книги и общие положения теории Ролевой Игры.

Глава I: Создание Персонажа

Эта глава шаг за шагом рассматривает процесс создания персонажа для игры.

Глава II: Профессии

Профессии – это строительный материал для твоего персонажа. Они одновременно и дают понять, чем он занимался до того, как стал Аколитом, и описывают его роль в группе. Этот раздел описывает их все и объясняет, как персонаж может развиваться и улучшаться в процессе игры.

Глава III: Умения

От Допроса до Технологии – спектр умений, которыми в той или иной степени обладает каждый персонаж, весьма обширен. Этот раздел даёт их полное описание.

Глава IV: Таланты

Будь то Бугрящиеся Бицепсы или Неколебимая Вера, особыми способностями может обладать любой из персонажей. Этот раздел описывает их.

Глава V: Арсенал

Этот раздел описывает кое-что из оборудования, инструментов, оружия и доспехов, которые твой Аколит может использовать или встретить в руках врагов Империума.

Глава VI: Психосилы

Дарованные Императором Психосилы, будь то ревущие снаряды пирокинетического пламени или телепатическое вмешательство в сознание, редки и опасны. Этот раздел объясняет, как они работают и что происходит, когда что-то идет не так.

Глава VII: Игровой Процесс

В **Dark Heresy** тебе предстоит сражаться против множества богопротивных врагов, и этот раздел рассказывает, по каким правилам это будет происходить. Он также объясняет, как проходить Тесты Умений, тратить Очки Судьбы и совершать прочие описываемые правилами действия.

Глава VIII: Мастер

У Мастера в игре особая роль и этот раздел объясняет, как её играть. Вдобавок к советам по ведению игры в **Dark Heresy** и тому, как быть хорошим Мастером, он также содержит правила по Порче, Безумию и Очкам Опыта

Глава IX: Жизнь в Империуме

Этот раздел описывает Империум 41-го Тысячелетия во всем его упадочном, опалённом войной великолепии.

Глава X: Инквизиция

В **Dark Heresy** ты играешь роль Аколита Инквизиции. Этот раздел содержит ключевые детали об этой таинственной организации.

Глава XI: Сектор Каликсис

Сектор Каликсис – базовый сеттинг для **Dark Heresy**. Этот раздел содержит обзор сектора вообще и его ключевых миров в частности. Это должно дать Мастеру достаточный объем базового материала для ведения своих собственных игр.

Глава XII: Ксеносы, Еретики и Антагонисты

Галактика полнится всевозможными смертоносными созданиями, и этот раздел содержит игровые характеристики различных врагов, которые могут встретиться в Секторе Каликсис, и их краткое описание.

Глава XIII: Иллюминация

«Иллюминация» это вводное приключение, которое ГМ вполне может использовать для старта полноценной кампании по **Dark Heresy**. Однако берегись – этот раздел предназначен лишь для Мастеров, игроки не должны читать его!

Бросаем и Читаем Кости

В **Базовой Книге Правил Dark Heresy** есть все, чтобы начать играть, кроме игральных костей. Десятигранник (d10) – единственный кубик, который понадобится в этой игре. Каждому из игроков желательно иметь, по меньшей мере, два d10 – лучше, если они будут отличаться по цвету.

Как и во многих настольных играх и варгеймах, кости в **Dark Heresy** используются для привнесения элемента случайности. По мере того, как ты будешь читать эту книгу, ты обнаружишь, что есть масса способов считывания выпавших на костях результатов. Самый распространённый способ – получение процентного результата (сокращенно d% или d100). Чтобы сделать процентный бросок, тебе понадобится два d10. Назначь один из них «десятками», а второй – «единицами». Именно тут удобнее всего иметь кубики разных цветов. Брось кости и посмотри на результат. Кость с «десятками» покажет первую цифру процентов, с «единицами» – вторую.

Пример: *Стив делает процентный бросок. Его «десятки» выдают 8, «единицы» выдают 6. Стив получает 86.*

Иногда потребуется бросить указанное количество костей и сложить все выпавшие результаты. В этом случае количество костей, которое необходимо выкинуть, указывается числом перед d10. Например, 2d10 значит, что понадобится сложить результаты, выпавшие на двух костях, 4d10 – на четырех и так далее.

Пример: *Стив хочет выяснить, сколько урона он нанес выстрелом из своей лаз пушки. Ему нужно бросить 5d10. Он берёт пять десятигранных костей и кидает их. Выпадает 3, 4, 7, 7 и 2. Он складывает все вместе и получает 23 (3+4+7+7+2 = 23).*

Наконец, иногда нужно получить число между 1 и 5. Этот процесс обозначается как d5. Хотя можно раздобыть и пятигранную кость, того же результата можно достичь, бросив d10, разделив результат пополам, а остаток округлив в большую сторону.

Пример: *Персонаж Стива был отправлен в нокаут на d5 часов. Стив кидает d10. Выпадает 7, и Стив округляет результат до 4. (7/2 = 3,5; округли вверх – получишь 4.) Так что персонаж Стива проведёт в отключке 4 часа.*

Пример Игры

Если ты ещё новичок в ролевых играх, тебе, возможно, непонятно, как это работает. То, что последует далее – пример игры. Данный отрывок не объясняет правил игры (о них позже) – он лишь описывает её ход, даёт представление о роли Мастера, о том, как он реагирует на действия игроков, продвигающихся по сюжету, а также приводит несколько наглядных примеров того, как работают правила.

В этом примере Джез – Мастер. Лира играет Амозисом Тэмом, убийцей, воспитанным при дворе одного из многочисленных благородных домов Империума. Рик играет Вильмосом Пальви, имперским гвардейцем из Службы Безопасности Флота. Вилл играет Сайласом Оздемиром, Адептом со Звезды Переписчика, что в системе Прол IX. Стив играет за Лазаро Уридара, Арбитра Адептус Арбитрес. Все четверо – Аколиты на службе у Инквизитора Хастура Уитлока из Ордо Ксенос, по приказу которого они отправились на исследовательскую станцию на задворках Сектора Каликсис. Их цель – расследование странного астропатического послания, полученного Инквизитором Уитлоком от Томаса, его агента на станции…

Джез [ГМ]: Судя по всему, живых людей на этой станции вам ещё придется поискать. В причальном отсеке пусто. Никто не охраняет вход. Никто не появляется из теней мрачных сводчатых залов. Вы приближаетесь к месту, где, как вам кажется, находится командный центр. Что вы будете делать?

Рик [Вильмос]: Я прочесываю коридор с дробовиком наготове.

Лира [Амозис]: Дожидаюсь знака от Вильмоса, а затем подхожу к двери и пытаюсь открыть её.

Стив [Лазаро]: «Сайлас, мы не спешим, остаемся тут и прикрываем их».

Вилл [Сайлас]: «Согласен».

Джез [ГМ]: Принято. Уилмос, ты прочесываешь коридор и не находишь ничего подозрительного. Амозис, ты пробуешь дверь и обнаруживаешь, что она заперта.

Лира [Амозис]: Так я и думала. Использую свой навык Безопасности, чтобы открыть его.

Лира кидает Тест на Умение Безопасность.

Лира [Амозис]: Я прошла его.

Джез [ГМ]: Этого достаточно, замок не такой уж и сложный. Покрытая ржавчиной дверь отъезжает в сторону и открывает вашим взглядам командный центр. Первое, что бросается в глаза – внутри полно крови. Затем жуткая вонь ударяет в нос, словно кулаком. Источники крови и запаха скоро становятся очевидны. В помещении лежат три трупа.

Лира [Амозис]: «Император сохрани нас…»

Рик [Вильмос]: Враги?

Джез [ГМ]: Ты никого не видишь.

Вилл [Сайлас]: Я изучаю тела и ищу среди них живых.

Стив [Лазаро]: Я пробую получить доступ к логам данных этой станции. «Вильмос, прикрой нас».

Рик [Вильмос]: «Конечно. Вы же не хотите, чтобы я копался в машинерии».

Лира [Амозис]: «Нет, определённо не хотим. Оружие и когитаторы лучше не смешивать».

Джез [ГМ]: Амозис прав, в этом легко можно убедиться, взглянув на здешние когитаторы. В них, однако, не стреляли, скорее, разбили на куски чем-то тяжёлым. Что до экипажа, живых нет.

Вилл [Сайлас]: Уитлок предупреждал, что в этом районе могут обретаться рейдеры эльдар. Я раньше видел раны, оставленные их нечистым оружием. Могу я определить, не оно ли убило этих людей?

Джез [ГМ]: Хороший вопрос. Пройди Тест на Медику.

Вилл бросает кубик.

Вилл [Сайлас]: Ух – я еле-еле прокинул его!

Джез [ГМ]: Хорошо. Ты с лёгкостью определяешь, что причиной этих ран было не оружие ксеносов. Двое трупов были располосованы каким-то оружием ближнего боя, или, может быть, чем-то типа острого когтя. Третий труп обезглавлен. Похоже, будто его голова взорвалась.

Вилл [Сайлас]: Может болтер? Его снаряды взрываются внутри цели.

Джез [ГМ]: Ты так не думаешь. После попадания из болтера от головы остаётся хоть что-то. Когда ты внимательнее присматриваешься к этому трупу, ты замечаешь кое-что еще. Если не обращать внимания на кровь и ошметки плоти, одежда, в которую он одет – ряса астропата.

Вилл [Сайлас]: «Лазаро, думаю, мы нашли нашего пропавшего астропата…»

Стив [Лазаро]: «Астропат с взорвавшейся головой? Император спаси, это не может быть хорошей новостью».

Джез [ГМ]: Стоило лишь словам Лазаро сорваться с языка, до вас доносится леденящий кровь рев, и в воздухе сгущается холод. Вы слышите тяжёлые шаги, приближающиеся к вам по ту сторону закрытой двери. Что-то движется прямо к вам.

Вилл [Сайлас]: «Трон, защити нас!»

Лира [Амозис]: «Все в укрытие!»

Стив [Лазаро]: «Крепитесь все, делайте что должно!»

Приключение продолжается дальше. Кто или что находится за дверью? Что именно случилось на станции? И где Томас, пропавший агент Инквизитора Уитлока? Рик, Лира, Вилл и Стив выяснят все это, потому что их приключение продолжается. Твоя игра, напротив, лишь начинается…

Важное Примечание о Реализме

Когда ты принимаешь участие в ролевой игре, следует оставить в стороне реализм и прописные истины, и окунуться в мир воображения и приключений. Мастер создает для игроков мир. Все идеи и правила в этой книге – не более чем инструменты, которые Мастер использует так, как сочтет нужным. Мастер – высший судья в вопросах, касающихся правил, а потому волен изменять, улучшать или даже игнорировать их, если считает, что так будет лучше для группы. Соглашайся с решениями твоего Мастера, так как он делает всю эту работу для того, чтобы тебе же было интересно!

В качестве финального примечания стоит упомянуть, что **Dark Heresy** имеет дело с довольно «взрослыми» темами и концепциями. Демоны, безумие, смерть, моральная порча и отчаяние – все это неизбежные элементы сеттинга **Warhammer 40 000**. Но, несмотря на это, совсем не обязательно превращать каждую сессию в травмирующий психику опыт. Это лишь игра, а значит, она должна доставлять удовольствие! К тому же вещей, описанных в этой книге, попросту не существует. Не смущайся – просто играй и веселись!

I

CHARACTER CREATION

CREATING YOUR ACOLYTE

•

HOMEWORLD

•

GENERATE CHARACTERISTICS

•

DETERMINE CAREER PATH

•

SPEND EXPERIENCE POINTS, BUY EQUIPMENT

•

BRINGING YOUR CHARACTER TO LIFE

Глава I: Создание Персонажа

> *«В чем твой долг? В том, чтобы принять все испытания, что приготовила для тебя вселенная, а потом плюнуть ей в лицо! В том, чтобы умереть с проклятием на губах и пальцем на спусковом крючке! В том, чтобы знать, что обречён, но все равно пытаться!»*
>
> - Инквизитор Солдеван, Ордо Еретикус

В **Dark Heresy** ты играешь роль Аколита, следователя-подмастерья на службе у могущественного Инквизитора. Из бесчисленных миллиардов людей именно ты был избран, сыграть свою роль в войне, столь великой и ужасной, что обычные люди никогда не должны узнать её секретов. Твой господин будет поручать тебе всевозможные задания; тебе предстоит противостоять ведьмам, ксеносам и даже Демонам. Тебя будут искушать властью, тебя будут совращать с истинного пути. Ты, твои союзники, твой господин – все вы можете кончить рабами у подножия трона Тёмных Богов. Буде такое случится, твой долг – очистить скверну огнём и праведным гневом, ибо Губители, Силы Хаоса, коварны в своих злодеяниях и, если им позволить, с радостью уничтожат все человечество.

Ты и твои друзья-Аколиты должны бороться и выстоять пред лицом множества опасностей, грозящих человечеству. Ты должен делать это, зная, что имя твоё никогда не попадет в анналы истории. Власть, слава и богатство никогда не будут твоим уделом – но ты и сражаешься не ради них. Ты сражаешься, потому что должен сражаться. Ты сражаешься, потому что твой провал ознаменует ещё один шаг к гибели Империума… и уничтожению всего Человечества.

Это будет нелегко. В начале своей карьеры ты лишь немногим лучше прочих людей 41-го Тысячелетия. Ты лишь один из многих Аколитов, завербованных в Инквизицию. Если хочешь выжить, используй разум, удачу и навыки – свои и своих компаньонов. Чем дольше ты продержишься, тем сильнее станешь, и тем сильнее будут твои враги. Война за душу человечества бесконечна, и даже если ты проживешь достаточно долго, чтобы стать полноправным Инквизитором, покоя тебе не познать до тех пор, пока не почувствуешь ты на себе холодные объятия смерти.

Когда ты умрешь, никто не будет скучать по тебе, но не слава одна творит героев. Твоя борьба, твой триумф, твой провал – вот что имеет значение, да и то лишь потому, что волей Императора они смогут изменить что-нибудь к лучшему, сколь бы малыми те изменения ни были. В 41-м Тысячелетии это – величайшее наследие из тех, что может надеяться оставить после себя человек.

Создание Аколита

> *«От тебя требуется не думать, а действовать!»*
>
> - Кадет-Комиссар Джориан Ютар

Для начала тебе понадобится создать своего Альтер-эго, называемого Игровым Персонажем (ИП). Создание персонажа – довольно простой процесс, и многие находят его занимательным. По мере чтения этой главы ты будешь находить инструменты для создания интересного персонажа с историей, мотивацией и ясным представлением о том, что ему ждать в будущем. Предупреждаем, что в этой главе тебе может встретиться множество незнакомых терминов, неясных мест и неизвестных понятий; не пугайся – все они будут пояснены позднее, по мере чтения этой книги.

Пред тем, как ты начнёшь, обзаведись кое-какими вещами. Тебе понадобится два десятигранных кубика (или 2d10, если говорить языком правил), лист персонажа, карандаш и ластик. На этапе создания персонажа лучше всё записывать карандашом, так как по ходу процесса в любой момент может понадобиться что-нибудь изменить или подправить. Кроме того, могут понадобиться какие-нибудь чистые листки для записей. Лучше всего, если процесс создания персонажей будет совместным. В группе этот процесс не только проходит куда веселее, но и позволяет составить относительно сбалансированную группу.

Всего при создании Аколита необходимо пройти шесть шагов. Каждый шаг относительно прост и включает в себя выбор из нескольких возможных вариантов, а также запись полученных результатов на лист персонажа. Этому принципу следует каждый из этапов создания персонажа.

Стадия Первая: Родной Мир

Самая первая задача при создании персонажа – определить его происхождение. Империум – обширное место, царство бесчисленных миров, культур и цивилизаций. Все они в **Dark Heresy** сведены к нескольким общим категориям: Дикий Мир, Мир-улей, Имперский Мир, Рождённый в Пустоте, Мир-кузница, Схола Прогениум, Аристократ и Очищенный Разум. Твой родной мир многое говорит о тебе, о том, откуда ты пришел, как ты выглядишь, о твоём поведении, и о том, как ты относишься к другим.

Стадия Вторая: Характеристики

Значительная часть ключевых представлений о твоём Аколите происходит из сферы чисел. Эти числа называются Характеристиками. Они представляют собой способности Аколита: от физических Характеристик типа Силы и Выносливости, до ментальных, таких как Интеллект или Сила Воли.

Стадия Третья: Профессия

Если Родной Мир и Характеристики важны для понимания персонажа, то именно Профессия определяет функцию твоего персонажа в игре. В **Dark Heresy** игровой персонаж стоит перед выбором из девяти вариантов профессий: Адепт, Арбитр, Убийца, Клирик, Гвардеец, Имперский Псайкер, Подонок, Техножрец и Адепта Сороритас. По ходу игры Ранг Аколита в избранной профессии будет повышаться. Это откроет двери к новым вариантам развития и улучшения твоего Аколита.

Стадия Четвертая: Тратим Опыт, Покупаем Экипировку

На этом этапе будет проведена дальнейшая подгонка твоего Аколита. Все персонажи начинают игру с некоторым количеством Очков Опыта, показывающим, что они успели плодотворно пожить некоторое время ДО того, как вступили в ряды Инквизиции. Ты можешь потратить стартовый опыт на приобретение новых Умений и Талантов, улучшение Характеристик или покупку Биографии. Обратись к **Главе II**, там этот процесс рассмотрен куда более детально.

Аколиты также получают некоторое количество стартового капитала, которые можно потратить на покупку оружия, доспехов и иного оборудования из **Главы V**.

На этом же этапе ты получишь Очки Судьбы и Раны.

Стадия Пятая: Оживляем Персонажа

С цифрами покончено – настало время облачить Аколита в плоть. Эта стадия поможет определиться с внешностью персонажа, его прошлым, темпераментом, верованиями и прочим. Это важный шаг, так как именно он позволяет вжиться в роль во время игры и сделать Аколита уникальным созданием, отделить его от прочих занимающих ту же нишу.

Стадия Шестая: Играем

Все, можно начинать играть в **Dark Heresy**!

Стадия Первая: Родной Мир

«Ваш дом отныне не место, но народ. Империум принадлежит вам, а вы – Империуму.»

- Катехизис Основания, 104-й Ганметалликус

Твой персонаж сейчас, может, и работает на Инквизицию, но так было не всегда. Мир, на котором он вырос, влияет на многое – начиная от физических способностей, умений и темперамента до внешнего вида и Профессий, из которых они могут выбрать. Если у тебя есть идеи относительно персонажа, которым ты хочешь играть, можешь выбирать любой из Родных Миров, указанных в **Таблице 1-1: Случайный Родной Мир**. В ином случае бросай кости и прими то, что приготовил для тебя Император.

Таблица 1-1: Случайный Родной Мир/Происхождение

D100	Результат
01-15	**Дикий Мир:** Жители этих миров родились в обществе, застрявшем в состоянии варварства. Они хорошо приспособлены к выживанию, и в основном являются большими, сильными и крепкими людьми. Эти качества отлично подходят для персонажей боевого склада.
16-35	**Мир-улей:** Ульи – гигантские перенаселенные города. Люди, живущие там, быстры на язык, сообразительны и научены заботиться о себе – самое то, если тебе нужен жуликоватый персонаж, живущий свои умом.
36-55	**Имперский Мир:** Большая часть человечества обитает на цивилизованных мирах Империума, где, несмотря на поразительное разнообразие, сильны культура Империума и вера в Бога-Императора. Легко адаптирующиеся и при этом разные, персонажи с этим Происхождением универсальны и имеют наибольший выбор Профессий.
56-65	**Рождённые в Пустоте:** Пустотники происходят из рода людей, путешествующих от звезды к звезде, и проводящих большую часть своей жизни в космосе, внутри металлических бастионов величественных кораблей и орбитальных станций. Необычайно удачливые и волевые, они отлично подходят на роль псайкера или рискового искателя приключений.
66-75	**Мир-кузница:** Те, кто вырос в тени Омниссии и выжил под тяжкой дланью владычества Бога-Машины, причащаются основ наивысших тайн божественной технологии, что делает их отличными техножрецами и учёными.
76-85	**Схола Прогениум:** Прогена – сироты слуг Империума, разум и тело которых подходят самую интенсивную подготовку в стенах специально предназначенных для них приютов. Они – отличные воины и лидеры, хотя и слабо знакомые с наиболее мрачными сторонами жизни.
86-95	**Благородная Кровь:** Аристократы – представители привилегированного класса Империума, взращенные в достатке и преисполненные духом традиций и этикета. Они идеально подходят тем, кто предпочитает шарм и коварство грубой силе. Из них получаются великолепные шпионы, дипломаты и убийцы.
96-00	**Очищенный Разум:** Это люди, память и настоящая личность которых была удалена (или погребена в глубочайших слоях сознания). Эти люди были «переделаны» Инквизицией, чтобы служить Святым Ордосам.

Дикий Мир

«Большая часть твоей жизни прошла среди людей твоего племени на жестоком диком мире, где сила, отвага и боевое искусство ценится превыше всего. Ты большой, сильный и храбрый, но при этом ещё и суеверный. Ты почти наверняка принадлежишь к воинственному клану, и ценят тебя за твои боевые умения».

Дикий мир – довольно суровое место, где главной задачей человека является выживание. Будь смертоносные парниковые джунгли или раскаленные пески пустынных миров, общество местных жителей придерживается наиболее примитивных социальных взаимоотношений, и объединяется в племена, банды или небольшие группки, которым нет дела до высоких технологий или жизненных удобств так называемых «цивилизованных народов».

Жизнь на Диком Мире

Дикие миры являются наиболее примитивными населенными планетами Империума, отчасти благодаря природным условиям, отчасти из-за слишком продолжительной изоляции от остального Империума. Технологическая база таких планет часто не может похвастать даже чёрным порохом, а в наиболее запущенных случаях впадает в самое прискорбное дикарство эпохи каменного века. Иногда такой мир оказывается в зоне военных действий, и Имперская Гвардия пополняет свои арсеналы образчиками вооружения местных жителей, а сами туземцы становятся солдатами Императора, обучаясь обращению с лазганами, тяжёлыми стабберами и иным современным вооружением. Несмотря на зачаточные представления о том, как использовать это оружие, жители диких миров не имеют ни малейшего понятия, как производить его или чинить.

Некоторые из диких миров слишком опасны, чтобы поддерживать многочисленную человеческую популяцию. Эти Миры Смерти не менее разнообразны. Одни покрыты джунглями, в которых пожирать людей имеют привычку даже растения, не говоря уж о животных. Другие щетинятся горными кряжами, вонзающими пики своих обрывистых вершин в небеса, застланные пеплом бесконечных вулканических извержений, и терзаемые жуткими радиоактивными штормами. Орбиты третьих столь близко расположены к звезде, что на поверхности планеты нет ничего, кроме бесконечных пустынь, по просторам которых кочуют крохотные племена людей. И, словно в противовес им, существуют планеты, скованные бескрайними ледяными торосами и негостеприимными арктическими пустошами, выжить в которых способен лишь самый сильный и выносливый. Миры Смерти практически невозможно колонизировать, но в исследователях недостатка нет, ведь они могут таить в своих недрах залежи полезных ископаемых и иных ценнейших ресурсов.

Истории происхождения немногочисленного местного населения могут быть самыми разными. Одни могут быть потомками древних колонизаторов, переживших упадок и гибель цивилизации. Предками других вполне могут оказаться одичавшие исследователи и Гвардейцы с забытой Империумом научной станции, или экипаж потерпевшего крушение корабля, вынужденный поколение за поколением выживать в самых неблагоприятных для жизни условиях. Как бы то ни было, большая часть обитателей диких миров – примитивные головорезы, кочевые охотники, варвары с топорами и тому подобный сброд.

Как и все миры, вернувшиеся в лоно Империума, дикие миры находятся под управлением планетарных губернаторов, по вполне понятным причинам предпочитающих оставаться на орбите, спускаясь на поверхность лишь изредка, для охоты на чрезмерно расплодившихся мутантов и псайкеров. Кроме того, дикие миры изобилуют разнообразными религиозными девиациями, в основном воинскими культами, так что бдительность никогда не бывает лишней. Несмотря ни на что, губернаторы диких миров зачастую находятся под подозрением в излишней «натурализации». Кое-где туземцы продолжают верить в богов помимо Императора. Экклезиархия, впрочем, быстро исправляет (или жестоко выжигает) подобную ересь. Разнообразнейшие культы взрастают и вычищаются постоянно, ибо дикие миры – истинный рай для еретиков.

Профессии Уроженцев Диких Миров

Уроженцам с Диких Миров доступны следующие Профессии:

Убийца

Уроженцев Диких Миров Культы Смерти или школы Ассасинорума обычно изымают в самом раннем возрасте. Практически сразу начинается жёсткая программа тренировок, призванная отсеять недостойных. Изучая своё смертоносное искусство, они становятся яростными и беспощадными убийцами, спрос на которых высок на многих мирах. Привычные к боли и приученные смотреть смерти в глаза, они становятся крайне опасными людьми.

Гвардеец

Гвардейцы Диких Миров обычно являются частью десятины, которую платят Имперской Гвардии старейшины их клана. Иногда их в массовом порядке тренируют в подготовительных лагерях или корабельных трюмах, иногда просто дают лазган и доверяют разбираться самостоятельно. Порой их готовят старшие воины их собственного племени, используя вызубренные обряды и религиозные ритуалы. Из этих людей получаются выносливые и верные бойцы, идеально подходящие для обеспечения безопасности ячейки Аколитов.

Имперский Псайкер

Имперские Псайкеры с Диких Миров некогда были шаманами, знахарями или прорицателями своих племён. Их талант был столь силён, что их заметили и выбрали в санкционаты агенты Чёрных Кораблей Инквизиции. Они владеют странными силами – от целительства и благих наговоров до смертельных, неотвратимых проклятий. Одни прозревают грядущее, гадая на вынутых внутренностях, другие создают фигурки, с помощью которых насылают порчу на головы своих врагов. Кроме того, они выносливы перед лицом смерти, что одновременно может стать и благом, и проклятием.

Подонок

Подонки с Диких Миров – падальщики и изгои своего народа. Одни шатаются вокруг колоний и аванпостов, становясь в каком-то роде цивилизованными, другие происходят с миров, переживших апокалипсис, где грабежи и войны – норма жизни. Профи в сфере воровства и обмана, они приучены выживать при помощи комбинации ума, ловких пальцев и неприкрытой дерзости.

Обитатели диких миров – сильный, стойкий народ, презирающий слабость и зачастую сбивающийся в воинственные племена и кланы. Сконцентрированный на выживании менталитет и физические данные делают такие планеты отличной почвой для вербовки в Имперскую Гвардию, и даже в Космический Десант. Иногда такой дикарь, изъятый из родной среды обитания, получает настоящую душевную травму – его примитивный разум неспособен постичь и принять даже самые базовые концепции таких невозможных, с его точки зрения, вещей, как, к примеру, космическое путешествие. Под таким сильным давлением человеческий разум сдаёт очень быстро, и беднягу-дикаря ожидает заключение под стражу или милосердный конец. Однако, даже те, кто вливается в жизнь Империума, сохраняют многие племенные особенности и традиции. Иногда это крайне полезно – примером могут служить воины джунглей с Катачана или Космические Волки Фенриса, но не менее часто эти обычаи могут показаться странными и даже отталкивающими, будь то привычка брать в бой кости павших товарищей, плеваться каждый раз, как псайкер использует свои силы, или наносить боевую раскраску перед ответственной миссией.

ИП с Диких Миров

Персонажи игроков это как раз те дикари, что выбрались с родной планеты и сохранили рассудок – по крайней мере, большую его часть. Это крепкие, прямолинейные персонажи, большинству которых суждена роль Гвардейца, где их размер и сила дают преимущество в рукопашной. Однако дикари чувствуют себя крайне неуверенно в любой странной ситуации и плохо реагируют на психические феномены, чудеса технологических достижений и вежливые манеры Имперской знати. Они рождены драться и выживать, и уж что-что, а это у них получается хорошо.

Умения Дикаря

Все Дикари могут общаться на своём родном наречии, уникальном для каждого из Диких Миров. Дикари получают умение Язык (Племенной Диалект) (Инт).

Особенности Дикаря

Дикари получают следующие особенности. Запиши их все на лист персонажа:

Железное Нутро

Еда на Диких Мирах – ценный ресурс, и тамошние жители чужды брезгливости – они с детства привыкли есть все, что угодно, когда на кону стоит выживание.

Плюсы: Ты получаешь +10 к Тестам на Стойкость, сделанным с целью сопротивляться проглоченным токсинам и ядам, содержащимся, в том числе, в испорченной еде. Этот бонус также применяется к попыткам съесть необычную или неприятную пищу (гнилое мясо, яйца грокса, сухпайки из трупной муки и прочие неудобоваримые вещи) – и удержать съеденное внутри.

Дикарь

У дикарей нет времени постигать тайны технологии или вздорные тонкости этикета и социальных условностей.

Минусы: Ты получаешь штраф -10 к Тестам на Технологию (Инт) и -10 на Тесты Товарищества в формальной или цивилизованной обстановке.

Ритуалы Инициации

Жизнь сурова к дикарям, и им не привыкать к виду крови. Неважно как – через жестокие обряды инициации, с солидным опытом выживания или благодаря суровым обычаям племени – дикарь умеет заботиться о кровоточащих ранах.

Плюсы: Ты можешь потратить Полное Действие на Тест Интеллекта, чтобы попробовать остановить Кровотечение (смотри **Главу VIII: Игровой Процесс** на **стр. 415**). В случае успеха ты останавливаешь кровь.

Единение с Дикой Природой

Дикари умеют добывать себе еду.

Плюсы: Умения Навигация (Наземная) (Инт), Выживание (Инт) и Выслеживание (Инт) для дикаря являются Базовыми.

Даск (Дикий Мир)

> *«Пусть покарают меня боги варпа, если я когда-нибудь вернусь туда. О, говорю вам, мы высадились там с конкретной целью и были вооружены до зубов; будь я проклят, что была за ватага! Головорезы и пираты, все как один! На катере мы метнулись туда, где должна была состояться сделка… ну только было пусто – ничего, кроме гнилых лачуг… вообще ничего! А потом упал тот дьявольский туман, и все покатилось к чертям. Я выбрался, потому что просто бежал оттуда вслепую со всех ног – крики, хохот, какие-то жуткие смеющиеся твари были со всех сторон! Возможно прошли дни, возможно часы, я не знаю… какая-то старая карга вывела меня из тумана, а мой левый глаз остался там, у нее… Но я выбрался из этого дьявольского места!»*
>
> - Еретик «Капитан» Гадред Бэйл, *Протокол Исповеди, Том 17*

Даск – легендарный мир с репутацией опасного и проклятого места, расположенный на самой границе Призрачных Звёзд, славный как своей смертоносной фауной, так и множеством кошмарных легенд и недобрых сказок, витающих вокруг него подобно мотылькам вокруг пламени свечи. Даск – это мир нехоженых трясин, насквозь пропитанных туманами лесов и укутанных мхами болотистых рощ – великолепный кандидат в агромиры (а учитывая его удаленное местоположение, ещё и отличный аванпост для дальнейшего исследования региона). Попытки колонизации Даска велись ещё со времен Ангевинова Крестового Похода; каждая из них заканчивалась катастрофой, страданиями и смертью, делая имя планеты синонимом довлеющего проклятия, зловещих тайн и роковой недальновидности.

Плодородная почва Даска – ещё одно его проклятье. Изобильные заливные луга являются колыбелью всевозможных лихорадок, и одновременно домом для самых омерзительных паразитов, а леса и болота кишат самой опасной туземной фауной в секторе. Мхи, быстрорастущие растения, плесень и гниль с поразительной скоростью поглощают любое брошенное строение. А что хуже всего, любой псайкер или провидец, ступивший на влажную почву планеты, тотчас почувствует, что грань между реальным миром и имматериумом – между явью и кошмаром – здесь воистину тонка.

Точная перепись населения Даска никогда не проводилась, а нынешние обитатели планеты родились из смешения выживших колонистов, изгоев и странников, расселившихся меж изолированных деревень и плантаций, где лишь кремневые мушкеты и масляные лампы отгоняют тьму. Уроженцы Даска замкнуты и суеверны даже по меркам Империума. Кровопролитные вендетты, приступы безумия, странные феномены, таинственные исчезновения – все это обыденность тамошней повседневной жизни. Процент псайкеров среди населения сравнительно высок, и народ Даска находится под постоянным присмотром Экклезиархии и Инквизиции – в прошлом, из-за распространившихся загадочных культов и подозрительных учений, планета уже не раз подвергалась массовому очищению. Годы, когда Чёрные Корабли собирают свою дань с этого мира, наступают гораздо чаще, чем в иных столь же отдаленных местах. Но Даск, несмотря на все это, ещё длит свое существование, и те немногие, что готовы к рискам далекого пути и опасностям самой планеты, имеют шансы извлечь из обильной флоры и фауны Даска немалые прибыли, как легального, так и нелегального плана. В конце концов, именно благодаря путешественникам Даск заслужил свою громкую и тёмную славу.

По сути, Даск – это мир, застрявший на границе: на краю известного космоса, на грани варварства, за шаг до безумия и на волосок от бескрайней бездны варпа.

ИП с Даска

Житель Даска с самой колыбели сведущ как в выживании, так и в тёмных знаниях, так что встретиться с ним взглядами значит посмотреть в глаза человека, который видел кошмары столь жуткие, что ветеран самой кровавой мясорубки содрогнулся бы от страха. Тем не менее, из этих замкнутых, зловещих, обладающих мрачным чувством юмора людей получаются великолепные Аколиты Инквизиции, с детства вооружённые горьким опытом и знаниями об опасностях, что непременно повстречаются им на пути.

Создание Уроженца Даска

Используй шаблон уроженца Дикого Мира, но замени особенности Железное Нутро и Ритуалы Инициации следующими:

Умения Уроженца Даска

Ты начинаешь с умением Язык (Диалект Даска) (Инт).

Дурная Кровь

Считается, что над уроженцами Даска довлеет проклятие, и с этим очень трудно спорить – в конце концов, они ведь родились именно на Даске, разве нет? По правде сказать, за этим убеждением действительно кое-что стоит, так как травмы, сумасшествие, сверхъестественные явления и болезненные странности на Даске вполне обыденны.

Эффект: ИП с Даска начинает игру с 1d5 очков Безумия и 1d5 очков Порчи. Правда, при этом они получают по +3 к Характеристикам Восприятие и Сила Воли.

Тёмные Сказки

Один из ключевых путей к выживанию для ребенка на Даске – это внимательно впитывать все те странные рассказы и кошмарные истории, что взрослые рассказывают у огня, пока снаружи воют бури, или чёрные туманы обволакивают все вокруг. В этих сказках сокрыто множество мрачных истин и укутанных тенями жемчужин мудрости.

Эффект: Ты начинаешь игру с умением Обыденное Знание (Фольклор Даска) (Инт). Вдобавок к этому Запретное Знание (Демонология) (Инт) и Учёное Знание (Оккультизм) (Инт) считаются Базовыми Умениями.

Нечего Больше Бояться

Несмотря на то, что иные миры могут быть более опасными местами, чем Даск, порождения Даска поистине кошмарны и вселяют в сердца неподдельный страх. Так что, сталкиваясь с ними ежедневно, человек уже вряд ли испугается грозного хищника или странностей других миров.

Эффект: Эффект Страха, воздействующего на персонажа, уменьшается на один уровень (Страх 3 превращается в Страх 2 и т.п.) По сути, это означает, что на тебя не оказывают эффекта существа и феномены с Рейтингом Страха 1. Поскольку твоя жизнь прошла бок о бок с вещами, о которых лишний раз не стоит даже поминать, твои стартовые Очки Судьбы получают -1.

Мир-улей

«Великие ульи не похожи на прочие миры Империума, а ты не похож на жителей тех миров. Технология окружала тебя с самого рождения, и тот факт, что есть места, где технология – редкость, попросту ошеломляет. Ты – искатель приключений, оппортунист – более любознательный, чем твои друзья и, несомненно, куда более ловкий!»

Мир-улей – сильно перенаселенный дом для миллионов и миллиардов людей. Плотность населения там столь высока, что зачастую поверхность мира бывает целиком покрыта титаническими городами, раскинувшимися от горизонта до горизонта. Многие жители тяжко трудятся в безблагодатной безвестности на гигантских фабриках, выпускающих бесконечные потоки оружия, химикатов и прочей жизненно важной продукции. Ну а кое-кто прибивается к жестоким бандам, рыскающим во тьме подулья, и учится рассчитывать только на самого себя и свое оружие.

Жизнь в Улье

Миры-ульи являются жизненно важным звеном процветания Империума. Эти индустриальные миры производят амуницию для армий Императора на гигантских фабриках, добывают ценные ископаемые и обогащают топливо для Имперского флота. Мир за стенами ульев обычно пустынен и враждебен, поскольку века промышленного загрязнения сделали тамошнюю окружающую среду опасной и даже смертельной для человека. Сами же ульи поразительно огромны – исполинские городские конгломерации, скрывающие целые континенты, и шпили из адамантия и рокрита, устремлённые на мили в небеса. Каждый улей является домом сотен миллионов, даже миллиардов граждан Империума, и каждый улей – сам по себе государство, в котором благородные дома правят своими мини-империями, торгуя и даже воюя с другими ульями. Завесы густого едкого тумана спускаются в нижние секции ульев с верхних уровней, сверкающие вершины которых гордо блистают высоко над облаками. Лишь богатейшие из граждан могут позволить себе жить наверху, в то время как простые рабочие рождаются и умирают, так и не увидев солнечного света. В шпилях живут члены благородных домов, взращенные в роскоши и пропитанные духом декаданса. Их потомки – наследники богатейших торговых корпораций Империума и истинные хозяева ульев. Помещения шпилей просторны, чисты и свежи – роскошь, поистине невообразимая для тех, кто ютится во мраке, внизу.

У основания шпилей установлены огромные бронированные ворота, а бдительная стража регулирует проходы между верхними и нижними уровнями улья. Ниже этой точки начинается самая обширная часть улья – его промышленное ядро. Население его часто достигает неуправляемых размеров; а тамошним жителям, чтобы выжить, остаётся уповать только на вторсырьё и импорт пищи и иных предметов первой необходимости.

Профессии Жителей Ульев

Жители ульев могут выбирать следующие Профессии:

Арбитр

Арбитры миров-ульев, как правило – крупные специалисты в подавлении беспорядков, хорошо знающие как поступать с бунтующими толпами в тесных коридорах ульев. Они могут происходить из династий хранителей порядка, или, возможно, вступить в ряды законников из чувства долга. Как бы то ни было, их хорошо научили нести правосудие тем, кто угрожает порядку в Империуме.

Убийца

Убийцы из ульев – вольные охотники за головами, специалисты по поиску и уничтожению своих целей. Их нанимает та или иная сторона, чтобы, скажем, прекратить чрезмерно затянувшуюся войну банд, или вывести из игры конкурирующий торговый дом. Иные вращаются в благородном обществе сверкающих шпилей, и оружием им служат изощренные яды и тихая смерть – весьма полезные инструменты в жестоком мире высокой политики.

Клирик

Клирики ульев – пастыри мятущихся масс среднего улья, именем Императора превозносящие добродетели усердия и смирения, исповедники аристократов, проповедники, несущие Слово о спасении души бандитам и подонкам глубоко во мраке трущоб подулья.

Гвардеец

Гвардейцы ульев чаще всего происходят из местного ополчения или являются частью десятины в пользу Имперской Гвардии – тренированные войска для защиты улья против враждебных городов, дикарей-наружников или внутренних конфликтов. Некоторые из них – бывшие солдаты частных армий, воины на службе у аристократов или торговых домов. Немало среди них и простых бандитов, хорошо знающих как убивать и защищать свою территорию.

Имперский Псайкер

Если псайкер рождается в улье, его обычно изымают из родного сословия и готовят к тому, что он будет служить аристократам. Многим достаётся обусловленное пожизненным договором место предсказателя при крупном деловом предприятии или астролога в свите богатой матроны. Кое-кого рекрутируют в качестве «глушителя» психического резонанса миллионов душ, запертых в металлическом теле улья. Кто-то помогает рабочим, кто-то охотится за мятежниками, мутантами и бродячими псайкерами.

Подонок

Подонки – один из самых презренных классов улья. Одни – опасные бандиты, готовые убивать по первому капризу, другие – мелкие воришки и скупщики краденого. Впрочем, есть среди них и уроженцы среднего улья, привыкшие жить не по правилам, и отпрыски благородных семей, скатившиеся на самое дно вслед за своей репутацией: лишенные наследства, или просто скучающие и пресыщенные. Как бы то ни было, но никто из них ни в малейшей степени не уважает власть и закон, и каждый привык жить воровством, обманом и хитростью.

Техножрец

Техножрецы ульев обычно являются членами закрытых наследных каст, задача которых – поддержание в рабочем состоянии самой структуры улья – его механического сердца. Многие Техножрецы вообще рассматривают жителей улья не иначе как органические компоненты этой могучей и величественной машины. Поиск Знания влечет многих из них глубоко во тьму, на поиски забытых секретов, погребенных у самых корней улья.

Для основной массы людей жизнь в улье – настоящее испытание: всюду царят теснота и антисанитария. Воздух, которым дышат его бесчисленные обитатели, идет через системы очистки из шпилей вниз, становясь с каждым уровнем всё более затхлым и ядовитым; вода – лишь очищенные жидкие отходы верхних уровней, а вся еда зачастую производится на фабриках из водорослей и переработанных трупов. Но загрязнение и перенаселение – лишь наименьшие из бед обитателей ульев, так как преступное насилие и откровенная анархия здесь являются частью повседневной рутины, особенно если речь идёт о нижних уровнях. Большая часть жителей знает лишь свой район, и за всю свою жизнь ни разу не покидала его пределов. Они не видят небес своего мира, и не ступают на его почву. Их жизнь – тяжкий труд на мануфакторумах и краткие перерывы между сменами, наполненные попытками выжить в кишащих преступниками хабах. Те немногие, что сподобляются покинуть родной улей, нередко страдают от невротических расстройств и сильнейшей агорафобии.

Под городом-ульем располагается оплот беззакония, называемый подульем. Подульи – детища давних катастроф: взрывов, загрязнения водных запасов, сбоев энергосистем и обрушения транспортных тоннелей – событий довольно частых для самых нижних уровней городов-ульев. Иногда повреждения устраняют, но часто стоны и жалобы беженцев из этих секторов остаются неуслышанными и подулей разрастается ещё на пару хабов. Для нормальной жизни эти места, конечно же, непригодны, и служат прибежищем для всякого рода подонков, изгоев, преступников и психопатов; изредка случается, что в этих негостеприимных муравейниках умудряются жить и выживать целые субкультуры. Подулей – это явление вне формальной структуры улья, но людям случается жить там и не по своей воле, ведь катастрофы порой отсекают от ядра целые уровни. В укреплённых и отгороженных кварталах формируются редкие островки порядка, но даже там единственный закон – закон сильного, и редкий человек ходит там без оружия.

Подулей – пограничье, почитаемое необходимым и неизбежным злом, ибо он отделяет город-улей от его Подножья – безлюдной токсичной пустоши, давным-давно заброшенной, затопленной и заваленной вековыми наслоениями промышленных отходов. Единственные обитатели тамошнего дна – самые чудовищные из мутантов. Изредка эти отвратительные существа находят путь в подульи и нижние уровни ядра; как правило, после подобных событий целые поколения детей вырастают на жутких сказках о грязевых отродьях и чумных зомби. Незначительные мутации настолько распространены среди тамошних жителей, что они зачастую просто не обращают на них внимания. Правда, время от времени какие-нибудь фанатичные культы типа Искупителей направляют свои крестовые походы во тьму подульев, дабы очистить их от скверны мутантов. Порой никто из них так и не возвращается живым.

ИП из Мира-улья

Не все жители ульев довольствуются бесконечным служением своему миру: некоторые мечтают о лучшей жизни, ими движет жажда богатства, свободы, власти или приключений – или просто стремление к участи иной, нежели отупляющая нищета. Ты – один из них, молодых искателей приключений в погоне за достатком, престижем и властью. Уроженцы ульев находчивы, сообразительны и склонны рассчитывать скорее на хитроумные устройства и силу трёпа, нежели на прямую конфронтацию.

Умения Жителей Ульев

Все жители ульев знают диалект, на котором говорят их земляки. Все они получают умение Язык (Диалект Улья) (Инт).

Особенности Жителей Ульев

Все жители ульев получают эти Особенности. Запиши их на лист персонажа:

Привычка к Толпе

Жители ульев растут в окружении огромных толп людей. Они привыкли с лёгкостью просачиваться сквозь самый плотный людской поток.

Плюсы: Для жителей ульев плотные толпы народа не считаются Сложным Ландшафтом. Так что при Беге или Натиске сквозь толпу им не требуется тест на Ловкость, чтобы устоять на ногах.

Стальные Пещеры

Для жителя улья, постоянно окружённого металлом, машинами и заводами, мистические тайны технологии не таят в себе ничего чуждого.

Плюсы: Для жителей ульев умение Технология (Инт) считается Базовым Умением.

Повязанный с Ульем

Жители ульев редко готовы к ужасам открытого неба или бесконечности просторов внешнего мира.

Минусы: Находясь в «неправильном месте» (т.е. месте, лишенном благ промышленного производства, крепких потолков и электроэнергии), уроженцы ульев получают штраф -10 ко всем тестам на Выживание (Инт) и штраф -5 к тестам на Интеллект.

Осторожный

Жители ульев постоянно настороже, и всегда готовы отреагировать на первые признаки неприятностей, будь то бандитская перестрелка, бунт в хабе или ульетрясение.

Плюсы: Все уроженцы ульев получают +1 к Инициативе.

Город Ганметал, Синтилла (Мир-улей)

«Добро пожаловать, дамы и господа, святые и грешники, дети и старики! Добро пожаловать на грохочущий пир оружия, на погоню за жизнью, на судилище быстрых и мёртвых! Добро пожаловать на Пески Крови – величайшее зрелище в Городе Ганметал! Ещё совсем немного, и вы увидите, как полетят пули!»

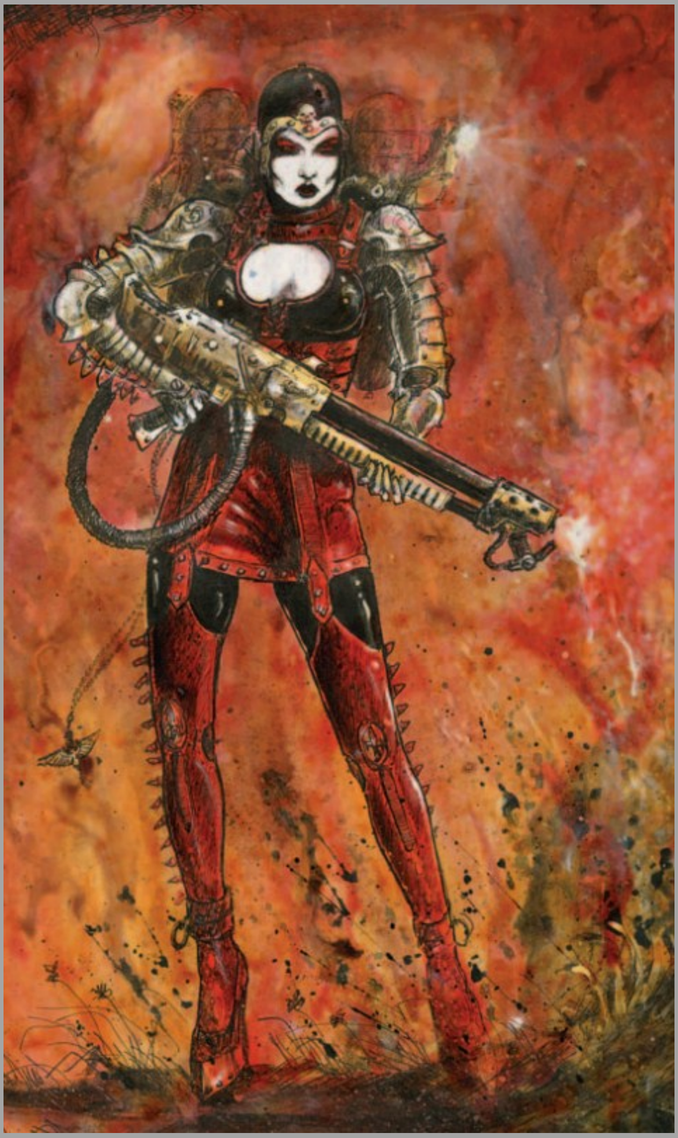
- Горбун, Церемониймейстер Песков Крови.

Знойный и провонявший пороховой гарью улей Ганметал опоясывает кратер горы Толлос. Существуя за счет цехов и кузниц, выпускающих миллиарды единиц огнестрельного оружия всевозможных модификаций, Ганметал в прямом смысле построен оружием, на оружии, и правит там тоже оно. Власть и верность тут зыбки и переменчивы, сделки сомнительны, деньги и кровь льются рекой между десятками местных кланов и гильдий, цехов и наёмников. От семей из самых высоких шпилей и работяг из литейных цехов и мануфакторумов, до пользующихся дурной славой ган-кланов Инферниса – гигантских плавилен подулья – везде и в любом споре первый же выстрел отменяет все предыдущие аргументы; стоит лишь помнить, что этот первый выстрел далеко не всегда оказывается самым сильным аргументом. Ганметал – молодой улей, ещё растущий за счет богатств, что приносит его смертоносный товар. Это живое, энергичное, неистовое и опасное место. Место, где можно сделать состояние и дорваться до власти – нужно лишь не скулить, и крепко держать удачу за хвост.

Помимо стальных нервов и умения обращаться с пистолетом, общество Города Ганметал уважает лишь честь и мастерство. Независимо от положения в социуме, каждый местный понимает и ценит искусство оружейника; с равным уважением они относятся как к безупречно сработанному «Гекутеру 9/5», так и к заслуживающему разве что презрения самопалу из Вольга. Самый ничтожный из рабочих знает, как стрелять, даже если его оружие взято в долг у работодателя, а сам он ни разу не жал на курок в гневе. Ган-кланы Инферниса – совсем другое дело; эти непримиримые банды правят раскалёнными нижними уровнями Города. Они очень хорошо вооружены, и на малейшую провокацию с радостью отвечают насилием. В тигле бесконечных войн и жуткой жары Ганметала отливают лучших убийц, востребованных в качестве наёмников и телохранителей по всей Синтилле и за её пределами. Нередко случается так, что их нанимателями становятся Святые Ордосы.

ИП с Ганметала

Жители Ганметала с рождения привычны к вооружённому насилию и откровенному беззаконию, какое редко встретишь даже в самых жестоких и воинственных Имперских Ульях. Иметь пушку – значит держать свою жизнь в своих руках, не иметь – значит, по своей воле обречь себя на рабство или смерть, неважно – наёмник ты или скромный учёный. Благодаря опасной и анархической природе Ганметала местные жители нередко демонстрируют гордость, граничащую с эгоцентризмом, весьма чувствительную, к тому же, к оскорблениям и любым проявлениям неуважения. Сами они крепко уважают власть, полученную благодаря знаниям об оружии или умению применять его по назначению, а также людей, готовых пожертвовать жизнью ради семьи, благородной цели или достойных убеждений.



Создание Уроженца Ганметала

Используй шаблон Уроженца Мира-улья, но замени особенность Привычка к Толпе указанными здесь:

Умения Уроженца Ганметала

Ты начинаешь игру с умением Язык (Диалект Города Ганметал) (Инт).

Упакован Железом

Огнестрельное оружие, будь оно хоть однозарядным обрезом, который позволено носить простым рабочим, хоть заказным дуэльным пистолетом главаря ган-клана, в жизни жителей Ганметала занимает одно из главных мест. Они наделяют его самосознанием и почти сверхъестественными защитными качествами. Если уроженец Ганметала приносит нерушимую клятву, он призывает в свидетели своё «железо».

Эффект: Если ты по какой-либо причине остался без рабочего оружия, неважно, разоружили тебя, застали врасплох или у тебя просто кончились патроны, ты получаешь штраф -5 на все Тесты.

Путь Оружия

Все уроженцы Ганметала знают, как пользоваться огнестрельным оружием, и большинство из них стреляет очень прилично – это умение у них в крови.

Эффект: Увеличь Баллистик на +5. Ты также начинаешь игру с талантом Пистолеты (Стаб). Помимо этого ты получаешь бонус +5 к Тестам на Технологию, когда дело касается пулевого оружия.

Улей Вольг, Фенксворлд (Мир-улей)

«Если уж ты отправляешься в это Императором забытое место, последуй тамошнему обычаю: придержи пулю. Всегда держи одну про запас. Не для какого-нибудь там врага, нет! Держи её для себя».

- Легат-Следователь Вергер Бор

Во всем Секторе Каликсис, и, возможно, за его пределами, Вольг справедливо считается самой упадочной, жалкой и адской дырой, в которой только можно иметь несчастье родиться. Отравленный отходами своих соседей, Вольг существует лишь с одной целью: обеспечивать остальные ульи и поселения Фенксворлда водой и продуктами, очищенными, переработанными и отфильтрованными из бесконечного потока отбросов и кислотной мути токсичных болот, на которых Вольг и стоит. Не стремясь к небесам, Вольг постепенно погружается в бездну. Если посмотреть на него с высоты, покрытые грязью купола, изъеденные кислотами эстакады и сочащиеся паром вентиляционные выработки, гнездящиеся среди бескрайних болот, напоминают гнойные язвы и струпья какой-то хронической болезни, точащей тело самой планеты.

Несмотря на всю безнадёжность и ужасы Вольга, его жители, крепкие, выносливые люди, потомки изгоев и осужденных преступников, умудряются не просто выживать, но даже процветать; вопрос о том, оставляет ли такая жизнь шансы сохранить рассудок, остаётся открытым. Притом, какая ни есть, жизнь в Вольге ещё и крайне опасна: ядовитые отбросы, чумная гниль, утечки химикатов и голод – материи повседневные и привычные. Ещё более привычна смерть – ибо насилие на Вольге вездесуще, а жители ведут жизнь самую что ни на есть ожесточённую. И не только жители. В глубинах ульев водятся твари – бледные, смердящие, раздутые и голодные. Не зря практически каждая эстакада и каждый шлюз в Вольге оснащены самодельными станковыми стабберами, хищные стволы которых направлены вниз, во тьму, в ожидании кошмарных чудовищ, регулярно выползающих наверх, чтобы как следует набить свое брюхо. Всё это научило жителей Вольга трём вещам: не доверяй никому и ничему, кроме самого себя, остерегайся темноты и держи одну пулю для себя. Чтобы выжить в Вольге, нужно нечто больше, чем просто сила или даже удача; нужно иметь сталь в душе, лёд в сердце, внимательно смотреть по сторонам и, вероятно, нести на губах прикосновение самой судьбы.

ИП с Вольга

О жителе Вольга можно сказать одно: он крепкий орешек. В конце концов, он смог вырасти там, где люди тысячами гибнут от эпидемий, голода и токсинов. Он не «быстрый на язык ловкач», скорее «твердокаменный убийца»: уроженцы Вольга слишком сильно озабочены выживанием, чтобы долго раздумывать над тем, стоит ли совершать все необходимое для того, чтобы вздохнуть ещё раз-другой.

Создание Уроженца Вольга

Используй шаблон Уроженца Мира-улья, но замени особенность Осторожный следующими:

Умения Уроженца Вольга

Ты начинаешь игру с умениями Запугивание (Сил) и Язык (Диалект Вольга) (Инт).

Рождённый Выжить

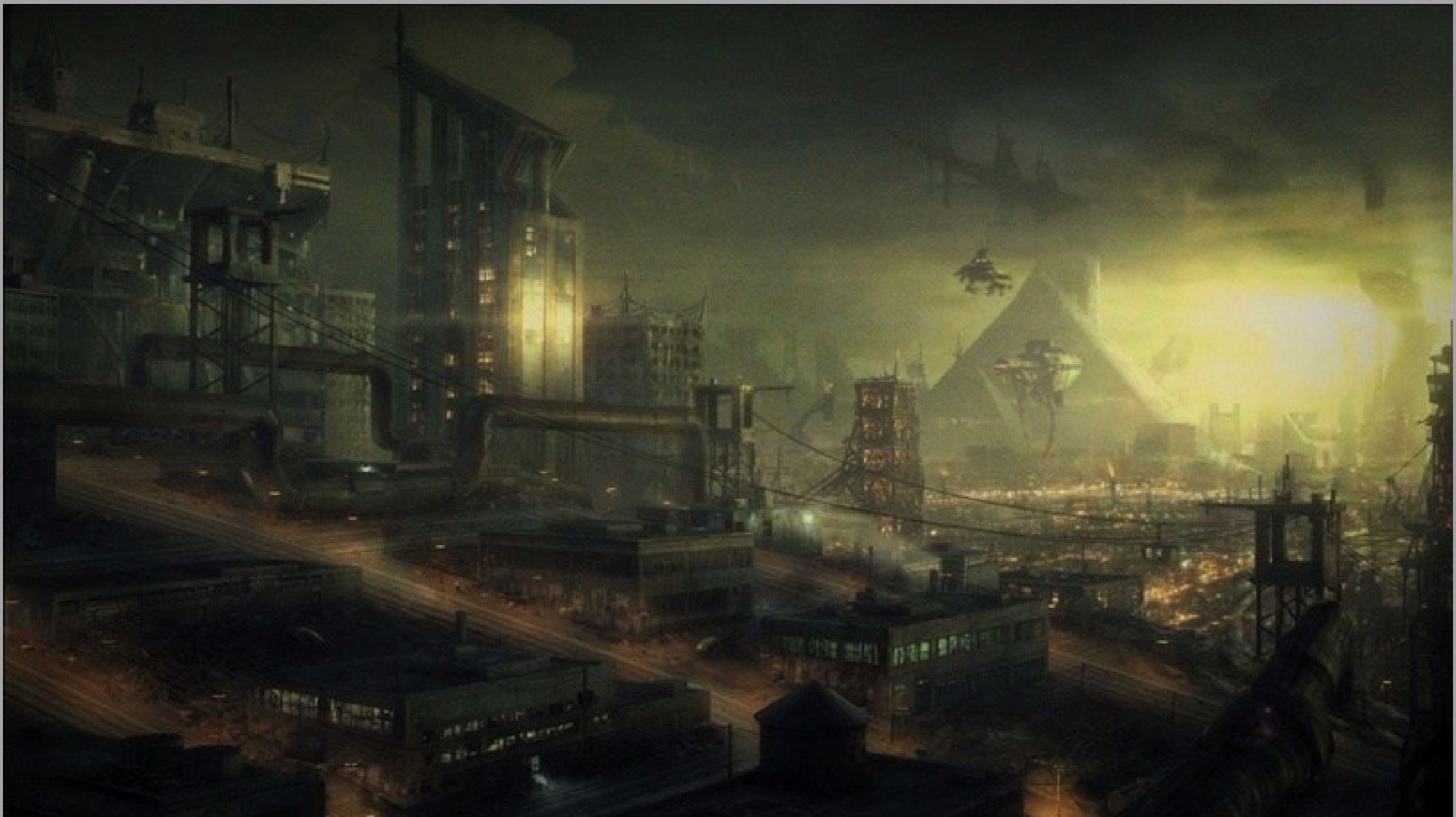
Любой, кто сподобился вырасти в таком месте, как Вольг, научен быстро соображать, контролировать страх и заботиться о собственной шкуре – все, кто не смог, уже давно покоятся на дне химических отстойников.

Эффект: Ты начинаешь игру с талантами Пресыщенный, Чуткий Сон и Оружие Ближнего Боя (Примитив).

Мрачный

Уроженцы Вольга – молчаливые и суровые люди, мысли которых прочитать не труднее, чем разглядеть Титана в чистом поле. Особенности быта также накладывают свой отпечаток в виде предрасположенности к психозам.

Эффект: Поменяй местами стартовые значения Товарищества и Выносливости – теперь стартовое значение Товарищества твоего персонажа будет равно 15+2d10, а Выносливости – 25+2d20. Кроме того, персонаж получает 1d10 Очков Безумия.



Имперский Мир

«Ты родом с Имперского мира, с одной из миллионов планет, объединенных верой в бессмертного Императора. Солдат, фанатик, вор, наёмник, дворянин: ты можешь быть кем угодно. Но, кем бы ты ни был в прошлом, сейчас ты работаешь на Инквизицию, и приключения твои только начинаются…»

Миры Империума поразительно разнообразны, но все они – от высокоразвитых демократичных обществ до планет, навсегда застывших во мраке средних веков – хранят верность Империуму и веру в бессмертного Бога-Императора Человечества.

Жизнь на Имперском Мире

Империум столь бесконечно велик, что практически нереально описать образ «типичного» Имперского мира. Можно сказать, что такого мира вовсе не существует. Человеческих миров миллионы, и различия между ними бесконечны. Агромиры, например – не более чем гигантские фермы, производящие пищу для всего Империума. Миры-рудники, в свою очередь, добывают полезные ископаемые для титанических фабрик миров-кузниц. На мирах-храмах правит Министорум, так как они принадлежат духовенству Империума – могущественной Экклезиархии. Изредка встречаются райские миры – элитные курорты для Имперской аристократии. Рай, однако, не бывает бесплатным, и за умиротворяющими декорациями могут скрываться самые тёмные ереси. Некоторые Имперские миры отстоят настолько далеко от основных торговых маршрутов Империума, что контакты с остальным человечеством там вполне могут происходить раз в несколько столетий. Как результат – культурные и социальные реалии широко варьируются от планеты к планете, порой даже если те вращаются вокруг одного светила.

Чем ближе тот или иной мир лежит к Святой Терре, колыбели человечества, тем он, скорее всего, будет более важен, технически развит и лоялен Имперскому владычеству. Отдаленные же планеты Империума – миры-фронтиры – вынуждены полагаться лишь на себя, и постоянно находятся в состоянии готовности к различным бедам – как физическим, так и духовным. Технологическая база многих имперских миров ничуть не уступает самой Святой Терре, но гораздо чаще они деградируют, вырождаясь в забытые Императором феодальные захолустья, технологическим потолком которых является чёрный порох.

Профессии Жителей Имперских Миров

Жители Имперских миров могут выбирать следующие профессии:

Адепт

Имперские Адепты – это чиновники, управляющие делами Империума Человечества: Администратум. Они непрерывно записывают и архивируют происходящие в государстве дела, так что через их перепачканные чернилами пальцы так или иначе проходят поистине титанические объёмы данных. Неважно, чем занимаются Адепты: толкуют древние фолианты, штампуют приказы о сборе Имперской Десятины или снаряжают боевые флоты – именно они управляют величайшей Империей человечества.

Арбитр

Задача Имперских Арбитров – защищать законы Империума. Кто-то служит в гарнизоне крепости-участка какой-нибудь технократической столицы, кто-то – шерифом новоявленной колонии. Кому-то выпадает мир-храм и поиски следов ереси в рядах самой Экклезиархии, кому-то же суждено томиться бездельем на мирном райском мире.

Убийца

Имперские Убийцы – зачастую либо члены небольших культов смерти, либо профи, для которых убийство – способ заработать на жизнь. Одни охотятся на преступников за деньги, другие состоят на службе у могущественных нобилей или правительств. Естественно, есть среди них и те, кто был воспитан в школах Ассасинорума, и те, кто всего лишь случайно раскрыл свой талант во времена войн, гонений или иных скорбных событий.

Клирик

Имперские Клирики – ценные члены Экклезиархии. Они могут быть как уроженцами миров-храмов, так и пастырями мирных землепашцев на агромирах. Значительная часть клириков – сироты военных героев, взращенные Экклезиархией в духе фанатичной преданности Императору. Служение одних проходит на полях битв, среди крови и грохота выстрелов, путь других лежит на отдаленные границы, дабы укреплять дух колонистов перед лицом трудностей и жестоких ксеносов.

Гвардеец

Гвардейцы с Имперских миров – это, чаще всего, воины и солдаты, попавшие под Десятину Имперской Гвардии. Ставших частью обязательств их родного мира перед Императором, новобранцев тренируют и экипируют лучшим, что может дать их родной мир. Бывает и так, что Гвардейцами становятся бывшие наёмники и солдаты частных армий, принадлежащих богатым и влиятельным людям.

Имперский Псайкер

Пройдя процедуру санкционирования, Имперские Псайкеры обретают некую степень общественного признания и уважения. Большая их часть – служители различных Имперских властных структур, скрывающие свою природу за учёными титулами и почти монашескими рясами. Почти неотличимые внешне от своих коллег-адептов, они советуют, занимаются исследованиями и служат Империуму по мере своих сил. Те же, кто превосходит их по рангу, тем временем пристально следят за ними в поисках признаков порчи и предательства.

Подонок

Подонки Империума – контрабандисты, воры, дезертиры и головорезы. Одни происходят с преступных миров, где нет ни правительств, ни законов, другие – сбегают из штрафных легионов благодаря своим крайне двусмысленным навыкам. Многие паразитируют на своих родных планетах, торгуя запретными товарами или спекулируя казенным продовольствием.

Техножрец

Техножрецам Имперских миров приходилось усердно обучаться, чтобы стать частью Адептус Механикус; некоторым из них, впрочем, удалось обрести свой нынешний статус благодаря врождённым талантам. Они – специалисты в технологических сферах, имеющих наибольшее значение для промышленности и жизнеобеспечения своих миров приписки, будь то уборочные комбайны, портовые когитаторы, правительственные вокс-машины или бурильные установки горнодобывающих колоний. Одним суждено всю жизнь лишь следовать священным СШК, другие же сами дерзают искать давно утерянные крупицы этих древних баз данных.

Такие планеты являются отличными вербовочными пунктами для Имперской Гвардии, Космических Десантников и Инквизиции, поскольку ничто так хорошо не поддерживает послушание, как страх. Верования тамошних жителей окружают Имперский Культ разнообразнейшими суевериями, а Экклезиархия со своей стороны требует от граждан слепой верности бессмертному Богу-Императору – фигуре далекой, загадочной и почти мифической.

Абсолютное большинство крупнейших научных достижений Империума происходит благодаря заново открытым секретам времен Тёмной Эры Технологии. Приверженность древним шаблонным конструкциям время от времени порождает дичайшую смесь технологий – так, на планете, производящей многотонные паровые монорельсы, способные перевозить громадные объёмы грузов с одного конца континента на другой, со временем вполне могли утратить искусство постройки малых разновидностей этих древних машин, вынудив местных жителей прибегать к помощи тягловых и верховых животных. Не менее велико и разнообразие местных общественно-политических формаций, но в большинстве случаев местное самоуправление возглавляет планетарный губернатор, занявший свой нынешний пост по праву рождения или в результате волеизъявления той или иной части населения. Остальные места в правительстве обычно делятся между представителями местной аристократии, а низшие ступени социальной иерархии достаются рабочим, солдатам, фанатикам, рабам и прочей черни. Впрочем, не стоит забывать и о деклассированных элементах – на имперских мирах (по сравнению с ульями) криминогенная обстановка, конечно, поспокойнее, но даже там прослойка «подонков» более чем заметна – среди них и рабочие, лишившиеся своего места в обществе, и просто люди, осознавшие, что галактика не только невероятно огромна, но и опасна, а вдобавок ещё и преисполнена ненависти к человечеству. Выводы, подобные этим, обычно становятся причиной паранойи или банального безумия, так что в любом Имперском обществе тоже хватает чокнутых уличных пророков, преступников и отщепенцев.

Отбившиеся и заблудшие овцы, однако, тоже приносят пользу. Миллионы сирот, появляющихся на свет благодаря бесконечным войнам, внутренним и внешним, попадают на воспитание в приюты Схолы Прогениум. Некоторые Имперские миры буквально испещрены обширными воспитательными комплексами, где аббат-инструкторы Экклезиархии превращают сирот в верных слуг Императора. Воспитанники благородных кровей могут стать офицерами Имперского Флота, или даже комиссарами, в то время как простолюдинам, скорее всего, суждена служба под гулкими сводами храмов Министорума, в бездонных архивах Адептус Терра, или в рядах непобедимых армий Императора.

Стоит помнить, что в правильно устроенном Имперском обществе доминируют вера, суеверия и страх, и никакой терпимости к девиациям любого рода люди обычно не испытывают, предпочитая верить в чистую, честную ненависть, способную защитить от многочисленных кошмаров вселенной. Они живут скученно, вместе работают, молятся, едят и спят, подчиняясь бесконечному циклу, в котором каждая душа – безликая шестеренка в титанической, перемалывающей всё и вся машине Империума. За соблюдением Закона на Имперских мирах следят Адептус Арбитрес, полицейские функции лежат на местных правоохранительных структурах, а армии добровольцев или наёмников – иногда даже иномирцев – формируют гарнизоны Сил Планетарной Обороны, которые не только обеспечивают внутреннюю безопасность, но и периодически пополняют ряды Имперской Гвардии. Если же планета лежит в зоне ведения боевых действий, то на плечи этих воинов нередко ложится судьба всего мира.

ИП с Имперского Мира

Чтобы вырваться из догматических пут Имперской жизни, твой персонаж должен быть либо обладателем исключительной силы духа, либо иметь воистину выдающийся потенциал. Возможно, ты искатель приключений, солдат, или истинно верующий, отправившийся в паломничество, чтобы доказать свою веру, а может, и простой наёмник, волею судеб оказавшийся на охваченной войной планете. Ты, несомненно, уже успел хлебнуть ужасов войны, взглянуть в лицо безумию и ереси, и теперь, во имя Императора, отправляешься навстречу неизведанному.

Особенности Уроженцев Имперских Миров

Уроженцы Имперских миров получают следующие особенности. Запиши их на лист персонажа:

Блаженное Неведение

Граждане Империума точно знают, что правильная жизнь – это та, которой жили поколения, бывшие до них. Страх, боль и смерть – вот единственные награды за любопытство тем, кто дерзает вглядеться в тайны вселенной, ибо зловещие создания глядят на него в ответ.

Минусы: Твоя мудрая слепота накладывает штраф -5 на все Тесты Запретного Знания (Инт).

Агиография

Медитации над житиями и, что более важно, над притчами о мученической смерти благословенных Императором святых обеспечивают Имперских граждан довольно обширным багажом знаний об Империуме Человечества.

Плюсы: Для жителей Имперских миров Обыденное Знание (Имперское Кредо) (Инт), Обыденное Знание (Империум) (Инт) и Обыденное Знание (Война) (Инт) считаются Базовыми Умениями.

Знание Литургий

Окружённые такими же, как и они, верующими, Имперские граждане хорошо знакомы с богослужениями Экклезиархии.

Плюсы: Для уроженцев Имперских миров умения Грамотность (Инт) и Язык (Высокий Готик) (Инт) считаются Базовыми Умениями.

Возвышенное Происхождение

Любой Имперский гражданин точно знает, что из всех миров Империума именно его мир наиболее любим Императором.

Плюсы: Прибавь +3 к Силе Воли.

Маккабеус Квинтус (Имперский Мир)

«Здесь умер человек и родился святой. Это благословенное и легендарное место, и его время ещё придет!»

- Понтифик Грабрилус Маккабеус-Квинтийский

Мир бесконечных пустынь, пыльных ветров и холодного колючего солнца; пятая планета в системе неумолимой звезды Маккабеус – место суровое, но благое. Славится этот мир не ресурсами (которые скудны), не климатом (который неприветлив), но верой, произрастающей из здешней пыли, подобно цветкам Призрачного Огня на далёком Иокантосе – именно здесь пал великий герой, чтобы во славу Императора и волей Его воскреснуть уже святым.

Священные хроники рассказывают о стародавних днях, когда Генерал Друзус, командующий Замыкающим Клином Ангевинова Крестового Похода, продвигался в сторону Призрачных Звёзд в надежде выкроить, наконец, оплот стабильности после десяти тяжёлых и горьких лет войны, когда внезапное и жестокое восстание систем в окрестностях Спекториса, находившегося у него в тылу, остановило его продвижение. Был отдан приказ сконцентрироваться и перегруппироваться. Планетой, назначенной пунктом сбора, стал пустынный мир в безвестной системе Маккабеус, и, пока шла перегруппировка, генерал проводил время в молитвах Императору со смиренной просьбой направить его разум на путь истинный; генерал прекрасно понимал, что любая серьёзная ошибка сейчас может привести к коллапсу его группы армий и, вполне вероятно, поставить под угрозу весь Крестовый Поход. Навеки заклейменные бесчестьем враги генерала, человечества и Империума, прибегнув к тёмным искусствам, выяснили, где находится генерал Друзус, и послали по его душу хищную тварь, убийцу, чья сущность не имела отношения к материальной природе этого мира. Друзус был убит, но в момент смертельного удара сила Императора разорвала на части мерзкую тварь, пощадив при этом тело великого человека. После десяти мрачных дней и тёмных ночей Друзус воскрес, и сила самого Императора воссияла в нем. В последующие годы Друзус не знал поражений, и все враги его были повержены – так в пучине космоса на окраине Империума и был рождён Сектор Каликсис.

Сегодня Маккабеус Квинтус – мир резкого, яркого света и глубокой тьмы: открытых гулких пространств, холодных, сухих равнин и величественных городов-храмов, на которых трепещут разноцветные молитвенные флаги. Кроме того, он является единственным центром религиозной жизни сектора, который однажды, возможно, станет угрозой бесспорному ныне верховенству Синтиллийских владений Экклезиархии. Для людей, рождённых и выросших в холодной тени городов-храмов Маккабеуса, вера – смысл всей жизни. Они знают, что, несмотря на всю суровую тяжесть их жизни, они – дети мира, отмеченного в глазах Императора.

ИН с Маккабеуса

Вера столь плотно вошла в твою жизнь, что стала необходимой как воздух, которым ты дышишь. Спросить тебя, веруешь ли ты, все равно, что спросить, жив ли ты. Неважно, вор ты, убийца, или простой гражданин, ты – маккабианец, возлюбленное дитя Бога-Императора.

Создание Уроженца Маккабеуса

Используй шаблон для создания Уроженца Имперского Мира, заменив особенность «Возвышенное Происхождение» указными ниже:

Пустынный Мир

Маккабеус Квинтус – сухой и холодный мир, освещаемый ярким, безжалостным солнцем и подверженный сильным засухам и недостатку продовольствия – все это оставляет отпечаток даже на самых сильных из жителей.

Эффект: Ты получаешь штраф -5 на все Тесты Восприятия, связанные со зрением, а твоя Выносливость уменьшается на -3. Взамен ты получаешь талант Сопротивляемость (Холод).

Любимец Бога-Императора

Быть уроженцем мира-храма Маккабеус Квинтус – значит знать, что ты родился в месте, благословлённом чудесами и осиянном святостью.

Эффект: Увеличь стартовые Очки Судьбы на 1.

Синофия (Имперский Мир)

«Прокляты? А кто не проклят? Что вообще можно сказать наверняка среди всех этих богатств?»

- Сир Моркар Дэл Шин, Святая Святых, Синофия Магна

Некогда Синофия была экономическим гигантом и ключевым пограничным миром Сектора Каликсис, ныне же она – не более чем заброшенный и забытый реликт далекого прошлого, древний и загнивающий мир пустых городов и увядшего великолепия. Разграбленная собственным населением, вот уже на протяжении нескольких веков планета пребывает в пучине коррупции, апатии и медленного разложения. Оставшиеся населенными области частью запущены, частью заброшены, и находятся под властью своевольной, пресыщенной аристократии во главе с губернатором-марионеткой. Что касается простого люда, он обложен тяжким бременем поборов, за счет которых сибаритствуют их безнравственные господа. Лишённая надежд и целей, Синофия умирает – медленно и неотвратимо.

Личное владение Вольного Торговца Терезы Синос, через тысячу лет после колонизации этот мир стал основной перевалочной базой Ангевинова Крестового Похода, в пламени которого был рождён Сектор Каликсис. Но века шли, Каликсис постепенно становился цельным, суверенным и самодостаточным, и процветание Синофии шло на убыль по мере утраты ею былых позиций. Постепенно всё большая часть населения начала маргинализироваться, искать новой жизни, и, уставая от капризов аристократии, попросту бежать с планеты. Многие записались в колонисты, привлеченные свободой жизни на новых мирах, в то время как их озлобленные правители пытались вернуть себе былую славу при помощи зловещих интриг и тайных заговоров, но вместо этого лишь окончательно разорили собственный мир и обрекли Синофию на медленную и неотвратимую погибель.

Сегодняшняя Синофия – мир, сотрясаемый предсмертными конвульсиями и без того затянувшейся смерти от экономического голода и медленного обрушения социальной системы. Криминал и коррупция уже давно являются общепринятым фактом, а немногочисленные представители внешнего Империума, с которыми Синофия ещё поддерживает контакт – это шайки контрабандистов, агенты независимых картелей (также балансирующих на самом краю закона) и редкие, но чрезвычайно упорные паломники. Целые города стоят в запустении, а там, где Имперская цивилизация все ещё существует, она пребывает во мраке, отчаянно цепляясь за былое величие прошлого среди тленного смрада настоящего.

ИП с Синофии

Дисфория, меланхолия и упадок (как в мирском, так и в духовном плане) – неотъемлемые свойства уроженцев Синофии: надежда для них не более чем слово, вера и амбиции – объекты тихой и горькой насмешки, а эгоизм – черта, необходимая для выживания. Синофийцы, грубо обобщая, люди замкнутые, пугливые, погруженные в себя и, зачастую, озлобленные и ненадёжные, искренне уверенные, к тому же, что таковы и все прочие. Естественно, из этого правила есть множество исключений, но самая опасная разновидность синофийца – это синофиец, обретший веру (во что именно – вопрос второстепенный), ибо верует он с пылом истинного неофита.

Создание Уроженца Синофии

Используй шаблон Уроженца Имперского Мира, но замени особенности Блаженное Неведение, Агиография и Возвышенное Происхождение указанными ниже:

Гнилые Корни

Жизнь в условиях медленного упадка Синофии вселяет в душу горечь, разочарование и сожаление. Она учит тебя чаще оглядываться по сторонам и никому не верить, кроме самого себя. Конечно, такие уроки никогда не проходят даром…

Эффект: Увеличь стартовое значение Восприятия на +5 и получи талант Паранойя. Уменьши стартовое значение Силы Воли и Товарищества на -3.

Упадок Общества

Нынешняя Синофия – лишь увядшая тень былого величия: порча и моральное разложение осквернили каждый аспект её повседневной жизни.

Эффект: Ты начинаешь игру с умением Обман (Тов), а умения Обыденное Знание (Преступность) (Инт), Запретное Знание (Культы) (Инт) и Запретное Знание (Ересь) (Инт) для тебя являются Базовыми Умениями.

Рождённый в Пустоте

«Ты был рождён не на одном из миров Императора, но на титаническом корабле, в глубинах космоса – возможно даже в варпе. Почему это отделяет тебя от остального человечества – неизвестно, но ты выглядишь, действуешь и думаешь несколько иначе, чем они. Ты рос в окружении псайкеров, и то, чего другие боятся или ненавидят, для тебя – привычное дело».

Рожденные во тьме средь звёзд, пустотники – отчуждённое и замкнутое сообщество странных и непонятных постороннему человеку людей. Людей, рождённых в недрах кораблей паломников, или на борту древних орбитальных станций, людей, которых все прочие считают проклятыми.

Жизнь Пустотника

Имперский Флот – важнейший фактор жизнеспособности Империума; без него миры людей будут изолированы друг от друга, и лишены защиты Империума. Торговли не станет, оружие прекратит поступать в армии Императора и Империум постепенно, мир за миром, перестанет существовать.

Космические путешествия по Империуму – дело опасное и непростое. Практически все межзвёздные путешествия совершаются при помощи могучих варп-двигателей. Пребывая в варпе, корабль может покрыть многие тысячи световых лет за относительно короткий срок, и вновь проявится в реальности уже очень далеко от точки входа. В варпе, однако, есть области, токи энергий в которых подобны водоворотам, и встреча с ними сулит кораблям погибель. В варпе существует постоянная опасность различных возмущений, штилей и ужасных варп-штормов. Корабли могут сбиться с курса на тысячи световых лет, или навечно застыть в стазисе подобно мухам в янтаре. В варпе нет ни пространства, ни времени – лишь бесконечный поток имматериума. На борту корабля по ощущениям может пройти лишь месяц, но в материальной вселенной может минуть как несколько дней, так и десятки лет. Нередко спасательные конвои с продовольствием и медикаментами, или спешащие на подмогу флотские соединения опаздывают на месяцы и даже на годы.

Профессии Рождённых в Пустоте

Рождённые в Пустоте могут выбирать следующие профессии:

Адепт

Адепты-пустотники чаще всего являются частью админисферы корабля, оказывающей офицерской касте услуги вроде анализа данных, ухода за Навигаторами, переписи содержимого трюмов и т. п. Задачей некоторых из них могут быть и более странные вещи типа составления точных карт корабля, ведение корабельных родословных или вырезание имён членов экипажа на обшивке судна.

Арбитр

Арбитры-пустотники шагают по коридорам корабля, выискивая преступников и бунтовщиков. Одни работают непосредственно на капитана и выискивают знаки ереси и недовольства среди членов экипажа, другие же крепко связаны с Адептус Арбитрес и вместо этого высматривают порчу в рядах самих офицеров.

Убийца

Убийцы-пустотники часто подчиняются непосредственно высокопоставленным офицерам корабля. Их задача – ликвидация подстрекателей и лидеров зарождающихся культов во имя чистоты и спокойствия всего корабля. Есть среди них и члены загадочных культов смерти, напрямую подотчётных инженер-провидцам, одного слова которых достаточно, чтобы случайный, казалось бы, человек немедленно отправился на встречу с Императором.

Клирик

Клирики-пустотники служат пастырями матросов корабля, обходя кубрики и исповедуя тех, к кому не идет сон, или выкрикивая благословения сквозь грохот и суматоху орудийных палуб. Одни возглавляют хоры техников, поющих литании защиты от нечистых энергий варпа, другие следят за соблюдением правил почитания икон Императора. Есть среди них и личные духовники капитанов – эти клирики сами являются частью офицерской касты корабля.

Имперский Псайкер

Из всех членов экипажа псайкеров-пустотников больше всех ценят и больше всех боятся. Кто-то из них занимается поиском латентных псайкеров среди членов команды, дабы нейтрализовать их до того, как те успеют пасть жертвой одной из злобных сущностей варпа. Другие держат оборону против вторжений извне, третьи постепенно сжигают собственную душу, помогая корабельным Навигаторам, а четвертые – принимают и передают астропатические сообщения. Какова бы ни была роль псайкера на борту, за ним с опаской присматривает каждый.

Подонок

Подонки-пустотники – члены экипажа из числа незаконнорожденных и изгоев, отпрыски запретных межкастовых любовных связей, или члены традиционно неприкасаемых каст. Как бы то ни было, но именно подонки-пустотники организуют и поддерживают корабельный чёрный рынок и ведают сферами собирательства, воровства и производства запретных субстанций – алкоголя, свежего мяса и многих иных, куда более опасных и отвратительных.

Техножрец

Техножрецы-пустотники – это хранители души и тела громадной и сложной машины, коей является космический корабль. Их судьба может быть предопределена с рождения, или их могли принять на борт благодаря природному дару, но в любом случае эти Техножрецы демонстрируют глубочайшую духовную связь с судном. Одни специализируются на изучении ритуалов обслуживания и эксплуатации отдельных систем, другие посвящают себя тонкостям церемоний их ремонта. Всегда есть и тот, кто шепчет на ухо самому капитану – его гудящий голос вещает о чаяниях самого корабля.

Тот, кто проводит всю свою жизнь на корабле, должен приспособиться к рассекающим саму ткань реальности путешествиям через варп, пониженной (и нулевой) гравитации, а также к мысли о том, что ему, вполне вероятно, не суждено более почувствовать под ногами твердь планеты. Довольно часто бывает так, что корабль идет по своему маршруту в режиме бесконечного цикла. Торговые и рудничные суда могут и вовсе никогда не причаливать, поколение за поколением взращивая свой экипаж в холодных глубинах космоса. Гравитационные перепады, кровосмешения и варп-аномалии собирают с них свою жатву. Какой именно эффект оказывает на уроженцев космоса варп, до конца неясно, но одно можно сказать наверняка: что-то в них явно меняется. Черты их лиц сглажены, а кожа бледна. Нередки среди них незначительные отклонения в очертаниях и пропорциях тел, странности произношения, характерная походка и манера одеваться.

Среди пустотников есть и те, кто родился и живет на огромных космических станциях – астероидных горнодобывающих комплексах, заправочных станциях Флота или исследовательских платформах. Прочие могут похвастать самыми разнообразными биографиями: экипажи купеческих или военных судов, шахтёры, тюремщики (или заключённые) и даже слуги Вольных Торговцев. Величайшие корабли Империума – огромные конструкции размером с город, и возраст многих из них насчитывает не одну тысячу лет. Лоботомированные сервиторы и техноадепты отстраненно снуют по своим делам, а корабельные слуги, пассажиры и купцы теснятся вместе в узких коридорах и крошечных каютах. Одним из важнейших членов экипажа является Навигатор – странная порода псайкеров, способных вести корабль сквозь имматериум, ориентируясь на психический путеводный свет Астрономикона. Пустотники, рождённые на службе во Флоте или в экипаже Вольного Торговца, не понаслышке знают об ужасах космоса и о великом множестве врагов Императора. Подобное знание зачастую заставляет экипажи кораблей становиться замкнутыми кликами, слишком напуганными, чтобы направить свой взор вовне, за пределы своей повседневности и своего микросообщества, ибо истинно велик в их сердцах страх того, что бездна может взглянуть на них в ответ.

Но худшее место – это, несомненно, Чёрные Корабли Инквизиции. Эти огромные суда – часть особого флота, раз за разом пересекающего Империум из конца в конец, чтобы хоть раз в несколько столетий посетить каждый из миров человеческого космоса. Их миссия – сбор псайкерской десятины; сотни носителей проклятого дара восходят на борт этих кораблей, и всех их впереди ждет лишь неизвестность. Наполнив трюмы, Чёрные Корабли возвращаются на Святую Терру. Некоторые из псайкеров проявят силу и потенциал, достаточный, чтобы послужить Империуму, но большую их часть принесут в жертву Богу-Императору, и даже их жуткая смерть послужит Империуму. Жизнь на борту этих судов крайне сурова, псайкеров держат в огромных клетках, и обращаются с ними не лучше, чем со скотом.

ИП-Пустотники

Всю свою жизнь ты называл домом внутренности громадного корабля или космической станции. Теперь ты находишься в компании других людей – совсем не таких, как ты сам – культурный шок от этого события сродни прыжку в ледяную воду. Ты чувствуешь себя чужим в любой компании, не состоящей из рождённых в космосе людей. Недостаток социальных навыков, необычный внешний вид, нервное поведение и неспособность веселиться наравне с товарищами создают ощущение одиночества: ты словно рыба, вытащенная из воды. Ты приходишь в себя только когда появляется потребность в твоих навыках – в отличие от прочих, ты близко знаком с психическими феноменами, варп-аномалиями и космическими кораблями – недаром из таких как ты получаются лучшие Адепты и Имперские Псайкеры. Пока простые люди испытывают перед тобой благоговейный страх, они держатся от тебя на расстоянии – и тебя это устраивает более всего.

Умения Рождённых в Пустоте

Каждый пустотник умеет говорить на языке, уникальном для своего родного корабля. Они получают умение Язык (Корабельный Арго) (Инт).

Особенности Рождённых в Пустоте

Пустотники начинают игру со следующими Особенностями. Запиши их все на лист персонажа:

Заговоренный

Пустотники бессознательно направляют непредсказуемые силы варпа – их удача поистине сверхъестественна.

Плюсы: Каждый раз, когда ты тратишь (но *не сжигаешь*) Очко Судьбы, брось 1d10. Если выпадает 9, это Очко тут же возвращается к тебе.

Дурной Глаз

Будь то странный внешний вид, замкнутый характер или некая отталкивающая аура, большинство людей старается избегать пустотников и не доверяет им. Кроме того, именно они в первую очередь привлекают все нездоровое внимание, способное перепасть на долю Аколитов – вопли о скисшем молоке, грубость торговцев, дети с комьями навоза в руках и прочее в таком духе.

Минусы: Ты получаешь штраф -5 на все Тесты Товарищества с участием людей не из числа пустотников.

Космонавт

Рождённый в недрах космического корабля, каждый пустотник имеет природную предрасположенность к корабельным премудростям.

Плюсы: Навигация (Космическая) (Инт) и Пилотирование (Космические Корабли) (Лов) для тебя являются Базовыми умениями.

Привычка к Пустоте

Пустотники с самого детства привычны к превратностям переменной гравитации.

Плюсы: Ты получаешь иммунитет к «космической болезни», а нулевая или пониженная гравитация не является для тебя Сложным Ландшафтом.

Линейный Флот Каликсис (Рождённый в Пустоте)

Мужчины и женщины, происходящие из касты офицеров Имперского Военного Флота даже среди пустотников считаются отдельной породой. Будучи краеугольным камнем военной доктрины Империума, эти люди происходят из длинной и славной династии флотских фамилий и корабельных кланов с тысячелетней историей службы Империуму. Многие связаны семейными узами с правящими классами миров приписки кораблей Флота, где выстроены дома и живут их семьи, окружённые богатствами, взятыми в битвах. Это гордые люди с военным складом ума и развитым понятием о чести. Они уважают долг, верность и силу характера, превыше всего презирая лживость, слабость и непостоянство. Многие из них сложены заметно лучше, чем пустотники из экипажей торговцев и чартистов, а также, благодаря репутации защитников человечества, их значительно больше уважают, хотя им и недостает легендарной везучести иных пустотников.

Корабли Линейного Флота Каликсис рассредоточены по всему сектору; одни охраняют торговые пути и постоянные маршруты огромных судов чартистов, другие патрулируют зону Туманности Адрантис и Бездны Азерот, где все ещё рыщут тёмные силы. Но самая опасная и непредсказуемая их задача – миссия охраны границы сектора, за которой простирается пространство Призрачных Звёзд, где ужасам несть числа, где кончается космос Империума, где окончательно воцаряется тьма.

ИП с Линейного Флота Каликсис

Персонажи из великой династии Линейного Флота растут, впитывая давние традиции героического самопожертвования, приключений и отваги. На протяжении поколений священным долгом их семей является поддержание целостности Империума, защищая его миры и охраняя его торговые маршруты, и за это они требуют от других надлежащего уважения. Независимо от того, пошли ли они по пути предков, поступив на военную службу, или нет, эти люди имеют тенденцию быть громкими, самоуверенными и дерзкими, но этот гонор, как правило, подкреплён немалыми навыками и смелостью.

Создание Персонажей из Имперского Военного Флота

Чтобы создать персонажа, происходящего из династий Имперского Военного Флота, используй шаблон Рождённого в Пустоте, но замени особенности Заговоренный и Дурной Глаз указанными здесь.

Флотские Навыки

Ты начинаешь игру с умением Язык (Флотский Арго) (Инт), а Обыденное Знание (Технология) (Инт) считается для тебя Базовым Умением.

Абордажник

Смысл существования Линейного Флота – война, как в холодной космической пустоте, так и в мясорубке абордажных схваток, особенностям которых тебя обучали с детства.

Эффект: Увеличь стартовую Силу на +5. Ты начинаешь игру с талантом Основное Оружие (Стаб). Если ты сражаешься, стоя спиной к стене, или в тесном пространстве (например, в узком коридоре), ты получаешь бонус +5 на все Тесты Ближнего Боя. Однако сражения «на грязи» тебе непривычны, так что ты получаешь -1 к Инициативе, сражаясь на открытой местности на поверхности планеты. Вдобавок ты получаешь дополнительный штраф -10 к Тестам на Баллистик, если стреляешь из дистанционного оружия на Дальнюю Дистанцию или дальше.

Офицер на Палубе

На боевом корабле приказам подчиняются немедленно и беспрекословно, в противном случае гибнут люди. У Флотских родословных в крови умение отдавать приказы и заставлять других подчиняться им, независимо от собственного статуса.

Эффект: Ты получаешь +10 к Тестам Командования, пребывая на борту космического корабля. Кроме того, все Тесты Товарищества при общении с другими пустотниками получают бонус +5.

Мир-кузница

«Вы были рождены под сенью Омниссии и всю свою жизнь были окружены великими чудесами и ужасами искусств Бога-Машины. В тот самый момент, как вы появились на свет, вы были взвешены, измерены, кодифицированы и испытаны с тем, чтобы ваши повелители смогли найти ваше место в великом узоре; беспощадный процесс, прекрасно подготавливающий человека к выживанию и превосходству».

- Архимагос Эксплоратор Туле, из вступительного обращения к участникам Великого Поиска Хэлшторма

У Адептус Механикус множество владений: от вечно занятых, убранных в железо миров-кузниц, орбитальных лабиринтов и отдаленных исследовательских станций до кочевых и самодостаточных пустотных караванов Флотов Эксплоратор. Они – империя внутри Империума, чуждая, но, тем не менее, неразделимо вплетённая в его полотно. Повелители этой империи – старцы, искусники и мудрецы, таинственные и холодные, подобные машинам, которые они ценят превыше всего.

Жизнь на Мире-кузнице

Миры-кузницы – бьющееся железное сердце Империума и суверенные владения Техножречества Марса. Они полностью посвящены делу промышленного производства и находятся в состоянии неутолимого сырьевого голода. Колеса миров-кузниц никогда не останавливаются, вращаясь день за днем, на протяжении тысячелетий, реакторы пылают, литейные цехи грохочут, сплавляя воедино обработанное сырьё и высокие технологии, дабы удовлетворить бесконечные нужды Империума. Но мир-кузница – нечто куда большее, нежели просто сумма его трансконтинентальных мануфакторумов, ибо каждый из этих миров благословлён высочайшим уровнем технологического развития, гораздо более высокого, чем где-либо ещё в Империуме. Множество воистину загадочных и странных чудес служит разменной монетой в его запутанных лабиринтах из феррокрита и стали. Кроме того, каждый из миров-кузниц является обширнейшим репозиторием данных, знаний и тайн: около трети их территорий отведено под обширнейшие скрипторумы, меметические хранилища и дата-крипты, о которых непрестанно заботятся легионы бездумных сервиторов и их повелителей, наследных членов касты адептов-архивариусов.

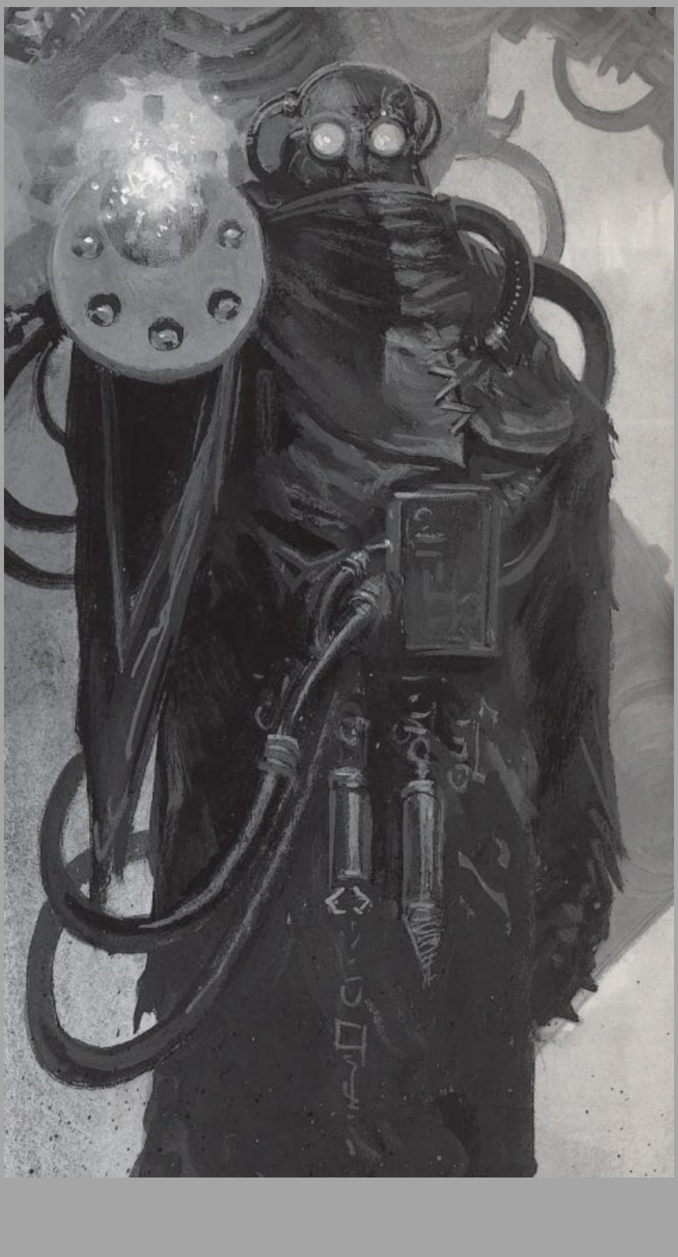
Неоспоримые хозяева миров-кузниц – Магосы и Адепты Культа Механикус, правление которых знаменуют, прежде всего, суровая точность и холодная логика. Для них человеческое население их владений – не более чем колеса и шестерни великой машины, ресурсы, которые надлежит измерить, оценить и максимально эффективно использовать. Под их правлением большая часть населения используется в качестве квалифицированной рабочей силы, где путь в Техножречество Адептус Механикус открыт лишь для самых способных и одарённых. Самые сильные и выносливые становятся Скитариями – Техногвардией миров Механикума. Тот же, кто признан негодным или безнадёжным, обречён стать источником органических компонентов для самых разнообразных сервиторов, которых на мире-кузнице чаще всего куда больше, чем простых людей, ибо такова цена провала.

Несмотря на механистичность общества в целом и неоспоримое превалирование производственных циклов над социальными проблемами, жизнь среднего гражданина лишь немногим более сурова, чем жизнь среднего жителя большинства ульев Империума. Каждый мир-кузница, невзирая на жёсткий порядок и холодный разум повелителей, является вместилищем всё тех же человеческих амбиций, пороков и добродетелей. Определённо, Механикусы, несмотря на то, что разуму их присуща скорее железная логика и холодная чёткость когитатора, нежели простые человеческие чувства, не менее прочих подвержены фракционализму и разнокалиберным религиозным схизмам, причем, зачастую, по причинам, совершено непонятным для непосвященных. Вражда и междоусобицы часто вспыхивают как между сектами, так и между отдельными Магосами, каждый раз под разными лозунгами и с разными целями.

Наиболее крупные и самые важные владения Механикусов – великие миры-кузницы, такие как миры Латэ Сектора Каликсис. Это же Происхождение описывает и уроженцев орбитальных платформ размером с город, и управляемых Механикусами колоний (называемых Территориями), исследовательских форпостов и даже неутомимых флотов эксплораторов, ибо в любом из этих мест течение жизни направляют церемонии, ритуалы и обряды в честь Бога-Машины – Омниссии.

ИП с Мира-кузницы

Мир-кузница не терпит слабостей тела или разума. Дабы выжить и преуспеть настолько, чтобы покинуть мир-кузницу, твой персонаж должен приложить немало усилий, иметь высочайший уровень амбиций, обладать немалой удачей, или, по меньшей мере, быть в достаточной мере кровожадным и безжалостным. Покинув свой дом, он обнаружит себя в Имперском обществе, одновременно знакомом и чуждом, где дураки упорствуют в своих суевериях относительно технологии, не понимая её духовных таинств и чистоты её сущности. Хуже того, они ведут себя так, словно им неведомо, что для выживания человечеству необходима сила, а ведь сила, как учит Омниссия, есть знание воплощённое.



Умения Уроженца Мира-кузницы

Умения Обыденное Знание (Технология) (Инт) и Обыденное Знание (Культ Машины) (Инт) для тебя являются Базовыми Умениями.

Особенности Уроженцев Мира-кузницы

Дети владений Омниссии начинают игру со следующими Особенностями. Запиши их на лист персонажа:

Годен

Обитателей миров-кузниц постоянно тестируют, направляют в то или иное русло, тренируют с самого рождения и до тех пор, пока они не займут предначертанное им место в жизни. Слабость неприемлема, а провал чреват болезненными стимулами, побуждающими более не терпеть неудач. Даже тот, кто идет по пути изгоев, должен быть лучше равных себе, чтобы выжить.

Эффект: В зависимости от выбранной Профессии, увеличь одну из Характеристик персонажа на +3: Адепт – Интеллект, Убийца – Ловкость, Гвардеец – Баллистик, Подонок – Восприятие, Техножрец – Силу Воли.

Чуждый Культ

Хотя уроженцы миров-кузниц знают, что Император – их бог и спаситель, они рассматривают Имперское Кредо сквозь линзы доктрины Культа Механикус. Из-за этого они способны выказывать удивительную (и порой даже опасную) неосведомленность, когда речь заходит о знании самых обыденных учений и практик Экклезиархии и оказания должного почтения её служителям.

Эффект: Персонаж получает штраф -10 на все Тесты, включающие знание Имперского Кредо и штраф -5 на Тесты Товарищества при взаимодействии с членами Экклезиархии в формальной обстановке.

Кредо Омниссия

Не будучи последователями Имперского Культа, даже нижайшие из членов общества мира-кузницы посвящены в таинства основных ритуалов почитания и умиротворения духов машины.

Эффект: Ты получаешь Талант Ритуал Освобождения.

Профессии Уроженцев Мира-кузницы

Жители Миров-кузниц могут выбирать следующие профессии:

Адепт

Адепты миров-кузниц тяжко трудятся среди кропотливо собранных данных и непостижимых отголосков славы минувших эпох. Одни посвящают себя в священнослужители Знания, для других желание знать порой заставляет переступить границы дозволенного. Для этих одержимых и ревностных умов погоня за знанием может стать пагубной привычкой, затягивающей и опасной, как любой наркотик – со временем эта тяга к забытому и сокровенному может заставить сделать шаг за пределы допусков и мер безопасности ритуалов, подвергнув гибельному риску жизнь адепта, его рассудок и саму душу.

Убийца

Коварные убийства и шпионаж – далеко не самый редкий аспект политической жизни мира-кузницы. Жестокая вражда отдельных Магосов, разногласия между гильдиями и противоборствующие техносекты – все они порой снисходят до воровства, саботажа и кровопролития. Единственный для некоторых фракций способ выжить – широкое применение соответствующим образом тренированных и аугментированных агентов, способных играть роли шпионов, диверсантов и убийц. Стоит отметить, что многие из них добились в своём искусстве таких высот, что даже иномирцы порой прибегают к их услугам.

Гвардеец

Регулярные войска Культа Механикус, Техногвардию Скитариев, формируют по тому же принципу, по которому другие миры формируют СПО или полки Имперской Гвардии. После призыва они проходят суровую подготовку, по окончании которой становятся солдатами и стражами порядка. Большая часть Техногвардейцев подчиняется командованию планетарных сил обороны и правопорядка, но есть и те, кто состоит на службе у Магосов и гильдий миров-кузниц.

Подонок

Большая часть Подонков с миров-кузниц считается техноеретиками (еретехами). Это прослойка общества ютится среди хибар простых рабочих и в заброшенных зданиях, где они, посредством крох краденых и постигнутых самостоятельно технознаний, стремятся упрочить свое положение, производя запретные товары, наркотики и оружие из сырья, которое им удается похитить у бывших своих господ. Стоит учесть, что арест властями Механикума за подобные преступления означает судьбу, гораздо худшую, нежели смерть.

Техножрец

Рукоположение в Техножречество на мире-кузнице – это и благо, и проклятие; этот сан обеспечивает доступ к величайшим чудесам Бога-Машины, но ты при этом обречен быть лишь одним из очень и очень многих – нижайшим и легко заменимым слугой Омниссии. Общество техножрецов делится на две совершенно непохожих части: тех, кто служит слепо и усердно и тех, кто стремится превзойти всех, и стать лучшим любой ценой. Для них, последних, плоть – позорная слабость, от которой следует поскорее избавиться, а знание и власть – цели, к которым подобает стремиться последовательно и неотступно, если хочешь, чтобы тайны Бога-Машины стали для тебя открытой книгой.

Таблица И-1-2: Место Рождения

D100	Результат
01-30	**Великий Мир-кузница:** Твой персонаж вырос во мраке величайших и крупнейших кузниц, таких, как миры Латэ сектора Каликсис. Ты знаешь, как дрожит земля от поступи Титанов и как опаляет лицо жар расплавленного металла, кипящего в километровых тиглях. Лишь очень немногое способно тебя впечатлить, и уверенность в превосходстве Бога-Машины в твоём сознании абсолютна.
31-47	**Малый Мир-кузница:** Ты был рождён и обучен на одном из малых миров-кузниц, либо лишь идущем к величию, либо на том, чьи природные условия особенно враждебны и непредсказуемы. Тяжкий жизненный опыт научил тебя ценить долг, единство и послушание, и доказал, что плоды труда множества людей уничтожить несоизмеримо сложнее, чем работу одного человека.
48-61	**Орбита:** Ты происходишь с одной из гигантских орбитальных станций Механикума, а потому привычен к чудесам контргравитации и силовых полей, к тайнам плазмы и электронных цепей. Каждая орбитальная станция служит одной, строго определённой цели, будь то производство оружия или выращивание кристаллов, а потому превыше всего ты чтишь ясность предназначения и высочайшее мастерство.
62-74	**Территория:** Рождённый под небом одного из вассальных владений Механикума, ты, благодаря замеченному потенциалу, был избран из прочих людей в раннем детстве и направлен на путь, указанный Омниссией. Ты веришь в свое предназначение и способность превозмочь любое испытание, уготованное тебе, ибо слабые канут в безвестность, а сильнейшие выживут и пребудут вовек.
75-89	**Исследовательский Форпост:** Ты провел первые годы своей жизни на изолированной станции, затерянной среди холодных и беспощадных звёзд. Превыше всего ты ценишь стремление целенаправленно выполнять поставленную задачу, и зависимость от других для тебя – не более чем слабость.
90-00	**Флот Эксплоратор:** Приписанный с ранних лет к свите Магоса Эксплоратор, ты побывал у отдаленных и неведомых звёзд и ступил на поверхность миров, погибших эпохи тому назад. Ты своими глазами видел чудеса и кошмары, о существовании которых прочие даже не подозревают. Ты всегда жаждешь новых знаний и новых исследований, сулящих ответы на загадки Вселенной, а если ради этого придется вскрыть каждого ксеноса во вселенной – так тому и быть.

Очищенный Разум

«Я очнулась в пустой стальной клетке, не ведая, кто я есть. Я спросила укутанных в алые одежды стражей, что вели меня, но те не ответили, как не ответили мне ни бормотавший псалмы священник, ни псайкер с пустыми глазами, ни грозный лорд в украшенном доспехе. Затем мой повелитель вложил мне в руки клинок, и я узнала, кто я есть: я – слуга Императора, я – смерть».

- Сестра Фойд, Санкционированная Ингуматрисса

Есть вещи, слишком опасные, чтобы их знать, жизни, слишком гнусные, чтобы их оставлять и воспоминания, слишком тяжкие, чтобы их хранить. В большинстве таких случаев решение, если уж дело доходит до Инквизиции, простое – смерть, неважно, будет то заслуженная казнь или благословение последней милости Императора. Но есть малое число тех, для кого существует иное решение – ментальная чистка, сложный и трудоемкий процесс, кое-где называемый мозгомойкой или «смертью Я». При помощи сочетания психовирусного, меметического и телепатического вмешательства участки воспоминаний субъекта выборочно стираются, а паттерны его мышления изменяются. С точки зрения этих процедур, сознание человека можно считать исписанным листом, книгой, которую можно исправить, подчистить и подправить, в крайнем случае – стереть всё начисто, создав новую личность, с новым набором знаний и умений.

Люди, прошедшие через эту процедуру, фактически рождаются заново, становясь тем, что нужно в данный момент Инквизиции, получая все необходимые навыки и личностные особенности, часто вместе с новым лицом и телом. Иногда им даже внушают (естественно, без их ведома) воспоминания о событиях, никогда не имевших места быть, и людях, никогда не существовавших, или вживляют ментальные программы, которым невозможно не подчиниться, когда придет время.

Этот процесс, однако, не проходит бесследно и сам по себе довольно опасен. Очищенный разум опустошен и замкнут, его удел – одиночество и недоверие окружающих. Воспоминания этих несчастных разрозненны, а сознание растоптано – не удивительно, что сердца их ожесточены, глухи к чужим горестям и переполнены чувством утраты или тенями безымянных ужасов. Но изредка случаются и худшее: фрагменты, казалось бы, надёжно затертых воспоминаний или осколки старой личности всплывают из глубин сознания, становясь предвестниками грядущего безумия или жёстких мер противодействия со стороны Инквизиции.

Персонажи с очищенным разумом были оставлены в живых по очень веской причине, но сами они о ней не знают, и вполне могут так никогда и не узнать. Они могли стать избранниками судьбы, доверившей им какую-нибудь жуткую тайну, или оставившей их в живых после какого-нибудь ужасного происшествия, или благодаря решению Инквизиции, которая сочла их слишком полезными для того, чтобы просто убить. Впрочем, с тем же успехом в прошлом они могли быть верными слугами Императора, или просто невинными свидетелями страшных событий, жутких явлений или заговоров, долженствующих оставаться тайной. Но не стоит обольщаться: Инквизиция всегда имеет особые планы на людей, которых оставляет в живых.

ИП с Очищенным Разумом

Однажды ты очнулся, уже будучи измененным по воле другого человека. Твой разум подобен пустому дому, полному запертых комнат, ключей от которых у тебя нет. По пустынным коридорам твоего сознания носятся тысячи вопросов, на которые ты попросту не можешь ответить. Ты не можешь вспомнить, как ты здесь оказался, или где ты выучил всё то, что знаешь. Иногда ты искренне поражаешься вещам, которые сам же и совершаешь.

Профессии Очищенных

Персонажи с Очищенным Разумом могут выбирать следующие профессии:

Арбитр

Адептус Арбитрес и местные силы правопорядка в процессе несения службы вполне могут наткнуться на истины, слишком жуткие, чтобы их принять, и увидеть вещи, после которых ни один из людей не способен сохранить рассудок. Инквизиция, со своей стороны, рассматривает этих несчастных как очень ценных кандидатов на чистку сознания и пополнение рядов организации, а потому у них выжигают из памяти лишь то, чего нельзя оставить, не трогая вколоченные на протяжении жизни навыки и врождённое чувство долга.

Убийца

Очищенный убийца – это, как правило, не более чем живое орудие в руках Святых Ордосов, расходный инструмент, запрограммированный служить без сомнений и убивать без угрызений совести. Из них получаются неплохие телохранители и шпионы. Конечно же, некоторые из них прежде были наёмниками, рецидивистами и тому подобным отребьем, но теперь они пойманы, очищены и обращены против своих же бывших собратьев.

Клирик

Очищенные клирики – редчайший тип Аколитов, поскольку для истинного служителя веры мученическая смерть куда более предпочтительна, нежели промывка памяти. Исключения, однако, существуют, ведь клириком может стать и Очищенный, лишенный прошлого и всех воспоминаний, но сохранивший рвение и любовь к Императору. Некоторые Инквизиторы-Радикалы, ценящие хорошую иронию, вполне способны приказать переделать еретика или преступника в верного слугу Императора, чтобы тот заплатил за свои грехи пожизненным служением. Подобные методы претят традиционалистам – по их мнению, такое наказание слишком гуманно. Аргумент в их пользу – как не раз показывали события прошлого, зло способно остаться даже в тщательно вычищенной душе.

Гвардеец

Инквизиции часто требуются военные силы для крупных рейдов или операций подавления. При этом зачастую необходимо, чтобы вовлеченный персонал не смог вспомнить, в чём именно состояла их миссия на службе Святых Ордосов. Если риск порчи слишком велик, единственным выходом для них будет смерть, но любой Инквизитор понимает, что особо отличившихся слуг Императора не следует расходовать впустую, особенно если они еще могут послужить.

Имперский Псайкер

Псайкеры подвержены всем и всяческим ужасам варпа, отчего они нередко страдают от душевных травм и расстройств, особенно если их способности проснулись или были открыты относительно поздно. Иногда, если до этого вообще доходит дело, сильные мира сего решают, что потенциал псайкера достаточно силён, чтобы спасти его, в то время как его «Я» необратимо испорчено. Решением в таких случаях служит отсечение воспоминаний и личности – так хирург отсекает раковую опухоль от здорового органа; но, как и в случае с хирургией, результат гарантировать невозможно.

Техножрец

Адептус Механикус прекрасно осознают, что знание может таить опасность. Церебральные аугментации техножрецов делают селективное уничтожение памяти даже более лёгким делом, чем в случае с полностью органическим мозгом. Очищенный техножрец мог работать над каким-нибудь секретным проектом или миссией, по завершению которой стало самоочевидно, что полученное знание должно быть уничтожено бесследно. Как вариант, такой техножрец мог состоять в свите предателя, пасть жертвой техноереси или просто слишком глубоко забраться в область запретного. Некоторые техножрецы идут на очистку добровольно, считая ее процедурой, избавляющей от слабостей и сентиментальных привязанностей прошлого.

Внутри тебя, в том месте, где у других людей находятся воспоминания, зияет пустота, отделяющая тебя от окружающих, ты ощущаешь социальные взаимоотношения как нечто, происходящее с кем-то другим, но не с тобой. Служба в Инквизиции – вот и все, что у тебя есть, но даже они не доверяют тебе полностью – да и с какой стати? Ведь, в конце концов, ты и сам себе не доверяешь: все, что ты знаешь, говорит, о том, что некогда ты был монстром вроде тех, на кого ты сам сейчас охотишься. Тени твоего разума всегда рядом, рыщут на задворках сознания, бесформенные и безымянные, предстающие во всей своей кошмарной чёткости ровно на ту самую долю секунды, по прошествии которой ты очнёшься ото сна, обливаясь холодным потом и вопя от ужаса, лишь затем, чтобы понять, что видения вновь растаяли и утекли, словно песок сквозь пальцы.

Особенности Очищенного Разума

Уникальная природа Очищенных персонажей дарует им описанные ниже Особенности. Запиши их на лист персонажа:

Имплантация Энграмм

Поскольку огромные области сознания субъекта после процесса очистки более-менее пустеют, следующим этапом часто бывает энграмматическая индукция, способная внедрить разнообразные полезные умения прямо в кору головного мозга Аколита.

Эффект: Ты начинаешь игру с умениями Обман (Тов) и Запугивание (Сил). При этом умения Обыденное Знание (Технология) (Инт) и Выживание (Инт) становятся для тебя Базовыми Умениями. Вдобавок ты получаешь таланты Пресыщенный и Пистолеты (Стаб и Лаз).

Предохранитель

Всем Очищенным агентам Инквизиции имплантируют в мозг предохранительный триггер, гарантирующий, что они не обернутся против собственных хозяев. Лишь некий значимый НИП (вроде твоего Инквизитора), имеет доступ к этому триггеру, который обычно активируется телепатически или при помощи особой звуковой каденции (простая кодовая фраза считается слишком рискованным вариантом).

Эффект: Триггер работает в точности как использование Психосилы Доминирование (смотри **стр. 382**). Если триггер срабатывает, ты обязан выполнить полученную команду или набор инструкций со всем возможным рвением и в силу своих способностей. Однако если команда противоречива или прямо приказывает нанести себе вред, ты получаешь соответствующий бонус к попыткам сопротивляться контролю.

Имперская Подготовка

Инквизиторская чистка сознания обычно направлена на селективное уничтожение воспоминаний и сохранение различных полезных навыков и умений. Кроме того, многочисленные психические барьеры, устанавливаемые в ходе процедуры в сознании субъекта, усиливают сопротивляемость разума субъекта стороннему вмешательству.

Эффект: Ты получаешь бонус +10 к Тестам Силы Воли, сделанным при сопротивлении Страху и попыткам взять твой разум под контроль (психически, химически или любым иным способом).

Сквозь Тёмное Зеркало

Очистка сознания порождает множество побочных эффектов, включая разрушительное действие, оказываемое на рассудок и иные, уникальные для каждого разума опасности.

Эффект: Ты начинаешь игру с 1d5+2 Очков Безумия. По воле Мастера определённые редкие события, люди или даже фразы, образы и запахи могут запустить «подавленные» воспоминания – определи их броском по **Таблице И-1-3: Осколки Памяти** на этапе создания персонажа. Когда такое происходит, ты должен пройти Тест Силы Воли, провал которого означает бросок по **Таблице 8-4: Шок** (**стр. 437**) – заметь, что никакая подготовка и никакие таланты, усиливающие сопротивляемость Страху или Безумию, в этом случае не работают.

Мастеру: Используй эту Особенность с умом.

Осколки Памяти

Несмотря на все старания при проведении ментальной подготовки, странные и мрачные вспышки прошлого могут прорваться наружу, материализовавшись в виде застывших разрозненных картин во снах, внезапных дежа-вю или необъяснимых страхов и антипатий, проносящихся за один панический миг. **Таблица И-1-3: Осколки Памяти** содержит несколько возможных примеров (Мастера вольны добавлять свои «эпизоды»).

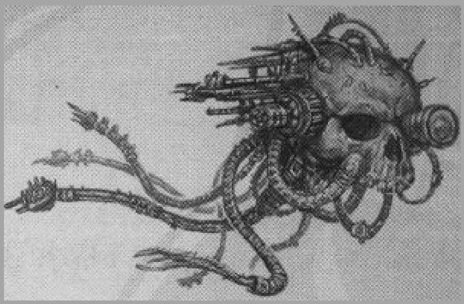


Таблица И-1-3: Осколки Памяти

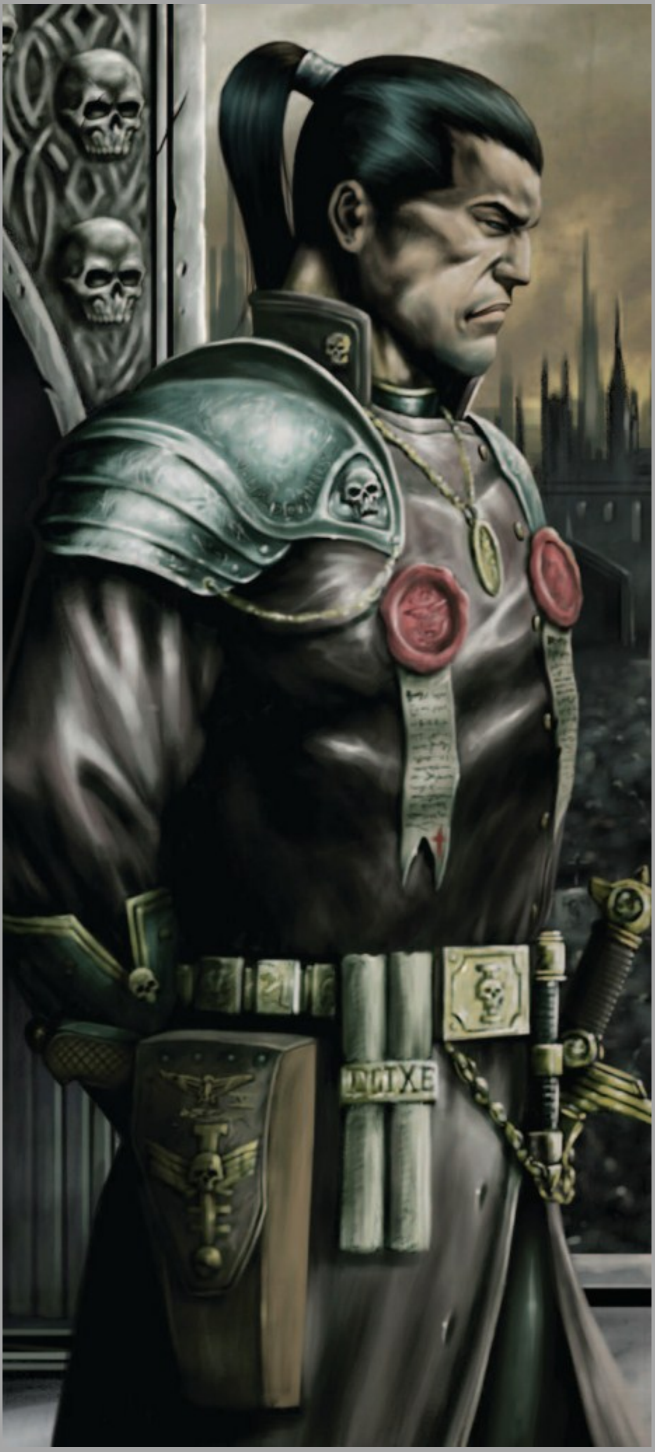
D100	Результат
01-22	**Разбитое Зеркало:** Чувства наполняют тебя – лица дорогих тебе людей, обрывок мелодии, запах готовящейся еды, дом, краткие вспышки эмоций, тут же ускользающих в небытие. Кто они – потерянная навсегда семья? Или, может быть, твои несчастные жертвы?
23-34	**Холодная могила:** Неподвижность, безмолвие, удушливая тьма и абсолютный холод. Холод, леденящий душу и опаляющий разум. Смерть – ты уверен, что это была она – смерть заявила о своих правах на тебя, но они вернули тебя, и теперь она ждет своего момента, рыщет за спиной, ждет, зная, что во второй раз тебе от неё не уйти.
35-40	**Ночь Демона:** Огонь и тени, огромный и жуткий рогатый силуэт, словно сплетённый из тёмных вихрей, хохочущий и выкрикивающий имя, которое тебе не расслышать – может, твоё настоящее имя? Лишь Демон знает.
41-52	**Единственный Выживший:** Стальные стены заляпаны кровью, кровью твоих друзей и товарищей. Ты все ещё слышишь их крики, они будто застыли в воздухе. Ты бредешь длинными коридорами, пустыми, но помнящими смерть, в одиночестве – живой, завидующий мёртвым.
53-61	**Тёмный Алтарь:** Церемония началась, и мрачный речитатив укутанных в робы фигур начал проникать в твой разум по мере того, как они сдвигались, рисуя узоры ночи вокруг тёмного алтаря. Твоя цель ясна, а вера непоколебима, но ты знаешь, что скольких бы еретиков ты ни убил, этот кошмарный речитатив, пульсирующий в твоём сознании, уже не остановится, никогда не остановится…
62-71	**Кровавый Трон:** Ты купаешься в лучах триумфа, головы твоих сторонников склоняются пред тобой, их жизнь и смерть в твоих руках, они твои по праву. Затем все внезапно тонет в хаосе и разрушении, огне и крови. Ты закован в кандалы и сломлен, тёмные фигуры тащат тебя прочь, но сладкий вкус власти держится на твоих губах ещё один краткий миг.
72-80	**Лес Кошмаров:** Ты в страхе блуждаешь по незнакомому месту. Деревья из чёрного стекла поют чуждыми голосами, когда ветер, горячий, словно кровь, волнует их ветви. Ты идешь, спотыкаясь, бесцельно, дрожа от ужаса, по вздутой мертвенно-бледной земле – оно идет за тобой, преследует тебя. Ты видишь смутное движение на границе поля зрения – оно парит меж искореженных деревьев, подбираясь все ближе, и ты точно знаешь, что стоит тебе увидеть его, ты тут же просто сойдешь с ума.
81-95	**Мальфийский Кандидат:** Ты смотришь вниз с высоты на это помпезное сборище; лорды и леди, адепты и священники, сверкающие своими дорогими побрякушками и пресыщенные властью. Величайший из них выступает вперёд, на каждом шагу окружённый подобающим его величию раболепием. Ты поднимаешь свое оружие к плечу, наводишь перекрестье оптического прицела на его аристократическое лицо, твой палец жмет на спусковой крючок.
96-00	**Воскрешающий Славу:** Ты умоляешь о помощи странного человека, стоящего в мрачной зале. Помочь может лишь он, и только поэтому ты умоляешь его. Все зашло слишком далеко, так далеко, что ты уже не в силах это остановить, они отстают от тебя лишь на полшага, и стоит им тебя догнать, ты потеряешь все. Доброжелательный старик с глазами, похожими на мёртвые звёзды, улыбается украдкой, глядя на то, как ты встаешь перед ним на колени, и тень, что он отбрасывает тебе под ноги – не совсем человеческая.

Аристократ

«Кое-чему можно научиться, кое-что можно получить всего лишь за деньги. Однако то, что действительно имеет значение, несет в себе лишь кровь».

- Виола Дэл Шин, Матриарх Семьи Дэл Шин

Высший нобилитет Империума – это его богатейшая и наиболее влиятельная элита. Порода, совершенно отличная от тех, кем они правят. Многие благородные дома охватывают звёзды изощренной сетью родственных связей, браков и политических альянсов, позволяющей им поддерживать свое влияние и власть, даже если удача отвернется от них на каком-то одном из миров. Продукт аккуратного отбора и тщательной культивации на протяжении веков (и даже тысячелетий) – родословные, что аристократы несут в своей крови, суть история самого Империума. Именно они являют собой лучшее, что способно предложить человечество – по крайней мере, именно в этом они постараются тебя убедить. К сожалению, благородная кровь никогда не была гарантией достоинства: на каждый пример просвещенности и величия приходятся десятки капризных и самодовольных дворянских отпрысков, одно существование которых доказывает, что благородное происхождение как единственное мерило превосходства есть заблуждение. Хуже всего то, что эти распутные бездельники и мелкие тираны входят в число людей, чьи тёмные наклонности чаще всего и перерастают в ересь и истинное зло, причем причиной тому может стать как неутолимая жажда власти, так и простая скука. Все они входят группу риска, за которой Инквизиция ведёт самое пристальное наблюдение. Именно борьба с этими могущественными и состоятельными еретиками является одной из главных причин наличия аристократов в рядах Святых Ордосов.



Буквально с самого первого вздоха детей аристократов начинают обучать роли, которую им предстоит играть всю свою жизнь, а также искусству играть эту роль как следует. Их первосортное образование покрывает не только азы истории, коммерции и высокой политики, но и тонкости изящного вкуса и этикета: как носить нужную в данный момент маску, как делать тонкие намеки, как просить и оказывать одолжения, как оберегать честь, и как вести себя в каждой из возможных ситуаций. В некоторых семьях обучение касается и куда более тёмных аспектов этой игры: подбор ядов, наём убийц, выбор момента для удачного предательства – вот лишь немногие из них.

Обширные связи, социальные навыки, отличное образование и умение вращаться в высших кругах Имперского общества – аристократы зачастую столь же безжалостны, сколь очаровательны и столь же опасны, сколь безупречно воспитаны. Все это делает их идеальными шпионами и очень хорошими Аколитами.

ИН-Аристократы

Ты был рождён богатым и привилегированным, тебя обучали лучшие наставники и закаляли изощренные интриги. Ты знаешь, как вращаться в высших кругах и как склонять других своей воле, и ты никогда не соприкасался с жизненными тяготами, которые есть удел простых граждан. Ты можешь быть достойным и сознательным человеком, прекрасно осведомленным о долге, что налагает на тебя твоё положение, или распутным развратником, которого не волнуют низкорожденные неудачники. Как бы то ни было, Святые Ордосы заинтересовались тобой, и тебе прекрасно известно, что они обладают властью, которая и не снилась никому из членов твоей семьи.

Умения Аристократа

Ты начинаешь игру с умениями Грамотность (Инт), Язык (Высокий Готик) (Инт) и Язык (Низкий Готик) (Инт).

Особенности Аристократа

Аристократ получает следующие особенности. Запиши их на лист персонажа:

Этикет

Нобилей учат как вести себя во всех возможных формальных ситуациях.

Эффект: Ты получаешь бонус +10 к Тестам на Обольщение, Обман и Проницательность в формальных ситуациях и при взаимодействии с представителями правящих сословий.

Профессии Аристократов

Персонажи-Аристократы могут выбирать следующие профессии:

Адепт

Многие из дворян, особенно из числа далеких от власти, обращают свой просвещенный ум и внушительное состояние в интеллектуальное русло и вступают на путь поиска сокрытого знания и каталогизации различных эзотерических тематик, несмотря на то, что неуемное любопытство часто приводит их к неприятностям.

Арбитр

Владения благородных домов могут быть весьма обширными, а враги – многочисленными; нет ничего удивительного, если защита дома зиждется на плечах кастелянов, связанных с семьёй кровными узами. Некоторые аристократы идут в Арбитры в поисках собственного предназначения или преумножения личного влияния и власти.

Убийца

Аристократию Империума раздирают вендетты и кровавые переделы сфер влияния, и сквозь эти деликатные войны идут благородные Убийцы, подкованные как в этикете, так и в искусстве лишать жизни: для них убийство суть танец, который надлежит исполнять с точностью и неизменным вкусом.

Клирик

Экклезиархический сан – высокое и благородное призвание, открывающее доступ к одной из величайших сил Империума: к вере. Большая часть благородных семей держит при дворе исповедников, происходящих из одного с ними рода, а некоторые фамилии могут насчитывать в своих рядах сразу нескольких прелатов или даже кардиналов. История Империума полна эпизодов, когда нобили добивались на духовном поприще величия и славы (доброй или дурной), благодаря благородному происхождению, умелому применению лести и изощренной дипломатии.

Гвардеец

Многие благородные семьи чтут традицию службы в рядах офицеров Имперской Гвардии – судьба, которая может стать как смыслом всей жизни, так и отправной точкой для более амбициозных целей. Чаще всего молодых аристократов приписывают офицерами к полкам, набранным самой семьей, чтобы те прошли горнило войны, набрались боевого опыта, и вернулись в сиянии славы, дабы послужить уже своей семье.

Подонок

Благородное происхождение – еще не гарантия благородства, а утонченность и шарм хороших манер вполне могут служить и самым низким целям. Кровожадные распутники и щеголи-шарлатаны, выпавшие из гнезда великих домов, и тщательно скрываемые «конфузы», за которые иных заклеймили бы монстрами – среди аристократии это распространено куда шире, нежели они хотели бы убедить окружающих.

Превосходные Связи

Дворяне обладают широчайшими связями, и тебе прекрасно известно, что, оброненное в разговоре «правильное» имя способно открыть гораздо больше дверей, чем банальная пригоршня Тронов.

Эффект: Ты начинаешь игру с талантом Равный (Нобилитет). Вдобавок ты получаешь талант Равный (Академики, Адептус Механикус, Администратум, Астропаты, Экклезиархия, Правительство, Купечество, Армия или Преступный Мир), в соответствии с источником влияния своей семьи.

Вендетта

У любого из благородных домов найдутся кровные враги и соперники, стремящихся нанести вред как делам самой семьи, так и отдельным её членам. Вступление в ряды Святых Ордосов не отменяет ничего – просто те, кто желает тебе зла, отныне будут более осторожны и аккуратны.

Эффект: У тебя есть враги: возможно, благородный дом или иная могущественная группа. Все подробности остаются на откуп тебе и Мастеру – достойного противника вам предстоит создать вместе. Хотя они и не преследуют тебя на каждом шагу, они всегда есть, они всегда ждут возможности причинить тебе вред или убить тебя, как только представится удобный случай. Ты, конечно же, волен платить им той же монетой.

Богатство

Рождённые аристократами рождены богатыми, так что ты наслаждаешься плодами капиталов твоей семьи.

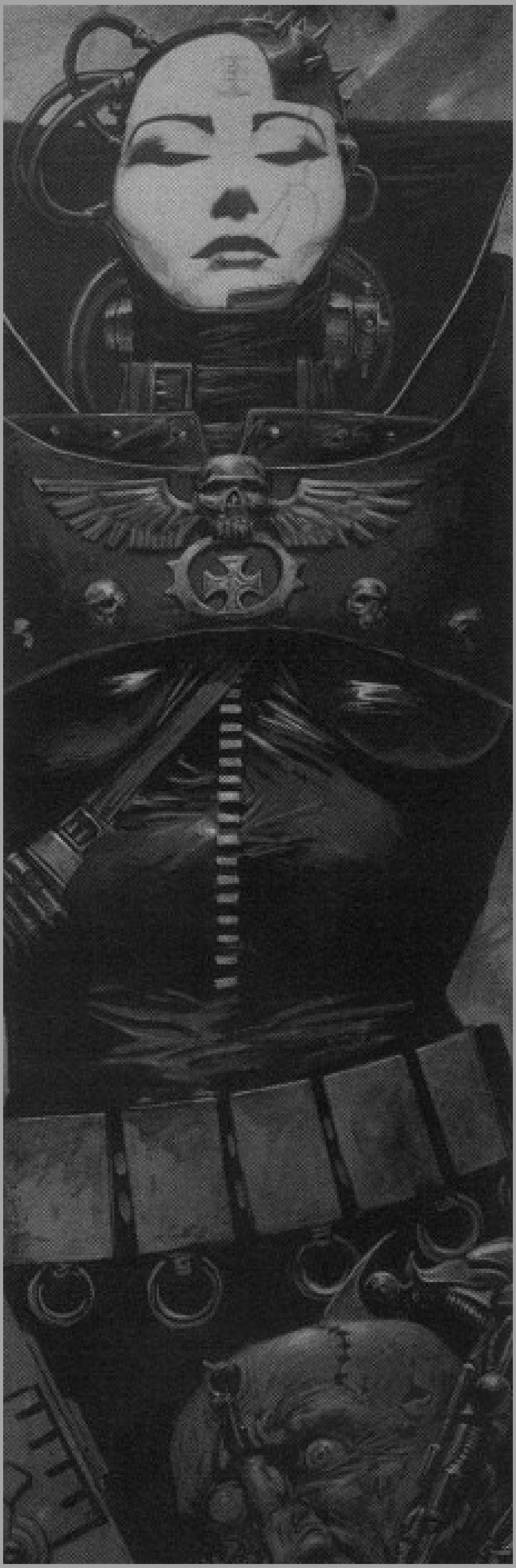
Эффект: Ты начинаешь игру с двойным количеством Тронов. Кроме того, в деле определения ежемесячного дохода (смотри **стр. 224**) ты отныне считаешься членом Аристократического сословия.

Прошлое – Путь к Величию

История благородных домов зиждется на самых разных традициях, и у каждого из них свой источник положения и власти. Всё это, конечно же, сильно влияет на каждого из членов этого дома. Брось кубик по **Таблице И-1-4: Путь к Величию**, чтобы определить исторические традиции своей семьи.

Таблица И-1-4: Путь к Величию

(D100)	Результат
01-15	**Торговые Магнаты:** Твоя семья контролирует обширные коммерческие операции по всему сектору и за его пределами. Накопление богатств через торговлю подразумевает, что каждый из отпрысков дома либо имеет коммерческую жилку, либо считается неполноценным.
16-30	**Военные Традиции:** Твой дом выстроен на крови предков, которые были героями войн прошлого. Твоя семья имеет сильные связи с военными ведомствами Империума, и традиции связывают тебя узами чести и славы.
31-45	**Властители Человечества:** Твоя семья происходит из наследных правителей своего родного мира и твой род – один из самых могущественных, богатейших и надёжных из всех тамошних благородных фамилий. Именно поэтому никак нельзя сказать, что ты обделен врагами.
46-60	**Поставщик Империума:** Твоему дому принадлежат обширнейшие владения, основным продуктом которых является жизненно важное для Империума сырьё – руда, зерно и прочие ресурсы. Собственно грязная работа, конечно же, не входит в число твоих обязанностей.
61-75	**Дом Железных Шпилей:** Ты происходишь из благородных семей мира-улья. Состояние твоего дома построено трудом множества рабочих, тянущих свою лямку далеко внизу, под сенью шпиля твоей семьи.
76-85	**Кровь Величия:** Один из твоих предков был легендарным героем Империума. Его или её деяния создали твой дом за одно поколение, и та слава поныне осеняет его.
86-95	**Удача Бродяги:** Твоя семья владеет древней хартией Вольного Торговца, и её состояние было выковано в холодной тьме меж далеких звёзд. Хотя твой дом и признан прочими домами, вы все ещё почитаетесь эксцентричными и даже опасными, и не безосновательно.
96-00	**Оскверненная Кровь:** Твоя семья – не то, чем кажется. Некогда твои предки были опозорены, обесчещены или претерпели бедствие, призрак которого до сих пор довлеет над твоей благородной фамилией, из-за чего она обладает лишь тенью своей былой славы. Ваши поместья – пыльные руины, а те, кем вы все ещё повелеваете, шепчут ваше имя со страхом в сердце.



Схола Прогениум

«Мы смотрим в будущее. Победа человечества зависит как от тех, кто правит, так и от тех, кто служит. Мы за это в ответе; мы творим это будущее».

- Аббат Бернар Скрэйлинг, Схола Прогениум на Маккабеус Квинтус

В Схолы Прогениум набирают детей, чьи родители погибли на службе Императору: от дочерей офицеров Имперской Гвардии, павших на поле боя, до сыновей администраторов, затерявшихся в глубинах Имперского космоса. Цель Схолы – воспитать из них становой хребет Имперского общества. Те, кто прошел обучение в Схоле Прогениум – прогена – получают великолепное (по меркам Империума) образование. Фундамент жизни в Схоле Прогениум – суровая дисциплина. С того самого дня, как воспитанники впервые надевают свое серое облачение, их начинают учить, что Богу-Императору не нужны слабые и никчемные, а боль – лишь иллюзия строптивого разума. Жестокие наказания, молитва, пост и медитации – вот краеугольные камни обучения в Схоле, инструменты, при помощи которых в сознании прогена формируются твердая вера и четкая цель. Курс обучения прогена проходит через чётко определённые фазы: начиная с грамоты и писаний Имперского Кредо, и заканчивая историей, политикой, житиями Имперских святых, искусством риторики и развитием лидерских качеств. Однако не стоит думать, что обучение зациклено на развитии интеллекта – все прогена проходят курс физической подготовки и обращения с оружием у прославленных аббат-инструкторов. Аббат-инструкторы, как правило, являются закаленными во всех огнях ветеранами, половину своей жизни отдавшими службе в армиях Империума. Жестокие, беспощадные и безжалостные, уроки аббат-инструкторов запоминаются прогена на всю жизнь.

По мере взросления прогена начинают готовить к службе на благо Империума. Многих отбирают в Экклезиархию, Администратум или иные подразделения Адептус Терра, в то время как послушники более боевого склада находят свое место в качестве кадровых офицеров Имперской Гвардии, Флота или Адептус Арбитрес. Наиболее отличившиеся прогена становятся рекрутами самых специализированных и элитных ведомств Империума, таких как Комиссариат или Адепта Сороритас, а единицам избранных достаётся служба в Инквизиции.

ПИ из Схолы Прогениум

Прогена – истинные дети Империума. Их воля несгибаема, действия решительны, а разум быстр. Для тебя служба в Инквизиции это привилегия и долг, которому ты предан всей душой. У тебя не возникает никаких вопросов и никакие моральные дилеммы не смущают тебя, если стоит вопрос о выживании человечества. Ты хорошо подготовлен к любому возможному вызову и выказываешь лишь презрение к тому, что прочие считают трудностями.

Умения Прогена

Персонажи из Схолы Прогениум высокообразованны и начитанны. Ты начинаешь игру с умениями Грамотность (Инт), Язык (Высокий Готик) (Инт) и Язык (Низкий Готик) (Инт).

Особенности Прогена

Прогена получают следующие Особенности. Запиши их все на лист персонажа:

Обучение в Схоле

Разум прогена – продукт многих лет скрупулезного постижения вопросов фундаментального знания и основ учёности.

Эффект: Умения Обыденное Знание (Администратум) (Инт), Обыденное Знание (Экклезиархия) (Инт), Обыденное Знание (Имперское Кредо) (Инт), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Обыденное Знание (Война) (Инт), и Учёное Знание (Философия) (Инт) являются для тебя Базовыми Умениями.

Обращение с Оружием

Все прогена проходят подготовку под руководством седовласых аббат-инструкторов в искусствах, необходимых для защиты истин Императора. Вне зависимости от рода службы, каждый из них хорошо знает, как проливать вражескую кровь.

Эффект: Ты начинаешь игру с талантами Основное Оружие (Лаз или Стаб), Оружие Ближнего Боя (Примитив) и Пистолеты (Лаз или Стаб).

Профессии Схолы Прогениум

Персонажи-прогена могут выбирать следующие профессии:

Адепт

Адепты, набираемые из Схолы Прогениум, часто становятся особыми исполнителями Администратума или учёных колледжей, специализирующихся в особенно сложных сферах знания. Такие упорные и волевые люди могут стать исследователями или архивистами на службе Адептус Арбитрес, Муниторума или даже Чёрных Кораблей Инквизиции.

Арбитр

Многие из лучших Арбитров – выходцы из Схолы Прогениум, поскольку их безоглядная верность Имперскому Кредо и непричастность к местным делам превращает их в идеальных стражей порядка и вершителей правосудия. Зачастую прогена манят высокие посты и руководящие должности, но есть и те, кто обращает свой незаурядный интеллект на службу в особых следственных бригадах. Именно этих выпускников Схолы Прогениум чаще всего набирают в секретные Палаты Инквизиции.

Клирик

Выпускников Схолы Прогениум можно встретить на всех ступенях и во всех подразделениях Экклезиархии, от братьев Миссионари Галактика до приходских дьяконов, занимающих множество временных постов в Министоруме. Закаленные и просвещенные в Имперском Кредо с малых лет, прогена, становясь пасторами, исповедниками и миссионерами, делают воистину небольшой шаг.

Гвардеец

Суровая духовная и телесная дисциплина Схолы Прогениум – прекрасная основа для успешной военной службы. Практически все солдаты знаменитых штурмовых подразделений Имперской Гвардии некогда были воспитанниками Схолы, впрочем, немало их и в Комиссариате, и в рядах Дивизио Тактика.

Сороритас

Женщины-прогена составляют подавляющее большинство Сестёр Сороритас. Духовная, интеллектуальная и физическая подготовка Схолы Прогениум является лучшей прелюдией к вступлению в один из их Орденов.

Воспитание в Отрешении

Несмотря на всестороннее образование, прогена мало знакомы с худшими из представителей человечества, к которым, тем не менее, испытывают презрение, которое даже не пытаются скрывать.

Эффект: Ты получаешь штраф -10 на все Тесты Обольщения, Командования, Обмана и Проницательности, когда имеешь дело с худшими представителями общества (культистами, предателями, наркоманами, подонками, мутантами и тому подобным отребьем).

Закаленная Воля

Суровые методы Схолы Прогениум направлены в основном на создание самого важного оружия, имеющегося в арсенале истинного слуги Императора: несгибаемой воли.

Эффект: Когда ты проходишь Очень Тяжёлый (-30) Тест на Силу Воли, вместо стандартного штрафа, равного -30, ты получаешь всего -20.

Прошлое: Сирота

Схола ставит своей целью воспитание идеальных слуг Императора, не обремененных ненужными эмоциями и индивидуальностью. Все прогена, тем не менее, дети слуг Империума, и смерть родителей – одна из немногих нитей, что связывают их с прошлым. Бросай кубик по **Таблице И-1-5: Судьба Семьи**, чтобы определить, кем были твои родители и как они погибли.

Таблица И-1-5: Судьба Семьи

D100	Результат
01-25	**Мученики Войны:** Твои родители состояли в Имперской Гвардии и пали от руки врагов человечества.
26-45	**Жертвы Мятежа:** Твои родители были лоялистами Империума, попавшими в руки бунтовщиков.
46-65	**Отдаленный Форпост:** Твои родители были отправлены на удаленный и уединенный форпост, столь далекий, что ты успеешь умереть до того, как с ним наладится хоть какое-то сообщение.
66-75	**Затерянные в Пустоте:** Твои родители были верными слугами Адептус Терра, и пропали без вести вместе с кораблем, на котором они путешествовали.
76-85	**Без Следа:** Нет никаких записей о том, что случилось с твоими родителями, хотя ты прекрасно знаешь, кем они были, все записи о них с какого-то определённого момента просто исчезли из всех архивов.
86-95	**Без Возврата:** Твои родители были приписаны к Имперскому крестовому походу или экспедиции Вольного Торговца, которые отправлялись далеко за пределы Имперского космоса и так и не вернулись.
96-00	**Ореол Молчания:** Никто не говорит с тобой о твоих родителях или твоей семье. Ты понятия не имеешь, кем они были и как погибли; все запросы о них разбиваются о каменную стену молчания.

> «И коли сойду я с пути покорности, то лишь затем, чтобы следовать по самому священному из путей – по тому, что избрал сам Император. И хотя не сказано о том в Книге Астрономикона, но истинный слуга выказывает преданность Господину своему, если следует зову сердца, а не гласу разума».

Стадия Вторая: Характеристики

«Характер куется на наковальне войны молотом обстоятельств, и форму ему придает воля».

- Воитель Слайдо

Характеристики – это параметр, который описывает «сырые» способности вашего персонажа в различных физических и ментальных областях. Характеристики измеряются по шкале от 0 до 100. Характеристики персонажа имеют высокую важность по целому ряду причин, но в стандартной ситуации они отображают твою способность преуспевать в тех или иных жизненных испытаниях. Когда ты кидаешь кубики, чтобы выяснить, удалось ли задуманное тобой, или нет, помни – чем выше значение твоей Характеристики, тем выше шанс на успех.

Ближний Бой (Weapon Skill) (ББ)

Ближний Бой отображает навык рукопашного боя персонажа с применением кулаков, ножей или цепных мечей.

Баллистик (Ballistic Skill) (Б)

Баллистик – это показатель точности стрельбы твоего персонажа из оружия дальнего боя, такого как лазганы, арбалеты и автопистолеты.

Сила (Strength) (Сил)

Показатель того, насколько силён твой персонаж физически.

Выносливость (Toughness) (Вын)

Выносливость показывает, насколько легко персонаж переносит ранения и насколько хорошо сопротивляешься токсинам, ядам, заболеваниям и прочим физическим недомоганиям.

Ловкость (Agility) (Лов)

Ловкость – мерило скорости, реакции и чувства равновесия твоего персонажа.

Интеллект (Intelligence) (Инт)

Интеллект – мера умственных, логических и аналитических способностей, а также объёма познаний твоего персонажа.

Восприятие (Perception) (Вос)

Восприятие показывает, насколько хорошо твой персонаж ощущает окружающее при помощи своих сенсорных чувств.

Сила Воли (Willpower) (СВ)

Сила воли позволяет стойко выдерживать ужасы войны, космических путешествий и прочих кошмаров, которые могут встретиться во время выполнения миссий.

Товарищество (Fellowship) (Тов)

Товарищество – способность твоего персонажа общаться и взаимодействовать с другими созданиями: обманывать, командовать и заводить друзей.

Пример

Стив решил создать персонажа. Поскольку это его первый раз, он ещё не решил, кем хочет играть, а потому вверяет решение судьбе. Он кидает d100 и выкидывает 60. Сравнив результат с ***Таблицей 1-1: Родной Мир****, он выясняет, что его Аколит был рождён на Имперском Мире. Он читает описание и делает несколько заметок относительно своей жизни до службы в Инквизиции. Затем он переписывает всю необходимую информацию на свой лист персонажа, после чего применяет эффекты своих Особенностей к своим Умениям (Запретное Знание, Грамотность и Язык (Высокий Готик)). Наконец, он делает для себя пометку, чтобы не забыть прибавить +3 к своей Силе Воли. Этот шаг завершен, Стив готов напылить свои Характеристики.*

Пример

Из предыдущего примера мы выяснили, что персонаж Стива происходит с Имперского Мира, так что когда он начинает напылять свои Характеристики, он смотрит на Имперскую колонку. Ему необходимо бросить 2d10 девять раз и прибавить к получившимся результатам модификаторы Имперского Мира, а затем записать результаты на лист персонажа. Он кидает кости, получая такие результаты:

Характеристика	*Таблица*	*Бросок*	*Итог*
Ближний Бой (ББ)	*2d10+20*	*10*	*30 (Средне)*
Баллистик (Б)	*2d10+20*	*6*	*26 (Средне)*
Сила (Сил)	*2d10+20*	*9*	*29 (Средне)*
Выносливость (Вын)	*2d10+20*	*7*	*27 (Средне)*
Ловкость (Лов)	*2d10+20*	*12*	*32 (Средне)*
Интеллект (Инт)	*2d10+20*	*15*	*35 (Средне)*
Восприятие (Вос)	*2d10+20*	*12*	*32 (Средне)*
Сила Воли (СВ)	*2d10+20*	*13*	*33 (Средне)*
Товарищество (Тов)	*2d10+20*	*7*	*27 (Средне)*

Стив имеет право на один переброс. Глядя на свои Характеристики, он видит, что худший из его бросков выпал на Баллистик. Поскольку он надеется отстреливать мутантов и ксеносов издалека, он решает бросать кости на Баллистик ещё раз. Он кидает 2d10 и выбрасывает 15! Он меняет свой Баллистик на 35, так что, с учётом бонуса +3 к Силе Воли, его Характеристики теперь выглядят так:

ББ	*Б*	*Сил*	*Вын*	*Лов*	*Инт*	*Вос*	*СВ*	*Тов*
30	*35*	*29*	*27*	*32*	*35*	*32*	*36*	*27*

«Лишь только воин возложит душу свою на алтарь великой войны, как звон колокола и росчерк пера начнет счет дням его в посмертии, как шел счет дням его в жизни»

Таблица 1-2: Сравнительные Характеристики

Очки	Значение	Примеры
10-15	Хилый	Сила маленького ребенка
16-20	Слабый	Интеллект грокса
21-25	Низкий	Товарищество Дикаря
26-35	Средний	Средний уровень человечества
36-40	Высокий	Товарищество жителя улья
41-45	Великий	Сила орка
46-50	Невероятный	Ловкость эльдарского корсара
51+	Героический	Сила Воли Демона

Бонусы Характеристик

У каждой Характеристики есть соответствующий бонус. Бонус каждой Характеристики равен количеству десятков её числового значения. Например, персонаж с Силой 41 будет иметь Бонус Силы равный 4. Помимо всего прочего, Бонусы Характеристик используются для определения победителя в закончившихся вничью Состязательных Тестах. За подробностями обращайся к **Главе VII: Игровой Процесс**.

Напыление Характеристик

Все характеристики "напыляются" броском 2d10. Результат броска складывается с модификатором, соответствующим твоему Родному Миру. Эти модификаторы можно найти в **Таблице 1-3: Напыление Характеристик** (ниже). Процесс повторяй для каждой характеристики, пока не получишь значения для всех девяти. При записи Характеристик на лист персонажа обведи первую цифру числа кружочком. Так отмечается Бонус Характеристики.

Поскольку ты играешь персонажем, немного выделяющимся над основной массой людей, ты можешь перебросить один из выпавших тебе результатов. Однако помни, что если ты прибегаешь к этому праву, ты должен безоговорочно принять новый результат, даже если он хуже старого.

Таблица 1-3: Напыление Характеристик

		- Модификатор за Родной Мир -							
Характеристика	Бросок	Дикий	Улей	Имперский	Пустотник	Кузница	Очищенный	Аристократ	Схола
Ближний Бой	2d10+	20	20	20	20	15	20	20	20
Баллистик	2d10+	20	20	20	20	20	20	20	20
Сила	2d10+	25	20	20	15	20	20	20	20
Выносливость	2d10+	25	15	20	20	20	20	20	20
Ловкость	2d10+	20	20	20	20	20	20	20	20
Интеллект	2d10+	20	20	20	20	25	20	20	20
Восприятие	2d10+	20	20	20	20	20	20	20	20
Сила Воли	2d10+	15	20	20	25	20	25	15	20
Товарищество	2d10+	15	25	20	20	20	15	25	20

Стадия Третья: Профессия

«Будь тем, кем Император указал тебе быть, ибо лишь так преуспеешь».

- Песнь Аброгации, «Книга Утешения»

После того, как ты определился с Родным Миром и Характеристиками, наступает время сделать следующий шаг – выбрать для персонажа его жизненную стезю, или Профессию. Профессия есть примерное обозначение того, кто ты есть, что умеешь делать и какое место в Империуме ты занимаешь. Профессия – это путь развития твоего персонажа, определяющий его начальную экипировку, Умения, Таланты и иные факторы, указывающие на роль ИП в команде Аколитов.

Чтобы выбрать Профессию, ты можешь либо свериться со списком доступных для твоего Родного Мира профессий, либо определить её случайно. Если ты выбираешь последнее, кинь d100 и сравни результат с записью в колонке твоего Родного Мира в **Таблице 1-4: Профессии**. Как только ты выяснишь, какая профессия выпала твоему персонажу, запиши всю относящуюся к ней информацию на лист персонажа – стартовые Умения, Таланты и Имущество. В некоторых случаях придется сделать выбор в пользу того или иного варианта. Если выбор для тебя не очевиден, посоветуйся с Мастером. Обрати внимание, что некоторые Таланты могут иметь определённые требования для их получения, такие, как определённое значение Характеристики – на этапе выбора начальных Талантов персонажа ты можешь не обращать на них внимания.

До того, как начнется игра, у тебя будет шанс ещё улучшить своего персонажа (смотри **Стадию Четыре: Тратим Опыт, Покупаем Экипировку**).

> «Лишь только воин возложит душу свою на алтарь великой войны, как звон колокола и росчерк пера начнет счет дням его в посмертии, как шел счет дням его в жизни»

Таблица 1-4: Профессии

	- Родной Мир -							
Профессия	Дикий Мир	Мир-улей	Имперский Мир	Рождённый в Пустоте	Мир-кузница	Очищенный Разум	Аристократ	Схола Прогениум
Адепт	---	---	01-12	01-10	01-25	---	01-18	01-20
Арбитр	---	01-17	13-25	11-20	---	01-15	19-30	21-40
Убийца	01-30	18-20	26-38	21-25	26-35	16-50	31-40	---
Клирик	---	21-25	39-52	26-35	---	51-60	41-56	41-60
Гвардеец	31-80	26-35	53-65	---	36-60	61-80	57-75	61-80
Имперский Псайкер	81-90	36-40	66-79	36-75	---	81-90	76-85	---
Подонок	91-00	41-89	80-90	76-85	61-70	---	86-00	---
Техножрец	---	90-00	91-00	86-00	71-00	91-00	---	---
Сороритас*	---	---	---	---	---	---	---	(81-00)

**Таблица 1-4*: *Персонажи-сороритки обязаны быть женщинами; переброс кости, если твой персонаж – мужчина.*

Адепт

«Знание – сила. Не распыляй её на толпу».

- Губернатор Сектора Мариус Хакс

Адепты – мудрецы и учёные (по крайней мере, каждый из них мечтает быть таковым). Они умело изъясняются, многое знают и зачастую играют роль мозгового центра группы. Они не очень хороши в бою, а многие – стеснительны в общении. Впрочем, когда дело доходит до царства знаний, они способны стереть в порошок любого.

Стартовые Умения: Язык (Низкий Готик) (Инт), Грамотность (Инт), Ремесло (Переписчик) (Инт) или Ремесло (Лакей) (Тов), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Учёное Знание (Легенды) (Инт) или Учёное Знание (Технология) (Инт).

Стартовые Таланты: Оружие Ближнего Боя (Примитив) или Пистолеты (Стаб), Чуткий Сон или Сопротивляемость (Холод), Спринт или Непримечательный.

Стартовое Имущество: Стаб-револьвер и 6 патронов или посох, роба Администратума (Одежды Обычного Качества), авто-перо или писчий набор, хроно или песочные часы, дата-планшет или иллюстрированный манускрипт, рюкзак.

Стартовый Ранг: Архивист – подробности об этой Профессии смотри на **стр. 70.**

Арбитр

«Ни один щит не устоит перед мечом правосудия».

- Медитации Адептус Арбитрес

Арбитры – бескомпромиссные судьи и стражи закона. Они следят, чтобы законы Империума соблюдались и служат палачами для бунтовщиков, подстрекателей и прочих нежелательных элементов. Арбитры не служат местным силам законопорядка, являясь членами гораздо более высокопоставленной структуры: Адептус Арбитрес. Арбитры не слишком сильны и им зачастую не хватает общественной утонченности, но когда необходима способность выжить после выстрела в упор, или выследить жертву, Арбитр – как раз тот человек, которого ты захочешь увидеть на своей стороне.

Стартовые Навыки: Язык (Низкий Готик) (Инт), Грамотность (Инт), Обыденное Знание (Адептус Арбитрес) (Инт), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Сбор Информации (Тов).

Стартовые Таланты: Основное Оружие (Стаб), Оружие Ближнего Боя (Примитив), Быстрое Выхватывание или Быстрая Перезарядка.

Стартовое Имущество: Дробовик и 12 ружейных патронов, дубинка, пара кастетов, нож, кольчуга или флак-жилет или ячеистый жилет, униформа (Одежды Хорошего Качества), 3 дозы стимма, инъектор, Удостоверение Арбитра, хроно, пачка лхо-папирос или фляжка амасека.

Стартовый Ранг: Патрульный – **стр. 76.**

Убийца

«Императору угодны разные явления, даже смерть. Некоторые смерти Ему угодны сильнее прочих…»

- Астрид, Жрица Ассасинорума

Убийцы – опытные исполнители, способные подобраться к жертве и оборвать её земные дни. Одни – безжалостные палачи, упивающиеся кровопролитием, другие – высококлассные профессионалы, гордящиеся своим высочайшим умением. Но какой бы ни была их мотивация, они представляют собой самых опасных слуг Инквизиции, пример совершенного и точного инструмента устранения.

Стартовые Умения: Язык (Низкий Готик) (Инт), Бдительность (Вос), Уклонение (Лов).

Стартовые Таланты: Оружие Ближнего Боя (Примитив), Амбидекстрия или Непримечательный, Метательное Оружие или Пистолеты (Лаз), Основное Оружие (Стаб), Пистолеты (Стаб).

Стартовое Имущество: Дробовик и 12 ружейных патронов или охотничья винтовка и 16 патронов или автоган и 1 обойма, меч, нож, компактный лаз-пистолет и 1 батарея или 10 метательных ножей, 3 дозы стимма, инъектор, талисман (волосы мертвеца), чёрный полевой комбинезон (Одежды Обычного Качества).

Стартовый Ранг: Наёмник – подробности об этой Профессии смотри на **стр. 82.**

Клирик

«Человек без веры есть человек без души. Не терпи бездушных в пастве своей, ибо они суть двери для тёмных сил».

- Заповеди Экклезиархии

Клирики – жрецы Императора, члены титанической организации, именуемой Экклезиархией. Они – умелые и харизматичные лидеры, и, пожалуй, наиболее уважаемые из всех представителей власти. Их обучают широкому спектру навыков и умений, так что они, по сути, могут заниматься практически чем угодно. Но чаще всего их можно увидеть в роли предводителей и вдохновителей, чья проповедь несется над головами солдат Императора, вдохновляя тех на подвиги и героизм.

Стартовые Умения: Язык (Низкий Готик) (Инт), Обыденное Знание (Имперское Кредо) (Инт), Грамотность (Инт), Исполнитель (Певец) (Тов) или Ремесло (Переписчик) (Инт), Ремесло (Повар) или Ремесло (Лакей) (Тов).

Стартовые Таланты: Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Стаб), Основное Оружие (Примитив) или Метательное Оружие (Примитив).

Стартовое Имущество: Молот или меч, стаб-револьвер и 6 патронов или автопистолет и 1 обойма, арбалет и 10 болтов или 5 метательных ножей, кольчуга или флак-жилет, медальон-аквила, облачение Экклезиархии (Одежды Хорошего Качества), 4 свечи, талисман (череп), рюкзак.

Стартовый Ранг: Неофит – подробности об этой Профессии смотри на **стр. 88**.

Гвардеец

«Жизнь – война. И я намерен победить!»

- «Окопная Башка» Джонс

Гвардейцы – это бойцы, рубаки и воины 41го Тысячелетия. Одни – солдаты регулярных армий, или даже Имперской Гвардии. Другие – не более чем наёмники и бандиты. Некоторые могут быть даже осужденными преступниками, чьи ошейники с зарядом взрывчатки – напоминание о необходимости платить за свои преступления. Нет смысла лишний раз упоминать о том, что Гвардейцы не блещут ни особым умом, ни высокими социальными навыками. Тем не менее, они более чем достойно компенсируют эти недостатки умением убивать все что угодно самым громким и неаккуратным образом.

Стартовые Умения: Язык (Низкий Готик) (Инт), Вождение (Наземный Транспорт) (Лов) или Плавание (Сил).

Стартовые Таланты: Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Примитив) или Пистолеты (Лаз), Основное Оружие (Лаз), Основное Оружие (Примитив) или Основное Оружие (Стаб).

Стартовое Имущество: Меч или топор или молот, кремневый пистолет и 12 пуль или лаз-пистолет и 1 батарея, лазган и 1 батарея, лук и 10 стрел или мушкет и 12 пуль или дробовик и 12 ружейных патронов, нож, гвардейский флак-доспех, униформа или камуфляж или уличная одежда (Одежды Обычного Качества), недельный сухой паёк из трупной муки, лицензия наёмника или взрывчатый ошейник (надетый) или «*Памятка Имперского Гвардейца для Поднятия Боевого Духа*».

Стартовый Ранг: Новобранец – подробности об этой Профессии смотри на **стр. 94**.

Имперский Псайкер

> *«Я стоял в Тронном дворце на самой Святой Терре. Там душа моя была разбита и собрана вновь – живое орудие, выкованное волей Императора».*
>
> - Псайкер Примарис Тассаил Каин

Псайкеры – загадочные создания со сверхъестественными способностями, обладающие многими удивительными умениями: от чтения мыслей до метания зарядов биоэлектрической энергии. За эти странные силы, однако, приходится платить, ибо каждый из псайкеров суть врата в ужасающий Имматериум, обитель ужаса, царство Демонов и хищников, охочих до людских душ. Каждый Имперский Псайкер рискует душой всякий раз, как применяет свои способности; к тому же, ему прекрасно известно, что холодное жало милосердного клинка – лучшая участь из тех, что ожидает человека, на душу которого позарился Демон.

Стартовые Умения: Язык (Низкий Готик) (Инт), Психическое Чутьё (Вос), Инвокация (СВ), Ремесло (Купец) (Тов) или Ремесло (Предсказатель) (Тов), Грамотность (Инт).

Стартовые Таланты: Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Стаб) или Пистолеты (Лаз), Пси-рейтинг 1.

Стартовое Имущество: Топор или меч, посох, компактный стаб-револьвер и 3 патрона или компактный лаз-пистолет и 1 батарея, нож (мизерикорд псайкана), стеганый жилет, невзрачная роба (Одежды Низкого Качества), жития Имперских святых или колода карт или игральные кости, Психофокус, клеймо санкционата.

Стартовый Ранг: Санкционат – подробности об этой Профессии смотри на **стр. 100.**

Стартовые Психосилы

Все Псайкеры начинают с Пси-рейтингом 1 и с Малыми Психосилами, число которых равно половине Бонуса Силы Воли (округлять в большую сторону). Описание Психосил смотри в Главе VI.

Особенность: Санкционированный Псайкер

На борту Чёрного Корабля ты попал на Святую Терру. Ты был санкционирован агентами Золотого Трона после разнообразных священных, вдумчивых и болезненных ритуалов, предназначенных проверить твою устойчивость против хищников варпа. Бросай по **Таблице 1-5: Побочные Эффекты Санкционирования**, чтобы выяснить, какую отметину оставили на тебе эти процедуры. Твой стартовый возраст также увеличен на 3d10 (смотри **стр. 57**).

Таблица 1-5: Побочные Эффекты Санкционирования

D100	Результат
01-08	**Реконструированный Череп:** Какая-то часть твоих испытаний расколола тебе череп. Возможно, то была психохирургия, наставительное избиение или неконтролируемый всплеск силы, раздавивший твою голову, словно гнилую мальфийскую виноградину. Твой череп скреплён металлическими пластинами, некоторые из которых отчётливо видны. Уменьши Интеллект на 3, но получи 5d10 Тронов компенсации.
09-14	**Загнанный:** Видения, навещавшие тебя во время санкционирования, развили у тебя лёгкую паранойю. Ты убежден, что некие части твоей души, отсеченные во время испытаний, обрели разум и теперь пытаются выследить тебя. Хотя ты и сам понимаешь, что это, по меньшей мере, глупо, ты, тем не менее, отказываешься садиться спиной к двери, просто на всякий случай. Получи 1d10 Очков Безумия.
15-25	**Неприятные Воспоминания:** Твое становление было таким, что ты непроизвольно вздрагиваешь и кривишься, когда кто-нибудь упоминает Святую Терру. Получи 1d5 Очков Безумия.
26-35	**Ужас, ужас:** Твои волосы поседели, ты иногда бормочешь себе под нос, а каждая ночь встречает тебя очередным кошмарным сновидением. Получи 1d5 Очков Безумия.
36-42	**Боль Нервной Индукции:** Кожа на тыльной стороне твоей правой кисти обезображена шрамами. Ты чувствуешь дискомфорт, находясь рядом с лысыми женщинами в робах.
43-49	**Стоматологическое Зондирование:** У тебя во рту больше нет зубов. Возможно, они были выбиты, удалены или просто покинули тебя в знак протеста против внутренней психической агонии. У тебя есть полный набор резных протезов, выполненных из зубов почивших пилигримов. Они Хорошего качества и, несмотря на то, что они дороги тебе как память, на рынке за них вполне могут дать около 50 Тронов.
50-57	**Оптический Обрыв:** Твои ритуалы становления оказали разрушительный эффект на твои глаза. Они были удалены и заменены кибернетическими сенсорами Обычного качества. Подробнее о них в **Главе V: Арсенал**.
58-63	**Благочестивые Вопли:** Твои разрушенные голосовые связки были заменены вокс-индуктором. Этот имплантат размером с большой палец чуть выступает из плоти твоего горла. Помимо того, что отныне твой голос звучит немного механически, других игровых эффектов нет.
64-70	**Облучение:** Ты узрел истинную силу Золотого Трона. На всей поверхности твоего тела нет ни единого волоска.
71-75	**Скованный Язык:** Твои губы, десны и нёбо татуированы гексаграмматическими печатями. Ты должен пройти **Тяжёлый (-20) Тест Силы Воли** чтобы суметь произнести имена Губителей (Кхорна, Тзинча, Слаанеш и Нургла). Плюс, ты жутко заикаешься, если говоришь о демонах.
76-88	**Обручение с Троном:** Ты хранишь верность лишь Императору. Ты получаешь талант Химическое Оскопление (**стр. 212**) и кольцо из чатталиума, которое стоит около 100 Тронов.
89-94	**Ведьмины Колючки:** Твое тело покрыто тысячами мелких шрамов. У тебя стойкая неприязнь к иголкам. Увеличь свою Выносливость на 3.
95-00	**Гипнотическое Наставление:** Могучее внушение заставляет тебя шёпотом бормотать Литанию Защиты, даже когда ты спишь или находишься без сознания. Увеличь Силу Воли на 3.

Подонок

> *«Ну да, преступления приносят деньги. Иначе, с какой стати я бы этим занимался?»*
>
> - «Наезд» Боуз, Бандит из Улья Фенксворлд

Подонки – преступники, изгои, аферисты, гангстеры, воры и головорезы Империума. Они – балласт и очистки общества. Но, несмотря на крайне сомнительное происхождение, они обладают рядом навыков, весьма полезных в различных тайных и полулегальных делах. От взлома замков до уличных грабежей, от подделки до контрабанды, Подонки способны на все, что может пригодиться на их греховной стезе. Не отличаясь ни силой, ни телесной крепостью, Подонки как никто умеют трепать языком и незаменимы в делах, требующих большой прыти. То, что нужно, чтобы вляпаться в неприятности и выбраться из них целым и невредимым.

Стартовые Умения: Язык (Низкий Готик) (Инт), Трёп (Тов), Обольщение (Тов) или Уклонение (Лов), Обман (Тов), Бдительность (Вос), Обыденное Знание (Империум).

Стартовые Таланты: Амбидекстрия или Непримечательный, Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Стаб), Основное Оружие (Стаб).

Стартовое Имущество: Автоган и 1 обойма или дробовик и 12 ружейных патронов, автопистолет и 1 обойма, пара кастетов или дубинка, нож, стеганый жилет или звериные шкуры, уличный прикид или тряпьё или грязная накидка (Одежды Низкого Качества).

Стартовый Ранг: Отребье – подробности об этой Профессии смотри на **стр. 108**.

Техножрец

> *«Я – Дитя Омниссии, верный Бога-Машины. Многообразные ритуалы, литургии зажигания и песни инженерного провидения открыты для меня. Я внемлю духам древних техномашин – от живущего войной сердца боевого танка до потаенной мудрости когитаторов».*
>
> - Вокс-сервитор Т3та, от имени Адепта Культа Механикус Мануэля

Техножрецы – стражи духов машин и хранители традиций технологии. Они следят за состоянием невероятно сложных устройств, и посвящены во множество таинств – от ритуалов зажигания до обрядов эксплуатации. Изучая древние науки, они выискивают повсюду следы потерянных технологий, и постепенно заменяют слабую плоть блестящей сталью и гудящими электрическими контурами.

Стартовые Умения: Язык (Низкий Готик) (Инт), Технология (Инт), Грамотность (Инт), Тайный Язык (Техно) (Инт), Ремесло (Резчик) (Лов) или Ремесло (Переписчик) (Инт).

Стартовые Таланты: Оружие Ближнего Боя (Примитив), Основное Оружие (Лаз), Пистолеты (Лаз), Электропривой.

Стартовое Имущество: Металлический посох, лаз-пистолет и 1 батарея, лаз-карабин и 1 батарея, нож, флак-жилет, светильник, дата-планшет, роба и регалии Механикус (Одежды Хорошего Качества), 1d10 запчастей (батарейки, проводки, хронометры и т.п.), фиал Священного Машинного Масла.

Стартовый Ранг: Технограф – подробности об этой Профессии смотри на **стр. 114**.

Опциональное Правило: *Техножрец получает Особенности Стальное Сердце и Железная Кожа (смотри **стр.40** книги **«Миры Латэ»**).*

Особенность: Имплантаты Механикус

Путём множества сложных ритуалов ты был благословлён и очищен. Ты был признан подходящим сосудом для следующих имплантатов:

Электропривой

Это небольшой порт, привитый к твоей нервной системе. Пройдя соответствующую тренировку, при помощи него ты можешь подключаться к дата-портам машин и некоторым информационным сетям. Электропривой может выглядеть очень по-разному, например как электротатуировка, черепной шунт, пальцевой щуп или позвоночный разъем.

Индукционные Электротатуировки

Это металлические кожные имплантаты размером примерно с ладонь, для непосвященного схожие с обычными татуировками. Электротатуировки же внедрены в твою нервную систему, где их питают биоэлектрические эманации плоти. Их можно использовать для сбора или излучения энергии множеством различных способов и с самыми различными целями. Электротатуировки могут быть любой формы и цвета, а разместить их можно где угодно на теле – чаще всего это ладони или мехадендриты.

Респираторный Блок

Этот имплантат скрывает нижнюю половину твоего лица за системой фильтров и трубок. Он очищает воздух, которым ты дышишь, обеспечивая бонус +20 к сопротивлению летучим токсинам и газовому оружию. Респиратор также содержит вокс-синтезатор, способный транслировать твою речь массой разных способов. Респираторный блок может быть как непритязательным на вид, так и нести на своей поверхности вполне изысканные и утонченные узоры.

Кибер-мантия

Это конструкция из металла, кабелей и импульсных трансмиттеров, вживленных в твой позвоночник и нижнюю часть грудной клетки. Эта мантия служит основой для каждого из твоих имплантатов и бионических устройств. Некоторые слуги Омниссии относятся к кибер-мантии как к «истинной плоти». Постороннему же придется заглянуть под красные одежды Техножреца, чтобы выяснить, как именно выглядит его кибер-мантия – мало кто не лжет, утверждая, что видел её.

Конденсаторная Катушка

В кибер-мантию внедрен накопитель энергии, называемый конденсаторной катушкой. Этот блок способен хранить энергию и генерировать различные типы полей. Катушки бывают различных типов: от небольших кристаллических стеков до громоздких гальванаторов, собранных из автомобильных двигателей. Многих из Адептус Механикус можно издалека принять за горбунов именно из-за этих примитивных катушек.

Черепной Контур

Это последовательность взаимосвязанных процессоров, имплантатов и кортикальных микросхем, призванных улучшить твои ментальные возможности. Большая часть деталей расположена снаружи, в кожухах, привинченных к черепу, но некоторые вживляются непосредственно в мозг. По мере того, как растет твоя приверженность вере, все большие и большие части мозга, отвечающие за такие бесполезные вещи, как эмоции и интуиция, постепенно удаляются, чтобы освободить место для дополнительных аугментаций. Черепные контуры часто выглядят довольно потасканно и даже примитивно.

Пример

Стив готов определить свою Профессию. Он бросает d100 и сравнивает результат с ***Таблицей 1-4: Профессии****. Он выбросил 44, что означает, что он – Клирик с Имперского мира. Он записывает свои начальные Умения, Таланты и Имущество, но для этого ему предстоит несколько раз сделать выбор. Он должен выбрать Исполнитель (Певец) или Ремесло (Переписчик), Ремесло (Повар или Слуга), Основное Оружие (Примитив) или Метательное Оружие (Примитив). Стив останавливается на Умениях Ремесло (Переписчик), Ремесло (Лакей) и Таланте Основное Оружие (Примитив) – из-за своего хорошего значения Баллистика.*

Так что у Стива следующие Умения и Таланты:

Умения: *Язык (Низкий Готик), Обыденное Знание (Имперское Кредо), Грамотность, Ремесло (Переписчик, Лакей).*

Таланты: *Оружие Ближнего Боя (Примитив), Основное Оружие (Примитив), Пистолеты (Стаб).*

Также Стиву предстоит выбрать кое-что из оборудования. Он делает выбор, исходя из своих Талантов, и начинает со следующими вещами:

Имущество: *Молот, стаб-револьвер и 6 патронов, арбалет и 10 болтов, флак-жилет, медальон-аквила, облачение Экклезиархии (ОХК), 4 свечи, талисман (череп), рюкзак.*

Стадия Четвертая: Тратим Опыт, Покупаем Экипировку

> *«Если бы ты знал тогда то, что знаешь сейчас, ты спрашивал бы не «Почему, господин мой?», но «Как?»*
>
> - из «Стиха Стародавнего Аколита»

Как только ты выбрал свою Профессию, твоим следующим шагом станет запись Ран твоего персонажа, а также Очков Судьбы, скорости Передвижения и начального Богатства. Наконец, ты потратишь стартовый Опыт, выбрав подходящие Ранговые Улучшения из **Главы II: Профессии** перед тем, как переходить к Пятой Стадии.

Раны

Раны – жизненно важный параметр любого персонажа, указывающий, насколько много повреждений он способен вынести, прежде чем получит серьёзное увечье. Бросай по **Таблице 1-6: Стартовые Раны**, чтобы выяснить их количество.

Таблица 1-6: Стартовые Раны

Родной Мир	Базовое Значение	Модификатор
Дикий Мир	d5+	9
Мир-улей	d5+	8
Имперский Мир	d5+	8
Рождённый в Пустоте	d5+	6
Мир-кузница	d5+	7
Очищенный Разум	d5+	8
Аристократ	d5+	8
Схола Прогениум	d5+	8

Очки Судьбы

Аколиты – уникальные личности, которым судьбой было уготовано служить Императору. А посему у них есть то, что выделяет их из бесчисленной массы человечества. Бросай по **Таблице 1-7: Очки Судьбы**, чтобы выяснить, сколько их у тебя.

Таблица 1-7: Очки Судьбы

Родной Мир	Бросок Кубика		
	1-4	5-8	9-10
Дикий Мир	1	2	2
Мир-улей	1	2	3
Имперский Мир	2	2	3
Рождённый в Пустоте	2	3	3
	1-5	6-9	10
Мир-кузница	1	2	3
	1-3	4-9	10
Очищенный Разум	2	3	4
Аристократ	1	2	3
	1-2	3-7	8-10
Схола Прогениум	1	2	3

Передвижение

Персонажи могут передвигаться с разной скоростью, практически у любого существа их четыре: Половинная, Полная, Натиск и Бег. Количество метров, которое персонаж может преодолеть в ходе передвижения, определяется Бонусом Ловкости. Существует ряд особенностей, влияющих на скорость Передвижения. Подробности можно узнать в **Главе VII: Игровой Процесс**.

Таблица 1-8: Передвижение в Метрах за Раунд

Бонус Лов	Половинное	Полное	Натиск	Бег
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30

Стартовое Богатство, Ежемесячный Доход и Покупка Экипировки

Все Аколиты начинают игру с некоторым количеством денег, которые в **Dark Heresy** называются Тронными Золотыми, или просто Тронами. Это стартовое богатство можно отложить или потратить немедленно на дополнительную экипировку. Игроки должны сгенерировать свое богатство при помощи **Таблицы 1-9: Стартовое Богатство**, основываясь на Профессии своего персонажа.

Всё перечисленное в описании Профессии стартовое имущество игроки получают бесплатно. С разрешения Мастера игроки могут купить дополнительное оружие, броню и оборудование из **Главы V: Арсенал** по указанным там ценам. При покупке вещей на этом этапе не обращай внимания на их доступность.

Ежемесячный Доход

Все Аколиты получают ежемесячный доход, поскольку состоят на службе в Инквизиции. Обратись к **Таблице 5-1: Доход и Социальный Класс** на **стр. 224**, чтобы выяснить его объем.

Таблица 1-9: Стартовое Богатство

Профессия	Троны
Адепт	100+1d10
Арбитр	50+2d10
Убийца	120+3d10
Клирик	300+5d10
Гвардеец	70+1d10
Имперский Псайкер	50+1d5
Подонок	10+1d5
Техножрец	150+1d10
Сороритка	70+2d10

Стартовый Опыт

Теперь, когда вся базовая информация записана, настало время потратить стартовые Очки Опыта (ОО). Все персонажи начинают игру с 400 ОО, которые можно потратить на увеличение Характеристик, приобретение или улучшение Умений, получение новых Талантов, выбор Биографии и т.п. Помимо всего прочего, это означает, что если ты не будешь покупать Биографию, и потратишь все свои ОО на Улучшения, то тебе останется потратить ещё всего 100 ОО, чтобы получить второй Ранг твоей Профессии. **Глава II: Профессии** приводит список Улучшений, доступных для каждой Профессии, и их цену. Не забывай записывать потраченные ОО, так как именно их количество определяет Ранг персонажа в избранной им Профессии.

Быстрые Персонажи

Если тебе хочется побыстрее начать, вот несколько готовых стартовых пакетов Улучшений, которыми ты можешь воспользоваться. Каждый из них стоит ровно 400 ОО.

Адепт

Интеллект: Простое Улучшение (+5) 100
Вождение (Наземный Транспорт) 100
Обыденное Знание (Администратум) 100
Крепкое Телосложение 100

Арбитр

Баллистик: Простое Улучшение (+5) 100
Бдительность 100
Проницательность 100
Крепкое Телосложение 100

Убийца

Ближний Бой: Простое Улучшение (+5) 100
Сбор Информации 100
Обострённые Чувства (Зрение) 100
Крепкое Телосложение 100

Клирик

Товарищество: Простое Улучшение (+5) 100
Бдительность 100
Сбор Информации 100
Крепкое Телосложение 100

Гвардеец

Ближний Бой: Простое Улучшение (+5) 100
Баллистик: Простое Улучшение (+5) 100
Пистолеты (Стаб) 100
Крепкое Телосложение 100

Имперский Псайкер

Сила Воли: Простое Улучшение (+5) 100
Запретное Знание (Варп) 100
Обыденное Знание (Империум) 100
Крепкое Телосложение 100

Подонок

Баллистик: Простое Улучшение (+5) 100
Ловкость: Простое Улучшение (+5) 100
Товарищество: Простое Улучшение (+5) 100
Крепкое Телосложение 100

Техножрец

Выносливость: Простое Улучшение (+5) 100
Логика 100
Акустический Резонанс 100
Ритуал Освобождения 100

Пример

Персонаж Стива обретает форму; следующий шаг – трата стартового Опыта. У него есть 400 ОО и он смотрит в таблицу для Улучшений первого Ранга Клирика. Он выбирает простое улучшение для Товарищества, оно стоит 100 ОО и даёт +5 к Товариществу. Затем он решает, что ему необходимо приобрести еще парочку Умений, так что он выбирает Бдительность и Сбор Информации за 100 ОО каждый. Наконец он думает, что неплохо бы сделать своего Клирика более здоровым, а потому он тратит свои последние 100 ОО на талант Крепкое Телосложение, который увеличивает Раны его персонажа на 1.

Отмеченные Прошлым: Биографии Сектора Каликсис

> *«Пламя, сквозь которое мы идем по жизни – не что иное, как горнило кузницы Императора. Наши триумфы и трагедии – жар, закаляющий нас, дабы мы стали оружием в Его руках».*
>
> - Комиссар-Капитан Джориан Аль-Ютар, 41-й Ганметалликус

Данный раздел содержит разнообразные Биографии для твоих персонажей. Эти биографии призваны добавить дополнительных деталей к образу персонажа, осветить тот опыт, что он получил до службы в Инквизиции; даёт твоему персонажу собственную «историю». Каждая из биографий – «зацепка», позволяющая сформировать основу характера твоего персонажа, его убеждения и цели, не говоря уж о причинах, благодаря которым на него обратили внимание Святые Ордосы.

В зависимости от твоей Профессии, Биография может быть академией, которую ты закончил, жутким событием, которое ты пережил, войной, в которой ты участвовал, сектой, к которой принадлежал или даже делом, которое ты расследовал. Как бы то ни было, любое из этих событий отмечает поворотный момент в жизни твоего персонажа.

Помимо истории, каждая Биография несет и игровой эффект – Умения, Таланты и Особенности (порой уникальные), являющиеся отпечатком, которое прошлое наложило на твоего персонажа. Во многих случаях Биографии несут в себе и отрицательный эффект, обычно в виде ущерба способностям, Очков Безумия или Порчи. Что ж, 41-е Тысячелетие – тёмное время, а у каждого знания есть цена.

Применение Биографий

Биографии являют собой набор изменений Характеристик, Умений, Талантов и, в некоторых случаях, Особенностей. Покупка Биографии не считается Улучшением ни с точки зрения роста Ранга персонажа, ни с точки зрения развития его Характеристик.

Чтобы взять Биографию, ты должен полностью соответствовать её требованиям. Все указанные биографии отсортированы по Профессии, так что ты можешь выбирать только те, что соответствуют твоей Профессии. Многие Биографии, помимо прочего, имеют требования по части Родного Мира – они также должны быть соблюдены. Наконец, все Биографии имеют свою цену в ОО, которая должна быть выплачена при создании персонажа из стартового Опыта и никак иначе. Цена покрывает всю Биографию целиком, нельзя потратить меньше, чтобы взять лишь часть Биографии. Всё или ничего. Помимо прочего, в Биографиях ты можешь обнаружить Таланты, которые в ином случае были бы недоступны для твоего персонажа из-за ограничений по требованиям. В данном случае требованиями этих Талантов можно пренебречь, поскольку персонаж и без того очень хорошо потрудился, чтобы заработать его!

Биографию можно приобрести только на этапе создания персонажа. После начала игры ты уже не сможешь приобрести её задним числом. Кроме того, нельзя иметь более одной Биографии. Помни, что Биографии – полностью опциональное дополнение, и для начала в любом случае необходимо посоветоваться с Мастером.

Пример

Уэллс «накатал» Убийцу-Пустотника и хочет взять себе Биографию. Он смотрит на те, что подходят для его Профессии: это Моритат, Клинки Звёзд и Сыны Диспатера. Он изучает требования и видит, что Моритат закрыт для Пустотников, так что ему придется выбирать из двух оставшихся. Он выбирает Клинки Звёзд (оценив возможность побыть ревностным культистом), и, получив разрешение от Мастера, применяет эффект Биографии на своего персонажа: он записывает указанные в Эффектах дополнительные Умения на свой лист персонажа, и дописывает туда же 1d5 Очков Порчи. Кроме того, он отнимает потраченные на Биографию ОО (200 очков), а оставшиеся 200 тратит по своему усмотрению.

Естественно, Мастер по своему усмотрению может изменять «историю» Биографии, чтобы она больше соответствовала идее и духу его игры – определённо, это даже хорошо, но не стоит забывать, что при этом не должны меняться эффекты и стоимость Биографий. Рекомендуется также, чтобы у игроков не было одинаковых Биографий (хотя бы для разнообразия); конечно, если у Мастера не зреет на этот счет какой-нибудь дьявольский план…

Адепты: Знание – Сила

Все последующие Биографии предназначены для Адептов.

Квестор Муниторума

Стоимость: 100 ОО

Департаменто Муниторум – гигантская беспощадная организация, чьей нескончаемой задачей является снабжение вооружённых сил Империума всем необходимым: от плазменных реакторов для космических кораблей до шнурков и патронов. Все это, как нетрудно догадаться, требует огромного количества невообразимо сложных логистических операций и титанического административного ресурса. Роль квестора в этой иерархии – неусыпный и безжалостный контроль. Эти люди отвечают за поддержание дисциплины, выполнение норм, и, помимо того, обязаны выявлять любые признаки недовольства и неповиновения. Являясь объектом ненависти обозленных рабочих и мстительных заключённых, а также мишенью преступников и культистов, желающих прибрать к рукам принадлежащее Империуму оружие и оборудование, квесторы заработали себе вполне заслуженную репутацию суровых параноиков без единого намёка на чувство юмора.

Жизнь квестора тяжела и опасна, но Святые Ордосы умеют ценить их прославленное внимание к деталям и беспристрастное суждение. Любой квестор, принятый в ряды инквизиции, просто отметит для себя, что ему следует переключиться со знакомого набора опасностей на иные, более масштабные и ужасные, нежели ранее.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Характеристики: Уменьши стартовое значение Силы Воли и Товарищества на -5.

Умения: Ты получаешь Командование (Тов), Обыденное Знание (Имперская Гвардия) (Инт), Сбор Информации (Тов), Поиск (Инт) и Безопасность (Лов) в качестве стартовых умений.

Таланты: Ты начинаешь игру с Талантом Паранойя.

Учёный Коллегии Хетаирея Лексис

Родной Мир: Имперский Мир или Аристократ

Стоимость: 100 ОО

Хетаирея Лексис – разобщенная организация академических и частных институтов, занятая изучением высоких искусств и обладающая пёстрой и странной историей. Организованная Лорд-Сектором Каракаллой около шести сотен лет тому назад, Коллегия обладает правами и независимостью, дарованными особой хартией, обеспечивающей её редкостной автономией и при этом выводящей из-под контроля Адепта. За время своего существования Хетаирея пережила бесчисленные смены в руководстве сектора, недовольство Экклезиархии, скандалы, убийства, обвинения в ереси, богохульные слухи и даже полноценное Инквизиционное очищение одной из своих дочерних организаций, но по-прежнему существует и продолжает свою работу. Под крылом Коллегии работает около дюжины отдельных институтов, разбросанных по всему сектору. Масштаб этих заведений варьируется от крохотных замкнутых скрипторумов, где трудится лишь горстка студиозов, до грандиозного Лексис Максима – огромного запутанного комплекса, рассчитанного на тысячи учёных, расположенного в Улье Сибеллус, под сенью самого Светозарного Дворца.

Многие Инквизиторы считают Хетаирею рассадником опасных идей и вольнодумства. Кое-кто, тем не менее, убеждён, что учёные, которых взращивает эта организация – весьма полезный ресурс, который надлежит использовать с умом. Для выпускников же Коллегии, завершивших своё обучение, служба на посту Аколита Инквизиции предпочтительнее большинства возможных альтернатив.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Характеристики: Увеличь Интеллект на +3. Уменьши Ближний Бой и Силу на -5.

Умения: Ты получаешь Шифры (Тайное Общество – Хетаирея) (Инт), Запретное Знание (Любое) (Инт) и Учёное Знание (Любое) (Инт) в качестве стартовых Умений.

Таланты: Ты начинаешь игру с талантом Равный (Академики).

Спатиум Коммерциа

Родной Мир: Рождённый в Пустоте.

Стоимость: 200 ОО

Сектор Каликсис процветает за счет торговли, и без неё он неизбежно погибнет. Работа в этой сфере – занятие из числа опасных, беспокойных и даже эзотерических, а потому лучше всего она даётся тем, кто был, в буквальном смысле, для неё рождён. Неудивительно, что для защиты своих интересов различные планетарные гильдии, корпорации и благородные дома, чьё благосостояние зиждется на коммерции, содержат штат натасканных и узкоспециализированных адептов, играющих роль официальных торговых представителей и экспедиторов, отвечающих за то, чтобы порученное им торговое предприятие обернулось прибылью. Адептов Спатиум Коммерциа обычно готовят и набирают по контракту с Администратумом, но крупнейшие организации вполне способны и сами обеспечивать себя нужными кадрами.

В отличие от большинства Адептов, Спатиум Коммерциа отлично знакомы с межзвёздными путешествиями и не упускают возможности потакать своим желаниям, ведя дела от имени своих могущественных, но таких далеких господ. Тех из них, кто обладает самыми выдающимися навыками и глубокими познаниями, порой выкупает Инквизиция – отныне перед ними будут стоять совершенно иные задачи, да и верность своим прежним хозяевам придётся оставить позади. Теперь никто не присматривает за ними, и их участь – в их собственных руках.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Характеристики: Уменьши Ближний Бой и Выносливость на -5.

Умения: Ты получаешь Бартер (Тов), Обольщение (Тов), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Обыденное Знание (Коммерция) (Инт), Оценка (Инт), Проницательность (Вос) и Тайный Язык (язык организации твоих бывших хозяев*) (Инт) в качестве стартовых Умений.

*Например, Голдентонг, если это торговые гильдии Улья Тарсус или Конкордиа, если это Инкорпорация ДеУэйн.

Арбитры: Засекреченные Досье

Все последующие Биографии предназначены для Арбитров.

Каликсианский Серийный Убийца

Стоимость: 200 ОО

По исполнению эти ужасные убийства непримечательны: горло перерезано очень острым лезвием, в некоторых случаях с полным отделением головы от тела; иногда конечности также отделены от тела, а внутренние органы извлечены. Преступления подобного уровня жестокости, к сожалению, не такая уж редкость в Империуме, но в этом случае за сценой явно стоит нечто гораздо более тёмное, так как убийства отделены друг от друга и временем и расстоянием (иногда даже космосом). Лучшие учёные и провидцы сходили с ума, взявшись за одно из этих бессмысленных на первый взгляд убийств, череда которых длится на протяжении вот уже нескольких веков.

Разнообразие жертв и мест преступления также очень и очень велико. Есть среди них и простые рабочие обогатительных фабрик, и могущественные аристократы, убитые в собственных поместьях. Все убийства происходят по ночам, в тёмных закоулках публичных мест, буквально в паре шагов от ничего не подозревающих граждан. Некоторые жертвы были найдены мёртвыми в запертых изнутри комнатах, единственным выходом из которых оставалось окно, за которым любого ожидал бы только длительный полёт вниз и жёсткое приземление. Те, кто успевал краем глаза заметить убийцу, с тревожным постоянством описывали один и тот же набор примет: пара глаз, сверкающих так ярко, что кажется, будто они горят, странная текучая быстрота движений, чёрный вихрь тяжёлого плаща и мерное постукивание трости. Все, кто дерзал противостоять ему (или ей), были рано или поздно найдены изувеченными или мёртвыми.

Святые Ордосы (и особенно Тирантийский Кабал) пристально следят за каждым новым убийством серии, перелопачивая горы данных в бесплодных попытках раскрыть её тёмное предназначение. В процессе они иногда натыкаются на арбитров или даже местных законников, которые благодаря лишь собственному опыту и смекалке сумели разглядеть стоящую за убийствами систему. Таких людей обычно принимают на службу в Инквизицию – альтернативы этому исходу были бы, по меньшей мере, расточительны.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Характеристики: Увеличь Интеллект или Восприятие на +5.

Таланты: Ты начинаешь игру с Талантом Одарённый (Сбор Информации).

Пустые Люди Синофии Магна

Стоимость: 100 ОО.

Немногим более трёх лет тому назад слуха Ордос Каликсис достигли доклады о череде жутких и загадочных смертей на Синофии Магна, потрясших даже этот упадочный мир. Правда о том, что произошло, была полностью засекречена, однако на самой Синофии упорно ходят истории об огромном количестве жертв, арбитрах, сражавшихся с арбитрами и (самые жуткие) о людях, превращённых в кошмарных монстров, в исступлении рвавших на части как собственную плоть, так и любого, кто попадался им под руку.

Ужасная правда о тех событиях состоит в том, что на планете сумел укорениться и разрастись еретический технокульт, известный под именем Логиков, целью заговора которых был абсолютно запретный акт смешения священной человеческой ДНК с генокодом ксеносов, и создание армии «усовершенствованных» людей. Кульминацией расследования стало разрушение крепости-участка Адептус Арбитрес руками свивших в ней гнездо предателей и полномасштабный рейд Инквизиции на медика-центр СПО, где извращённые био-алхимики культа творили свое трансгенное богохульство. Те, кто узрел, что за твари рыскали по подземным уровням комплекса, тщательно сокрытые от глаз людей, до конца жизни пронесут в себе страх тех откровений.

Многие арбитры, сохранившие верность и выжившие в том бою, были приняты в ряды Инквизиции в течение последовавших дней и месяцев. Эти люди навсегда были отмечены открывшимися им кошмарами, а Инквизиторы Ордо Ксенос из числа Монодоминантов очень ценят таких солдат в войне против порчи, которую несут чужие извне, и зла, которое люди носят внутри себя.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Таланты: Ты получаешь Ненависть (Техноересь) и Паранойю.

Безумие: Ты получаешь 1d5 Очков Безумия.

Красные Склепы Луггнума

Стоимость: 100 ОО.

Чтобы укорениться и прорасти, ереси любят находить тихие, спокойные и укромные уголки. Мир-рудник Луггнум, несомненно, был как раз таким местом. Годами мрачные доклады и слухи о злоупотреблении властью проистекали из владений Леди Орлеи Грэй, расположенных на этом захолустном мирке. Когда терпение Арбитрес субсектора окончательно иссякло, туда были отправлены пятьдесят человек: следователей и солдат подавления. Их целью было установить наличие и ликвидировать (буде таковой обнаружится) тот оборванный и голодающий еретический культ, что сподобился завестись в неприветливых шахтах планеты. Вместо этого они попали в истинный ад – смертоносный, затягивающий всё глубже и глубже в пучину безумия. Пройдя сквозь подземные лабиринты, где на беспомощных рабочих натравливали оснащенных смертоубийственными механизмами сервиторов, подключенных к нечестивым устройствам, заставлявшим их алкать вскрытой плоти и льющейся крови, немногие выжившие сумели прорваться на верхние уровни. Именно там им открылась ужасающая правда: целые горнодобывающие комплексы были превращены в склепы извращённого гедонистического удовольствия по воле одной женщины – Леди Грэй, или «Алой Графини», как именовали её приближенные подручные. Леди Грэй построила это место во имя своих кровавых страстей и декадентских нравов владельцев местной горнодобывающей компании Айронбэк. Немедленно после этого совместные силы Арбитрес и Ордо Еретикус провели там полномасштабное Карающее Очищение, но главный секрет был открыт значительно позже: Леди Грэй была вовсе не Леди Грэй – на деле под её маской скрывалась одна из самых печально известных еретичек сектора – Мирчелла Синдерфелл, «Красный Ангел Ваксанида», женщина, в смерти которой все были убеждены на протяжении ста лет. Некоторые уверены, что она пережила и Очищение – её тело так и не было найдено под обломками укреплённого поместья Грэй.

Арбитров, переживших то самое, первое, расследование, осталось немного, и Инквизиция быстро нашла им применение: ныне все они состоят под началом Инквизиторов, не гнушающихся самых жестоких методов работы: души людей, выживших в Красных Склепах, не ведают сомнений, ибо они своими глазами видели, какую цену взимает ересь, если вовремя не выжечь её и дать ей загноиться.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Характеристики: Увеличь Силу Воли на +3.

Таланты: Ты начинаешь игру с талантом Пресыщенный.

Безумие: Ты получаешь 1d5 Очков Безумия.

Убийцы: Сообщества Смерти

Все последующие Биографии предназначены для Убийц.

Клинки Звёзд

Родной Мир: Рождённый в Пустоте

Стоимость: 200 ОО.

Будучи членами запретного Имперского Культа Смерти, Клинки Звёзд прекрасно понимают, что им следует держать свои верования в секрете ото всех, исключая разве что ближайших и самых доверенных друзей. Секретное общество внутри и без того замкнутого сообщества пустотников, Клинки Звёзд возложили на себя священный долг, поклявшись обеспечивать безопасность человечества во время путешествий сквозь варп. Если во время перелёта являются тёмные предзнаменования того, что в варпе к кораблю приближается опасность, Клинки Звёзд приносят жертву, дабы Император простер над кораблем свою защиту. Те, кто явно несет на себе признаки «нечистоты», например, мутанты или псайкеры, выбираются в первую очередь, но выбор может пасть на любого – решение принимается в соответствии с ритуальным предсказанием.

Около пятидесяти лет назад Ордос Каликсис объявили Клинки Звёзд еретической сектой, когда выяснилось, что поклонники Разрушительных Сил проникли в большую часть ветвей культа – засим в скором времени последовало решительное Очищение. Несмотря на это, глубоко укоренившийся и децентрализованный культ смерти выжил, став, однако, ещё более разобщенным, нежели когда-либо.

Клинками Звёзд обычно рождаются, а не становятся, и целые семьи пустотников хранят долгую историю служения культу – либо непосредственно, либо путём молчаливого одобрения. Клинки Звёзд – отнюдь не кровожадные мясники, напротив, их учат, что убийство, совершенное ими (и зачастую обставленное как несчастный случай), есть ужасный, но необходимый долг. Некоторые культисты (если это уместно) даже оплакивают своих жертв. При этом многие оттачивают свое мастерство, убивая за деньги, особенно если цель «с грязи» или не является членом экипажа родного корабля.

Некоторые из наиболее Радикальных элементов Инквизиции предпочитают, по возможности, принимать на службу незапятнанных нечистым служением Клинков на роль шпионов и убийц; Клинки же, в свою очередь, всегда рады доказать чистоту своей веры.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Умения: Ты начинаешь игру с умениями Шифры (Клинки Звёзд) (Инт) и Обман (Тов). Умения Запретное Знание (Варп) и Технология (Инт) считаются для тебя Базовыми.

Порча: Ты начинаешь игру с 1d5 Очков Порчи.

Примечание: Клинки Звёзд – члены запретного тайного общества. Если членство Аколита в нем всплывет на поверхность, он рискует испытать на себе гнев Арбитров, охотников на ведьм, а также Инквизиторов, значительно менее «понимающих», нежели их господин.

Моритат

Родной Мир: Дикий Мир, Имперский Мир, Мир-улей.

Стоимость: 300 ОО.

Моритат – Имперский Культ Смерти, история которого древнее, чем сам Каликсис. Легенды гласят, что культ был принесён его приверженцами в ходе Ангевинова Крестового Похода, в пламени которого Сектор и был рождён. Иные утверждают, что культ увидел свет звёзд будущего Каликсиса задолго до Крестового Похода и просто влился в Империум, когда тот пришел. Как бы то ни было, Моритат в своей идеологии опираются на Имперское Кредо, склоняясь к весьма кровавой и мистической интерпретации его догм. Они учат, что Империум способен выстоять лишь через беспощадное насилие и смерть, что слабые и нечистые должны быть истреблены, а самопожертвование Императора должно почитаться превыше прочих Его деяний. Как организация, Моритат отлично защищены от инфильтрации и нейтрализации, поскольку культ разбит на независимые ячейки во главе с мастером, которые набирают новых членов из таких мест, как подульи, неосвоенные просторы диких миров и зоны ведения боевых действий. Дабы нести смерть во имя Императора, Моритат выбирают тех, кто уже был «отмечен» печатями трагедии и крови. Кандидатов отбирают с самого раннего возраста, чтобы даже их горе и ненависть стали их верным оружием. В процессе становления их обучают искусствам уничтожения, обмана и кровопролития, одновременно просвещая воспитанников в вопросах веры, и постепенно допуская их к участию в мистериях культа. Моритат, пережившие обучение, становятся полноправными членами культа и отправляются в самостоятельное плавание по Империуму – процесс, который они называют «страдой». Во время страды они всемерно оттачивают свои навыки убийц, вершителей правосудия и несравненных поединщиков – их вера учит, что лишь бесконечные конфликты и опыт, достающийся с кровью, делают их достойными слугами Императора.

В кругу благородных домов и Адепта Сектора Каликсис существование Моритат – своего рода секрет Полишинеля, хотя любые подробности о них выяснить действительно практически невозможно. Существованию культа, похоже, способствует и молчаливое согласие наиболее высокопоставленных сил Империума; кое-кто даже смел настолько, чтобы в качестве истинных покровителей Моритат украдкой кивать на далекие и овеянные мрачной славой храмы самого Официо Ассасинорум.

Для Убийцы Моритат шанс послужить Инквизиции – воистину благая весть. В конце концов, где ещё можно нести смерть врагам Бога-Императора и при этом каждый раз противостоять самым сильным и коварным врагам, которых можно себе вообразить? Многие Инквизиторы относятся к Моритат как к ценному и полезному ресурсу – чудовищам, способным убивать других чудовищ.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Характеристики: Уменьши Товарищество на -5.

Умения: Ты начинаешь игру с умениями Лазанье (Сил), Тайный Язык (Моритат) (Инт), Слежка (Лов) и Бесшумный Шаг (Лов).

Таланты: Ты начинаешь игру с талантом Пресыщенный.

Безумие: Ты получаешь 1d5 Очков Безумия.

Экипировка: Вместо стандартного стартового набора ты получаешь этот: моно-меч, 6 метательных ножей, ручной арбалет и 20 болтов, крюк и веревка, разгрузка, 3 дозы стимма, инъектор и бронированный обтягивающий комбинезон (2 очка Примитивной брони на Теле, Руках и Ногах).

Кровавое Лезвие (Особенность): Моритат презирают современное оружие, считая его грубым и бездушным, предпочитая священную сталь клинка. В связи с этим они должны пройти Тяжёлый (-20) Тест Силы Воли, чтобы использовать в бою любое оружие, не имеющее «лезвия», за исключением случаев, когда «правильное» оружие явно не сможет нанести врагу никакого вреда (метательные ножи и стрелы считаются «правильным» оружием). Однако в обращении с клинками Моритат настолько искусны, что в их руках они считаются Разрывными (конечно, если цель – живое существо).

> «Выбери цель. Сконцентрируй на ней огонь, не отвлекаясь ни на что более. Когда цель будет уничтожена, выбери новую. Вот путь, следуя которым, ты обретешь победу».

Сыны Диспатера

Стоимость: 100 ОО.

Сынов Диспатера волнуют лишь деньги. По их убеждению, у каждой жизни есть своя цена, которая зависит лишь от статуса цели и того, насколько легко к ней подобраться. Сыны как организация начинали свой путь в качестве компании наёмников, принимавших участие в яростных торговых войнах, некогда раздиравших сектор. Постепенно они выкристаллизовались в своей нынешней форме, которую можно назвать вольной гильдией, продающей услуги опытных убийц, бретеров и диверсантов тем, кто может их себе позволить. Годы спустя Сыны заработали себе репутацию надёжных и смертоносных исполнителей, а их координационные центры (некогда – единственный центр, расположенный на Мальфи) ныне разбросаны по всем более-менее важным мирам сектора. Хотя их верность принадлежит лишь золоту, которым с ними расплачиваются, организация склонна считать свои контракты нерасторжимыми, давным-давно поняв, что сборище убийц-перебежчиков ждет очень короткая и полная опасностей жизнь. Так что любому члену Сынов, нарушившему контракт, неплохо бы начать получше прятать свои следы – в противном случае, ему очень скоро доведётся испытать на себе гнев гильдии.

Инквизиция регулярно пользуется услугами Сынов Диспатера, ценя их навыки и предсказуемую мотивацию. Впрочем, иногда случается так, что один из Сынов невольно перебегает дорогу Инквизитору (члены Святых Ордосов находятся в числе тех, кого Сыны считают неприкосновенными), и теперь просто не имеет иных вариантов, кроме как службой искупить свою вину.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Умения: Ты получаешь Обыденное Знание (Преступность) (Инт), Запугивание (Сил) и Безопасность (Лов) в качестве Стартовых Умений.

Экипировка: Замени меч, который обычно получает убийца, на стаб-пистолет, глушитель и 2 обоймы.

Примечание: Любой из Сынов Диспатера, нарушивший контракт – даже во благо Инквизиции – и давший информации об этом утечь, получает чёрную метку, обладатель которой становится желанной добычей для каждого из его бывших коллег.

Клирики: Заветы Верующих

Все последующие Биографии предназначены для Клириков.

Великие Приделы Тарсуса

Родной Мир: Аристократ, Имперский Мир, Мир-улей.

Стоимость: 200 ОО.

Центр религиозной власти Экклезиархии в Секторе Каликсис – это, несомненно, Великий Светоносный Собор в Улье Тарсус, возвышающемся над песками столичной Синтиллы. Под сенью этого великого и величественного оплота Имперской веры лежат сотни малых часовен, приоратов и монашеских орденов, в каждом из которых проповедуют какой-нибудь аспект веры, дают кров пилигримам или вращают колёса монолитной бюрократии самой Экклезиархии. Среди этих зданий расположены и Великие Приделы – духовные колледжи, созданные для того, чтобы готовить достаточно одарённых (или достаточно богатых) студиозов к получению высокого церковного ранга. Многие приделы выстроены и содержатся на пожертвования благородных домов или отдельных догматических сект, достаточно дальновидных, чтобы узреть выгоду в деле собственноручной подготовки новых поколений священнослужителей. Среди очернителей и противников эта система приделов слывёт, в лучшем случае, колыбелью раздоров, а в худшем и вовсе рассадником ересей, стяжательства и мирских амбиций. Несмотря на критику, и сами приделы, и роль, которую они играют в жизни каликсианского духовенства, стали общепринятой и довольно устойчивой традицией.

Из всех приделов Друзусианский является древнейшим и наиболее закрытым из всех. Скорианский придел – гнездо самых ярых служителей, славное своими выпускниками, ставшими знаменитыми охотниками на ведьм. Многие нобили выбирают Вульпин в качестве этакой свалки для нежеланных и неуправляемых «детей», в то время как недавно основанный Игнатийский придел – очевидная попытка нынешнего верховного кардинала расширить своё влияние.

Клирик, прошедший обучение в приделе Тарсуса, будет, скорее всего, обладать политическим складом ума и амбициями, достаточными для того, чтобы лелеять мечты о власти. Они могут рассматривать службу в Инквизиции как первый шаг к величию, а могут считать, что роль санкционированного охотника на ведьм – их истинное призвание. В любом случае, из выпускника тарсианского колледжа может получиться духовно развитый, просвещенный в мирских делах и политически подкованный Аколит.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Характеристики: Увеличь Интеллект и Товарищество на +5. Уменьши Ближний Бой, Баллистик и Силу на -5.

Умения: Ты начинаешь игру с умениями Обольщение (Тов), Обыденное Знание (Экклезиархия) (Инт), Проницательность (Вос) и Язык (Высокий Готик) (Инт).

Таланты: Ты начинаешь игру с талантом Равный (Экклезиархия).

Нищенствующий Проповедник

Стоимость: 100 ОО.

Нищие Братья – орден Имперских священников и монахов, посвятивших свою жизнь служению и защите Имперской паствы среди жестоких звёзд. Они – миссионеры, отправляющиеся в путь по первому зову сердца, позволяющие своей вере быть им путеводной звездой. Их можно встретить где угодно, будь то знаменитые тропы паломников или всеми забытые миры на краю исследованного космоса. Будучи ярыми поборниками нестяжательства и необремененной мирскими соблазнами жизни, они берут учеников там, где предоставляется возможность, и учат их своему кредо основательно и непреклонно, но в той манере, которую ученик способен постигнуть лучше всего. Этот расчет на провидение, а не на доктрину, и служит камнем преткновения и источником недоверия к Братьям со стороны остального клира, а многие влиятельные кардиналы считают самой настоящей угрозой и их самих, и их служение, неподконтрольное «должной» власти Экклезиархии. Нищие Братья, однако, находятся под надёжной защитой древней традиции, гласящей, что орден их был создан никем иным, как самим Себастьяном Тором, к тому же, на их стороне всегда находится уважение простых людей.

Некоторые Инквизиторы, особенно Торианцы, находят независимый дух Нищих Братьев, их сильную веру и умение выживать великолепными качествами для Аколита. Сами Братья рассматривают службу в Инквизиции как шанс собственноручно защитить народ Императора от духовного упадка и гибели.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Умения: Ты получаешь Обыденное Знание (Империум) (Инт), Навигация (Наземная) (Инт), Учёное Знание (Легенды) (Инт) и Выживание (Инт).

Экипировка: Обет бедности вынуждает твоего персонажа начать игру лишь с половиной стандартной стартовой суммы Тронов. Кроме того, при вычислении ежемесячного дохода персонажа считается Изгоем (смотри **стр. 224**).

Разжигатель Искупления

Стоимость: 200 ОО.

Одна из самых распространённых экстремистских организаций, действующих без официальных санкций на задворках сфер влияния Экклезиархии, Искупление занимается исключительно уничтожением греха и наказанием грешников – желательно посредством очищающего пламени. Мутанты, еретики и ведьмы в равной степени и вполне справедливо опасаются внимания Искупителей, но те настолько ослеплены религиозным рвением, что пламени воздаяния причащаются и мелкие преступники, и даже невинные граждане. В Секторе Каликсис, точнее в подульях Синтиллы и на пограничных мирах вдоль Бездны Азерот – там, где проклятие мутации широко распространено, Искупители являют собою единственную реальную силу, противостоящую этой угрозе. Секта не так давно расширила свою паству за счет выживших на послевоенном Тренче и жителей охваченного вечной войной Иокантоса, где проповеди о грядущем апокалипсисе упали на благую почву.

Неистовые, неравнодушные к огню и абсолютно прямолинейные, Искупители обладают слепым религиозным рвением и безоглядной ненавистью к врагам человечества – оба этих качества Святые Ордосы считают самыми подходящими для своих Аколитов. Клирики-Искупители, на службе Инквизиции – настоящие сливки секты: более умные, более искусные и менее «сумасшедшие» по сравнению со своими собратьями по убеждениям; они даже способны придерживаться основ ведения тайных операций, не срываясь на факельные шествия при первых признаках ереси. Тем не менее, они истинные фанатики, и нет для них зрелища желаннее, чем враги Императора, горящие за свои грехи.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Характеристики: Уменьши Товарищество на -5.

Умения: Ты начинаешь игру с умениями Допрос (СВ) и Запугивание (Сил).

Таланты: Ты начинаешь игру с талантами Неколебимая Вера и Основное Оружие (Огонь) или Оружие Ближнего Боя (Цепное).

Безумие: Ты начинаешь игру с 1d5 Очков Безумия.

Гвардейцы: Пепел Войны

Все последующие Биографии предназначены для Гвардейцев.

Резня при Высадке на Маре

Стоимость: 300 ОО.

Мара – дурное место, холодный мирок, на котором некогда размещалась штрафная колония, ныне заброшенная и не подающая признаков жизни. Никто не стремится на Мару; космос вокруг нее закрыт на карантин, и Имперский Флот патрулирует его, убеждая каждого держаться подальше. Однако подобные проклятые места, похоже, привлекают невезучих и излишне беззаботных. Когда навигационная ошибка и таинственная поломка двигателя заставила военный транспорт "Вервиликс" войти в карантинную зону, а затем и совершить посадку на самой Маре, для тех, кто выжил и оказался заперт на той планете, разверзся настоящий ад. Что именно произошло за те пять дней, спустя которые прибыл Имперский Флот, остаётся, по большей части, неизвестным. Из пяти тысяч Имперских Гвардейцев, ступивших на Мару, выжило лишь несколько сотен изможденных и измученных людей – из них многие были позже казнены по обвинению в ереси, а некоторые попросту исчезли – похоже, просто не сумели жить с тем, что им удалось пережить. Из тех же, кто остался, ни один по доброй воле не признается, что был на борту "Вервиликса" в тот злополучный раз. Лишь запечатанные отчёты Ордосов содержат точное число бывших товарищей, бросавшихся друг на друга подобно зверям, слухи о витающих в воздухе кошмарах, пронзительном скрежете и еле слышных зловещих голосах, будто вплетённых в ткань мироздания и непрестанном, на самом краю сознания, шелесте, похожем на трепетание крыл бессчётных насекомых.

Выжившие во время инцидента на Маре скорее всего привлекут внимание какого-либо Радикального Инквизитора, склонного рассматривать горький опыт тех Гвардейцев как оружие, которое вручила им сама судьба, подготовив тем самым к куда более тяжким испытаниям. Более того, способность к выживанию у этих людей доказана как нельзя лучше, а что до кошмарных тайн Мары – что ж, ещё один повод держать их в поле зрения.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Характеристики: Увеличь Силу Воли на +5.

Таланты: Ты начинаешь игру с талантом Сопротивляемость (Психосилы).

Порча: Твои пять дней на Маре наградили тебя 1d5 Очков Порчи.

Судьба: Ты получаешь дополнительно 1 Очко Судьбы.

Безумие: На Маре начался твой путь к сумасшествию, ты начинаешь игру с 1d10 Очков Безумия.

Солдат Пограничного Крестового Похода

Стоимость: 200 ОО.

Пограничный Крестовый Поход к Призрачным Звёздам был начат после ратификации «Лекс Корвинус» Высшим Синодом Сегментума тридцать лет тому назад. Эта булла наделяла властью начать подготовку к войне за веру под руководством Верховного Исповедника Корвинуса Фракиан-Примарийского, и обеспечить её ресурсами вменялось Секторам Скарус, Каликсис и Иксаниад. В последовавшие десятилетия Крестовый Поход достиг весьма немногого, и сам собой выдохся, окончательно заглохнув у границ Сектора Каликсис, неподалёку от пограничного Кальфа. Тем не менее, Крестовый Поход продолжал требовать от Лорд-Сектора Хакса свежих полков, и он с неохотой посылал все новые и новые войска с миров Каликсиса, но с одной оговоркой: служилые полки должны возвращаться домой спустя определённое время – лишь после их возвращения в мясорубку будет брошено новое мясо. Сама война была неоднозначным и кровопролитным мероприятием, погрязшим в трясине превратностей варп-путешествий и тактических ошибок командования, достигшим более чем скромных результатов, поглотившим тысячи жизней и принесшим затеявшим его клирикам лишь строгую епитимью.

Солдаты, вернувшиеся со священной войны Корвинуса – видавшие виды, покрытые шрамами ветераны. Их опыт сражений за пределами света Императора делает их идеальными кандидатами для службы Святым Ордосам.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Характеристики: Уменьши Выносливость на -3.

Умения: Ты получаешь Бдительность (Вос) и Выживание (Инт).

Таланты: Ты получаешь талант Неколебимая Вера.

Ветеран Войны на Тренче

Стоимость: 100 ОО.

Даже по стандартам Империума Война на Тренче была жестоким и неблагодарным событием. То, что началось как простое восстание мутантов на второстепенном и мелком мире-улье, быстро разрослось до полного политического коллапса и разрушительной гражданской войны, на подавление которой пришлось стягивать силы со всего сектора. И хотя жар войны поутих ещё шесть лет тому назад, когда высадка четверти миллиона гвардейцев сломила хребет восстания, на этом оскверненном, обезображенном и ожесточенном злобой и отчаянием мире все ещё тлеет ожесточенный конфликт. Попытки отстроить мир и установить порядок продолжаются, и свежие подразделения, готовые бросить вызов закопченным шпилям и коварной темноте Пепельных Нор, прибывают постоянно. Их опасный и неблагодарный долг – защитить оставшихся в живых гражданских, потушить, наконец, пламя восстания, и заставить забыть прогнивших изнутри и снаружи врагов человечества даже думать о том, чтобы попытаться попробовать этот мир на зуб ещё раз.

Те Гвардейцы, что пережили службу на Тренче, нечасто говорят о том времени, но воспоминания уже никогда не оставят их. Истории об умирающих с голоду беженцах, давящих тёмных катакомбах, кровавых диверсиях лазутчиков-каннибалов, кошмарной ярости бледнокожих ведьмачьих отродий и друзьях, разорванных надвое великанами-твистами, передаются ветеранами из уст в уста во время долгих ночных дежурств.

Ветераны Тренча – выносливые, опытные и в достаточной степени нетерпимые бойцы. Ценный ресурс для любого Инквизитора, придерживающегося силовых методов решения проблем.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Умения: Ты получаешь умение Поиск (Вос).

Таланты: Ты начинаешь игру с талантами Ненависть (Мутанты) и Чуткий Сон.

Безумие: Ты получаешь 1d5 Очков Безумия.

Псайкеры: Трансмутации и Откровения

Все последующие Биографии предназначены для Псайкеров.

Тень на Твоей Душе

Стоимость: 200 ОО.

Нет ничего более опасного, чем незащищенный разум псайкера. Новоявленный или неподготовленный псайкер – роскошный и желанный деликатес для тех, что пребывает вовне. Большая часть псайкеров, ставших их жертвами, сходят с ума или становятся одержимыми, а потому находят свою смерть от руки слуг Империума. Однако есть крохотное число тех, кто одерживает блестящую победу в этой личной войне лишь благодаря силе собственного разума. Несмотря на эту победу, любой, испытавший влияние Демона, считается смертельной угрозой, и на борту любого из Чёрных Кораблей ему суждена лишь смерть. Ни одна система, тем не менее, не совершенна, и крохотная доля таких людей все-таки переживает подготовку и санкционирование, чтобы до конца своих дней хранить секрет, кутающий их душу в мрачную тень.

Псайкер, переживший такое, будет необычайно устойчив к порче Хаоса: факт, несомненно, способный привлечь Инквизиторов, преследующих и уничтожающих плоды пагубного влияния варпа. Для них врождённая сила псайкера – очень ценный актив. Псайкер, однако, должен быть исключительно осторожен и ни в коем случае не раскрывать своему господину истинных причин своей устойчивости. Ну а для Инквизиторов, придерживающихся радикальной доктрины, такое прошлое может стать как раз основной причиной, по которой псайкера следует принять на службу.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Умения: Ты начинаешь игру с умением Запретное Знание (Демонология) (Инт).

Таланты: Ты получаешь талант Тёмная Душа.

Порча: Ты получаешь 1d5 Очков Порчи.

Безумие: Ты получаешь 1d5 Очков Безумия.

Путеводный Свет Бога-Императора

Стоимость: 100 ОО.

Единственный свет, способный вывести душу из тьмы – это вера. Для многих псайкеров, в чьих душах укоренилась глубокая и твердая вера в Императора, психический дар есть проклятие, которое может контролировать лишь вера. Постижение психосил, таким образом, воспринимается как священный процесс, в ходе которого псайкер противопоставляет свою веру искушениям своего нечестивого дара, нередко истязая свою плоть в знак покаяния за слабость. Каждый страх, встреченный лицом к лицу, каждая пережитая агония укрепляет веру и разум; ибо им прекрасно известно, что стоит дать слабину, и они сами превратятся в то, что всем сердцем ненавидят и презирают.

Ненавидящий других псайкеров столь же страстно, сколь и себя самого, праведный псайкер совершенно беспощаден и неотступен в гонении колдунов и ведьм, и является идеальным Аколитом для любого охотника на этих отродий.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Характеристики: Уменьши стартовую Силу на -5.

Таланты: Ты получаешь таланты Ненависть (Ведьмы) и Исступленная Вера.

Кошмар Наяву

Стоимость: 300 ОО.

Внутри Империума движется и взаимодействует множество могущественных, тайных и жестоких сил, как благих, так и разрушительных. Но есть ещё те древние и жуткие создания, что хищным оком следили за самыми первыми осторожными шагами человека, и по сравнению с ними человечество ещё не вышло из своей колыбели. Некоторые новоявленные псайкеры Сектора Каликсис могут подтвердить эту мрачную истину, поскольку сами прошли через невыразимые кошмары, по сравнению с которыми меркнут даже ужасы Чёрных Кораблей. Никто из них не рассказывает о гудящих неземными обертонами странных устройствах, покоящихся в руках непомерно огромных людей, восседающих в безупречно белых комнатах, лежащих в конце кажущихся бесконечными коридоров. Пережившим такое известно лишь то, что Инквизиторы неспособны увидеть эти странные фантазмы, как, впрочем, и вообще проникнуть в глубины их сознания. Эти псайкеры прекрасно понимают, что о таком лучше просто молчать, ибо, милостью Императора, все может оказаться лишь дурным сном.

Уникальные способности псайкера, чьи мысли невозможно прочесть, имеют очевидную ценность для Инквизиторов, охотящихся за ведьмами и предателями. Естественно, у Инквизитора могут быть более сложные и тёмные причины держать при себе такого человека.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Характеристики: Увеличь Силу Воли на +5.

Таланты: Ты получаешь Сопротивляемость (Психосилы).

Безумие: Ты начинаешь игру с 1d10 Очков Безумия.

Непроницаемый Разум (Особенность): Содержимое твоего разума нельзя прочитать психическими и любыми иными способами, а любая попытка проделать подобное обнаружит лишь непроницаемую и тёмную пустоту. Ты получаешь полный иммунитет к Психосиле Чтение Разума, а также иным схожим эффектам и умениям.

Подонки: Жизнь в Тени

Все последующие Биографии предназначены для Подонков.

Звероклов

Родной Мир: Дикий Мир, Мир-улей, Имперский Мир.

Стоимость: 100 ОО.

Бойцовые ямы и зверинцы – одни из самых популярных зрелищ на множестве миров, где и бедные, и богатые готовы платить, чтобы увидеть кровь и яростных хищников, дерущихся им на потеху. Подобные места довольно часто служат настоящими магнитами для всякого рода нелегальной активности, изгоев и бродяг, самые беспринципные из которых принадлежат к организации, именуемой Домом Зверей. Никто не знает, кто возглавляет его, и никто не догадывается, насколько широко эта организация распространена по бледному подбрюшью Маркейновой Марки, однако, согласно некоторым источникам, это целая тайная империя, выстроенная на страданиях и пороке. Ходят слухи, что помимо торговли бойцовыми зверями Дом занимается и куда более тошнотворными делами, и никто не может сказать, какие секреты хранятся в его сердце. Некогда агентами Империума было предпринято несколько попыток проникнуть в высшие эшелоны власти Дома Зверей – успехом не увенчалась ни одна из них.

Кое-кто в Инквизиции активно ищет тех, кто некогда состоял в любых, даже чисто периферийных отношениях с Домом Зверей. Индивид со столь очевидно сомнительной репутацией – потенциальный шпион, имеющий допуск в самые тёмные уголки преступного мира, или же попросту «маяк», выхватывающий из тьмы тех, кого Инквизитор желал бы уничтожить. Добровольное согласие в любом случае необязательно.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Умения: Ты получаешь Запретное Знание (Мутанты) (Инт) или Учёное Знание (Звери) (Инт).

Таланты: Ты начинаешь с талантами Оружие Ближнего Боя (Шок) и Равный (Преступники).

Порча: Ты получаешь 1d5 Очков Порчи.

Курьер Холодной Гильдии

Родной Мир: Рождённый в Пустоте.

Стоимость: 100 ОО.

Бизнес Холодной Гильдии, несравненных межзвёздных контрабандистов Сектора Каликсис, прост: перевозки. В Гильдии состоят безымянные матросы, коррумпированные чиновники, мелкие купцы и даже несколько капитанов кораблей, а её история уходит своими корнями во тьму веков. Существование Холодной Гильдии – своего рода секрет Полишинеля, и хотя она, естественно, не в ладах с Арбитрами и Капитанами-Чартистами, организация продолжает существовать не в последнюю очередь благодаря своей полезности для многих могущественных групп и секретных фракций. Естественно, сама Гильдия никогда не делает предпочтений. Редко занимаясь обычной контрабандой, Гильдия специализируется на рискованных, но высокодоходных операциях. Её нанимают, когда нужно тайно провезти каких-нибудь беглецов или, скажем, небольшой, но ценный груз, несколько не подпадающий под определение обычной контрабанды. Будь то нобиль-ренегат, путешествующий под видом трупа на похоронной барже, или гнуснейший из запретных наркотиков, сокрытый в аквиле на шее падшего священника – чтобы доставить оплаченный груз, Гильдия не остановится ни перед чем; но если кошелёк у потенциального клиента набит недостаточно туго, то и говорить здесь больше не о чем.

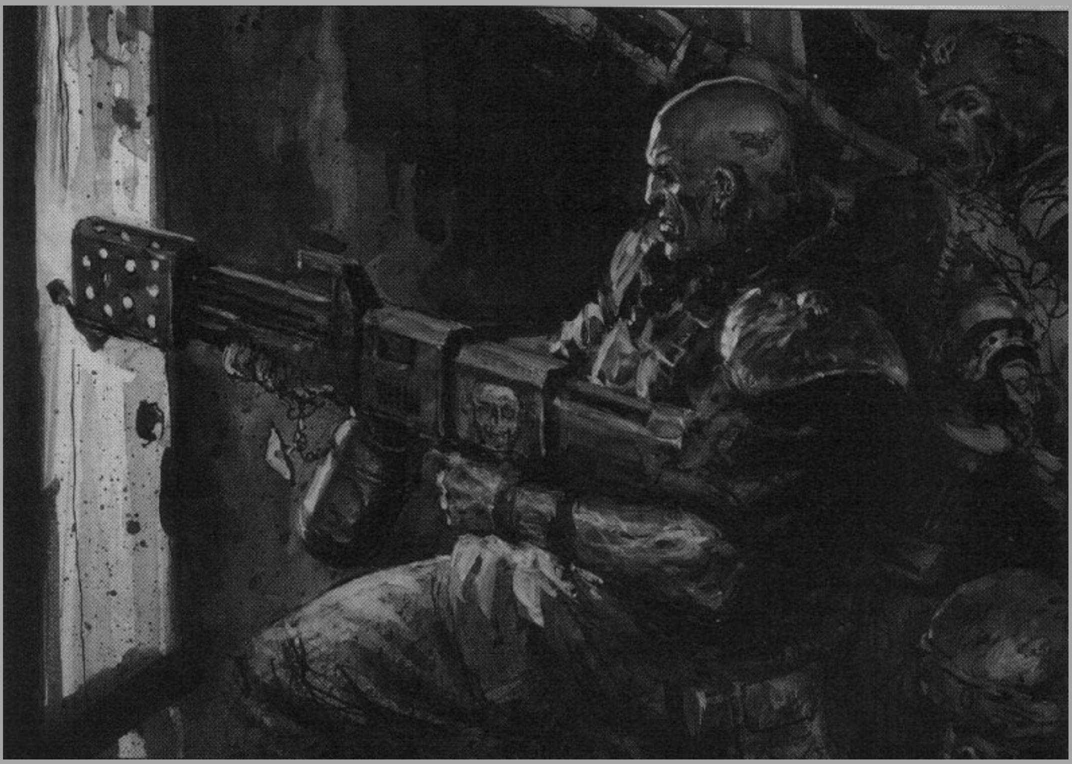
Многие Инквизиторы, испытывающие нужду в первосортных шпионах, курьерах и информационных посредниках, находят бывших членов Гильдии великолепным подспорьем. В поисках запретных и опасных грузов глаз эксперта в сокрытии этих самых грузов – именно то, что нужно. Впрочем, воздавая должное исключительным умениям бывших гильдейцев, многие просто отказываются иметь с ними дело, причём не столько из-за сомнительного прошлого, сколько оттого, что длительные периоды криогенного сна и жизнь в тесных кубриках торговых кораблей успели не лучшим образом сказаться на их здоровье.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Характеристики: Увеличь Восприятие на +5, но уменьши Выносливость на -5.

Таланты: Ты начинаешь игру с талантами Скрытая Полость, Равный (Пустотники) и Одарённый (Скрытность).



Братство Толлоса

Родной Мир: Мир-улей или Имперский Мир.

Стоимость: 200 ОО.

Мускулы внаём на просторах сектора попадаются в изобилии, но очень немногие могут похвастать столь блестящей репутацией, как Братство Толлоса. Некогда набиравшее новых членов лишь из банд Инферниса улья Ганметал, Братство подобно ржавчине распространилось по всему сектору вместе с сибеллийскими наркоторговцами, и ряды организации разбились обитателями других тёмных закоулков сектора. Нынешнее Братство предлагает услуги лучших громил, вышибал, воров и карманников из тех, что можно нанять по эту сторону от Призрачных Звёзд. Прекрасно разбираясь в тонкостях своего бизнеса, Братство предпочитает не злить благородные дома и Адепта, но всех прочих считает не иначе как соперниками в честной и чрезвычайно азартной игре в «кто кого». Конечно же, не все члены Братства являются простыми наёмниками: в его рядах состоит немалое число талантливых стряпчих, торговцев информацией и держателей чёрных рынков. Но большая часть Братьев, конечно, вращается в самом низу жёсткой и беспощадной криминальной среды.

Подонки, обучавшиеся своему ремеслу в Братстве, склонны считать себя «профессионалами» в криминальных делах и давно привыкли к жестоким конфликтам, внезапным вспышкам насилия и ударам в спину. Большая часть бывших Братьев продолжает поддерживать обширную сеть связей, знакомств, друзей и врагов, каждый из которых может оказаться полезен Инквизитору.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Характеристики: Увеличь Ближний Бой и Выносливость на +3. Уменьши Товарищество на -5.

Таланты: Ты начинаешь игру с талантами Уличный Боец и Равный (Преступники).

Техножрецы: Культы Машины

Все следующие Биографии предназначены для Техножрецов.

Апостолы Туле

Родной Мир: Мир-кузница или Рождённый в Пустоте.

Стоимость: 100 ОО.

Если у эксплораторов Адептус Механикус из Сектора Каликсис и есть общий лидер и духовный светоч, то это, несомненно, Архимагос Парацельс Туле. Флот Туле на протяжении вот уже нескольких столетий множество раз отправлялся в экспедиции за пределы человеческого космоса, каждый раз длившиеся десятки лет. В свое время на этом флоте прослужило огромное количество Адептов и Магосов, проникшихся учением Туле и, в свою очередь, передавших его своим ученикам. Наставления Туле концентрируются на до-Имперских технологиях людей и ставят целью поиск реликтов славного прошлого человечества, невзирая на любые препоны и риски. Этот недостаток осмотрительности делает Туле и его последователей в каком-то роде радикальной, но при этом довольно влиятельной фракцией Механикума Сектора Каликсис.

Последователи Туле сосредотачивают свои усилия на анализе и приобретении знаний, порой даже в ущерб всему остальному. Они презирают физические конфронтации и зачастую бывают настолько погружены в размышления, что могут не замечать того, что происходит прямо у них под носом. Некоторые Инквизиторы высоко ценят любопытство своих техножрецов, находя его гораздо более предпочтительным, нежели ограниченное мышление и консерватизм – общепринятые добродетели большинства их собратьев. Впрочем, эти симпатии ничуть не мешают им всегда помнить о том, что любопытство – штука сама по себе довольно опасная.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Характеристики: Уменьши Ближний Бой и Восприятие на -5.

Умения: Ты получаешь умения Обыденное Знание (Культ Машины) (Инт), Оценка (Инт), Запретное Знание (Археотех) (Инт), Логика (Инт) и Учёное Знание (Криптология).

Божественный Свет Соллекса

Родной Мир: Мир-кузница.

Стоимость: 300 ОО.

Оружейные мистики Культа Соллекса – это секта Адептус Механикус со штаб-квартирой на малом мире-кузнице Хаддрак, что в Марке Друзуса. Секта распространилась за пределы родного мира благодаря Магосам Милитант миров Латэ и техножрецам Линейного Флота Каликсис. Соллекс – военизированная секта, посвятившая себя изучению искусства уничтожения и специализирующаяся в оккультных тайнах фотона и лазера, уверенная, что божественные истины следует искать в многоцветии спектра светового луча. Помимо производства особенно мощного и продвинутого вооружения и голографических систем, Соллекс, по слухам, ставит перед собой куда более таинственные и загадочные цели, а их секреты охраняются очень и очень тщательно, даже по сравнению с прочими организациями Культа Механикус.

Техножрец Соллекса может поступить в Инквизицию благодаря своему превосходному опыту в сферах военного искусства, оружейных технологий и истребления ксеносов. Чаще всего они даже более непохожи на обычных людей, чем их единоверцы, и при этом ещё более фанатичны и воинственны в своем толковании мистических догм Культа Механикус, а также абсолютно беспощадны ко всем, кто смеет возводить хулу против Бога-Машины.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Характеристики: Уменьши Товарищество на -5.

Умения: ты начинаешь с умениями Шифры (Секретные Общества – Соллекс) (Инт), Обыденное Знание (Культ Машины) (Инт), Взрывотехника (Инт) и Учёное Знание (Тактика Империалис) (Инт). Ты также получаешь бонус +10 к Тестам Технологии при работе с лазерными или голографическими устройствами.

Таланты: Ты получаешь талант Ненависть (Техноересь) и Непоколебимая Вера.

Безумие: Ты получаешь 1d5 Очков Безумия.

Малигрисианская Техноересь

Родной Мир: Мир-кузница или Рождённый в Пустоте.

Стоимость: 200 ОО.

Печально известный Магос-отступник Умбра Малигрис, проходящий в архивах Инквизиции как Малигрис Проклятый, возглавлял широко распространившийся и коварный техноеретический культ, процветавший на просторах субсектора Мальфи три сотни лет тому назад. Против него были выдвинуты многочисленные обвинения в тяжелейших преступлениях против Имперского Закона и доктрин Культа Механикус, включая разработку запретных силика анимус, вивификацию трупов и распространение вирусных штаммов среди невинного населения с целью пронаблюдать течение болезни. Не так давно предатель и его последователи были уничтожены в ходе кровопролитного очищения, проведённого объединенными силами Инквизиции и Механикума. Вместе с отступником очищению (далеко не столь беспощадному, как кое-кому хотелось бы) подверглись и все его исследования. Несмотря на запрет, учение Малигриса продолжило свое существование. Не последнюю роль здесь сыграли техножрецы, занятые охотой на предателей Культа Механикус, точнее те из них, чьё мировоззрение имеет много общих черт с мировоззрением наиболее Радикальных членов Инквизиции, уверенных, что с врагом можно и нужно сражаться его же оружием, даже рискуя погибнуть за это от рук собственных товарищей.

Носитель Малигрисианских данных, принятый в ряды Инквизиции, ходит по канату, натянутому над глубокой пропастью. С одной стороны, он вооружён глубоким знанием оккультных наук, и это, несомненно, делает его опасным врагом тёмных сил. С другой стороны, эти техножрецы и сами уже наполовину вступили в тень, готовую поглотить саму их душу.

Эффекты

Примени все указанные перемены к своему персонажу:

Умения: Ты начинаешь игру с умениями Шифры (Кодекс Малигрис) (Инт), Запретное Знание (Варп) (Инт), Запретное Знание (Ксеносы) (Инт), Учёное Знание (Легенды) (Инт) и Учёное Знание (Нумерология) (Инт).

Порча: Ты начинаешь игру с 1d5 Очков Порчи.

Безумие: Ты помешан и начинаешь с 1d5 Очков Безумия.

Примечание: Впитав это знание, ты рискнул больше чем своей жизнью. Если источник твоей осведомленности каким-либо образом будет доказан, ты немедленно попадешь в чёрный список Культа Механикус.

Стадия Пятая: Оживляем Персонажа

«Удивительно, насколько в большинстве людей меньше содержания, чем кажется на первый взгляд».

- Леди Олиантэ Рэтбоун, Инквизитрисса-Прима

Числа и цифры, которые ты записал – болты и гайки, которые определяют потенциал твоего персонажа. Они мало говорят о его внешности, возрасте и прочих особенностях, что помогают тебе и остальным представить себе твоего Аколита. Следующие таблицы – метод случайной генерации этих деталей. Ты, однако, на любом этапе можешь выбрать именно то, что тебе больше нравится, а кубик бросать только там, где решиться особенно трудно.

Пол

Охваченное войной 41-е Тысячелетие – не самое лучшее время и место для того, чтобы быть женщиной. Лишь немногие из них обладают в жизни теми же возможностями, что открыты для мужчин – именно поэтому, впрочем, им и не приходиться сталкиваться с многочисленными опасностями наиболее диких частей галактики. Женщин наравне с мужчинами набирают в Имперскую Гвардию; в рядах Экклезиархии и Инквизиции также можно увидеть множество женщин (конечно, доля их, по сравнению с мужчинами, совсем невелика). С игровой точки зрения, каждый игрок может выбрать тот пол, который пожелает. Следует помнить, однако, что на некоторых планетах быть женщиной гораздо труднее, чем мужчиной.

Помни также, что в тех местах книги, где про игрока или его персонажа говорится «он», это сделано для краткости. С тем же успехом там может быть и «она».

Внешность

Внешность отражает физический облик твоего персонажа: телосложение, возраст, «расцветку» и «особые приметы». Запиши эти данные и историю персонажа в поле для биографии на листе персонажа. Хотя случайный выбор внешности может быть довольно забавной штукой, не стесняйся выбирать любой результат, или вообще создавать свои собственные таблицы.

Прошлое

Прошлое твоего персонажа имеет на него сильнейшее влияние (если только твоё обезумевшее сознание давным-давно не стерло о нём все воспоминания). Возможно, у тебя уже есть идеи о том, откуда твой персонаж, и чем он занимался ранее – в этом случае запиши их на лист персонажа и не парься. Если твоему воображению нужен толчок, пожалуйста – используй таблицы – они подскажут тебе, что было до того, как судьба определила великую роль для твоей ничтожной жизни.

Рабочая Рука

То, является ли твой персонаж правшой или левшой, может оказать влияние и на игровой процесс. Ты можешь либо выбрать руку самостоятельно, либо кинуть кости. Если выпадет 9 – ты левша, все остальное – правша. Естественно, персонажам с Амбидекстрией нет нужды выбирать рабочую руку.

Таблица 1-10: Сложение

		- Дикий Мир -			- Мир-улей -	
Бросок	**Описание**	**Мужчина**	**Женщина**	**Описание**	**Мужчина**	**Женщина**
01-20	Поджарый	190см/65кг	180см/60кг	Коротышка	160см/45кг	155см/40кг
21-50	Тощий	175см/60кг	165см/55кг	Сухопарый	170см/55кг	160см/50кг
51-80	Мускулистый	185см/85кг	170см/70кг	Жилистый	175см/65кг	165см/55кг
81-90	Коренастый	165см/80кг	155см/70кг	Длинный	180см/65кг	170см/60кг
91-00	Здоровенный	210см/120кг	200см/100кг	Сильный	175см/80кг	165см/75кг
		- Имперский Мир -			- Рождённый в Пустоте -	
Бросок	**Описание**	**Мужчина**	**Женщина**	**Описание**	**Мужчина**	**Женщина**
01-20	Худощавый	175см/65кг	165см/60кг	Скелет	175см/55кг	170см/50кг
21-50	Стройный	185см/70кг	175см/65кг	Чахлый	165см/55кг	155см/45кг
51-80	Подтянутый	175см/70кг	165см/60кг	Костлявый	180см/60кг	175см/60кг
81-90	Крепкий	190см/90кг	180см/80кг	Сухопарый	200см/80кг	185см/70кг
91-00	Кряжистый	180см/100кг	170см/90кг	Долговязый	210см/75кг	195см/70кг

Таблица 1-11: Возраст

Бросок	- Дикий Мир -	- Мир-улей -	- Имперский Мир -	- Рождённый в Пустоте -
01-10	Воин (15+1d10)	Пацан (15+1d10)	Юноша (20+1d10)	Отрок (15+1d10)
11-20	Воин (15+1d10)	Пацан (15+1d10)	Юноша (20+1d10)	Отрок (15+1d10)
21-30	Воин (15+1d10)	Пацан (15+1d10)	Юноша (20+1d10)	Отрок (15+1d10)
31-40	Воин (15+1d10)	Совершеннолетний (25+1d10)	Юноша (20+1d10)	Отрок (15+1d10)
41-50	Воин (15+1d10)	Совершеннолетний (25+1d10)	Юноша (20+1d10)	Взрослый (20+1d10)
51-60	Воин (15+1d10)	Совершеннолетний (25+1d10)	Взрослый (25+1d10)	Взрослый (20+1d10)
61-70	Воин (15+1d10)	Совершеннолетний (25+1d10)	Взрослый (25+1d10)	Взрослый (20+1d10)
71-80	Старейшина (25+1d10)	Совершеннолетний (25+1d10)	Взрослый (25+1d10)	Старец (50+1d10)
81-90	Старейшина (25+1d10)	Совершеннолетний (25+1d10)	Ветеран (40+1d10)	Старец (50+1d10)
91-00	Старейшина (25+1d10)	Старикан (35+1d10)	Ветеран (40+1d10)	Старец (50+1d10)

Таблица 1-12: Расцветка

	- Дикий Мир -			- Мир-улей -		
Бросок	Кожа	Волосы	Глаза	Кожа	Волосы	Глаза
1-30	Тёмная	Рыжие	Голубые	Тёмная	Русые	Синие
31-50	Загорелая	Светлые	Серые	Загорелая	Серые	Серые
51-70	Светлая	Русые	Карие	Светлая	Крашеные*	Карие
71-90	Красная	Чёрные	Зеленые	Красная	Седые	Зеленые
91-00	Бронзовая	Седые	Желтые	Крашеная*	Чёрные	Линзы*
	- Имперский Мир -			- Рождённый в Пустоте -		
Бросок	Кожа	Волосы	Глаза	Кожа	Волосы	Глаза
01-30	Тёмная	Крашеные*	Голубые	Фарфоровая	Рыжеватые	Светло-голубые
31-50	Загорелая	Светлые	Серые	Светлая	Светлые	Серые
51-70	Светлая	Русые	Карие	Голубоватая	Медные	Чёрные
71-90	Красная	Чёрные	Зеленые	Сероватая	Чёрные	Зеленые
91-00	Окрашенная*	Седые	Линзы*	Молочная	Золотистые	Фиолетовые

*Выбери изначальный и нынешний цвета самостоятельно (или бросить ещё раз, но по любому миру)

Таблица 1-13: Приметы

Бросок	- Дикий Мир -	- Мир-улей -	- Имперский Мир -	- Рождённый в Пустоте -
01-06	Волосатые Костяшки	Бледный	Отсутствующий Палец	Бледный
07-13	Сросшиеся Брови	Чумазый	Орлиный Нос	Лысый
14-20	Боевая Раскраска	Дикая Прическа	Бородавки	Длинные Пальцы
21-27	Ладони-лопаты	Гнилые Зубы	Дуэльный Шрам	Крохотные Уши
28-34	Редкие Зубы	Электротатуировка	Пирсинг в Носу	Худые Конечности
35-41	Кустистые Брови	Пирсинг	Нервный Тик	Желтые Ногти
42-48	Мускусный Запах	Повсеместный Пирсинг	Татуировка с Аквилой	Мелкие Зубы
49-55	Волосатый	Сухой Кашель	Тяжёлый Запах	Широко Расставленные Глаза
56-61	Рваные Уши	Татуировки	Оспины	Большая Голова
62-68	Длинные Ногти	Пулевой Шрам	Молитвенный Шрам	Искривленный Позвоночник
69-75	Племенные Татуировки	Нервный Тик	Электротатуировка	Безволосый
76-82	Скарификация	Родимое Пятно	Дрожь в Пальцах	Элегантные Руки
83-87	Пирсинг	Химические Ожоги	Проколотые Уши	Волнистые Волосы
88	Кошачьи Глаза	Горб	Жуткий Чирей	Альбинос
89-95	Маленькая Голова	Маленькие Руки	Макияж	Прихрамывающая Походка
96-00	Массивная Челюсть	Химический Запах	Шаркающая Походка	Сутулый

Дикий Мир: Племенные Табу

Жизнь на Диком мире сурова и зачастую очень коротка. Чудовищные создания, враждебная природа, бедствия и войны забирают множество жизней. Дикие племена слишком хорошо осознают, что галактика – жестокое и дикое место, враждебное человеку и полное зловещих сил, от которых должно держаться подальше любой ценой. На этих мирах царит огромное количество разнообразных и странных верований, так что твой персонаж, выросший на одном из них, несомненно, впитал их с молоком матери. **Таблица 1-14: Табу Диких Миров** содержит примеры таких суеверий, хотя их, естественно гораздо больше.

Таблица 1-14: Табу Диких Миров

Бросок	Верование
01-10	**Печать Грязи:** Мытье позволяет враждебным духам учуять тебя. Ты должен поддерживать защитный слой грязи, чтобы отпугнуть несчастье, что несут с собой злые духи.
11-20	**Несчастливый Цвет:** Оранжевый – цвет несчастья и смерти.
21-30	**Клятва Охотника:** Никогда не ешь того, что убито не тобой, иначе судьба страшно покарает тебя за твоё отступничество.
31-40	**Жаждущий Клинок:** Дух твоего оружия – голодный призрак. Он должен испробовать крови каждый раз, как покидает ножны, или расплата не заставит себя ждать.
41-50	**Духовные Узы:** Если ты возьмешь трофей с тела поверженного врага, ты заберешь саму его душу.
51-60	**Смерть Воина:** Твой народ почитает славную смерть, в то время как смерть труса позорна. Твои предки смотрят на тебя; не разочаруй их.
61-70	**Сила Имен:** Никогда не произноси истинных имен твоих друзей и близких, ибо демоны могут услышать их и сотворить зло.
71-80	**Одинокая Смерть:** Никогда не упоминай имен мёртвых, ибо так ты призовешь их души из тьмы.
81-90	**Живое Письмо:** Вырезай все победы на своей коже, ибо когда после смерти ты предстанешь перед Императором, именно по твоей шкуре Он прочтет о твоих деяниях.
91-00	**Роковая Судьба:** Император уже определил, когда и как ты умрешь. Где-то уже бродит та тварь, что убьёт тебя. Твоя судьба – найти эту тварь и встретить её лицом к лицу. Ты знаешь, что до той поры ничто не повредит тебе.

Мир-улей: Касты Улья

Жизнь внутри перенаселенных шпилей ульев можно назвать, по меньшей мере, неистовой. Сильное чувство «своего места» пронизывает множество ульев – зачастую это единственное, что удерживает бесчисленные массы его жителей от восстания. Позиция твоего персонажа в иерархии улья определяет, пробился он наверх из переполненных насилием подульев, или ему вполне вольготно жилось при дворе какого-нибудь Высокого Дома.

Таблица 1-15: Классы Улья

Бросок	Результат
01-20	**Помойный Пёс:** Ты вырос в самых промозглых, самых тёмных глубинах улья, копаясь в отбросах в поисках еды, света и тепла. Чтобы выжить, необходимо было стать жестоким, а превыше всего ты ценишь свое личное имущество и свой же личный комфорт.
21-40	**Бандитская Мразь:** Ты прибился к бандитской шайке, чтобы выжить в отвратительной разрухе подульев. Ты видел переделы сфер влияния, подлое предательство и самоотверженную верность – часто в одной и той же перестрелке. Превыше всего для тебя честь, дружба и неприкосновенность границ твоей территории.
41-60	**Заводская Муть:** Твои родители вкалывали на мануфакторуме, и загнали себя в могилу, трудясь на благо улья. Ты был беден, но хотя бы честен, в отличие от тех же бандитов. Ты ценишь долг, честь и твёрдость данного слова.
61-80	**Средний Улей:** Ты вырос в среднем улье, где все ещё тесно, но, по крайней мере, нет нужды работать на самых вредных мануфакторумах. Ты всегда был частью огромной толпы – и когда спал, и когда ел, и когда праздновал канун смены цикла. Ты, скорее всего, ценишь индивидуальность, частную собственность и свои личные права.
81-90	**Специалист:** Твоя семья происходит из особой касты. Возможно, они посвящены в тайны работы систем кондиционирования воздуха, или занимаются чисткой обшивки улья. Ты вырос как часть толпы, но при этом отдельно от неё. Ты, скорее всего, ценишь профессионализм, наличие своей точки зрения и личных заслуг.
91-00	**Слуга Аристократов:** Твоя семья служила непосредственно привилегированным верхам шпилей, разделяя с ними роскошь жизни, непредставимую для прочих жителей улья. У тебя было практически всё: простор, личная жизнь, солнечный свет и бремя обязанностей. Ты ценишь чувство собственного достоинства, знание своего дела, и умение быть полезным для тех, кто стоит выше тебя.

Имперский Мир: Родная Планета

Империум охватывает всю галактику, включая в себя почти бесконечное разнообразие планет. Человечество приспособилось к выживанию на большей их части, и адаптировалось к самым разнообразным общественным моделям. Планета, на которой вырос твой персонаж, многое скажет о нем самом.

Таблица 1-16: Родная Планета

Бросок	Результат
01-20	**Агромир:** Ты был рождён на мире, чьим предназначением является выращивание пищи. Твой мир может обеспечивать близлежащие миры-ульи, или отдавать львиную долю своей продукции в пользу Имперской десятины. Такие как ты всегда ищут чего-нибудь необычного или интересного, чтобы хоть как-то разбавить фермерские будни.
21-40	**Глухомань:** Твой мир по большей части забыт Империумом. Затерявшийся в архивах Администратума и отрезанный от Империума, твой народ, как и ты сам, самодостаточен и скептичен.
41-60	**Феодальный Мир:** Твой мир – примитивная планета, позабывшая все, кроме самых простых технологий, вроде стали, сельского хозяйства и чёрного пороха. Люди этих миров чаще всего верны, практичны и крайне суеверны.
61-70	**Зона Военных Действий:** Каким бы твой мир ни был ранее, сейчас это кипучая масса пропитанных кровью руин, гибнущих солдат и рвущихся снарядов. Возможно, то пылает гражданская война, или бесчинствуют орки в своём извечном стремлении уничтожать все, на что упадет их взгляд. Такие как ты упорны, преданны, и обладают весьма мрачной точкой зрения на всё, что происходит вокруг них.
71-80	**Мёртвый Мир:** Твой мир – не более чем небольшое человеческое обиталище, выстроенное на каком-нибудь куске космического камня. Будь то горнодобывающая колония на безвоздушной луне, или лагерь археотехнологической экспедиции, посланной разведать правду о давно погибшей ксено-расе, ты, скорее всего, будешь задумчивым, меланхоличным типом, оживляющимся при виде зелени и возможности жить за пределами тесных куполов.
81-90	**Мир-храм:** Твой родной мир управляется жрецами Императора. Возможно, он покрыт сияющими шпилями и величественными соборами, или принимает паломников, явившихся преклонить колени на полях священных сражений. Как бы то ни было, местные жители чаще всего являются верными слугами Императора, набожными, надёжными и честными.
91-00	**Райская Планета:** Твой родной мир – одна из редких и желанных райских планет, где лето бесконечно, а жизнь беззаботна. Помимо того, что вы являетесь объектами зависти и презрения со стороны всего остального Империума, тебя и твой народ зачастую поражает жестокая природа вселенной, ведь ты встречаешь её с наивным оптимизмом, который прочие принимают за обыкновенную глупость.

Рождённый в Пустоте: Корабельные Традиции

Живя на борту космического корабля, плывущего меж далеких звёзд, пустотники исключительно верны судну, на котором родились. Почти как те, кто живет в стенах городов, пустотники получают от своего корабля защиту, работу и своё место в жизни. Многие от рождения до гроба не покидают родного корабля, и зачастую это их вполне устраивает. Тип судна может многое сказать о ежедневных обязанностях, личностных особенностях и даже сокровенных желаниях тех, кто живет на его борту.

Таблица 1-17: Корабельные Традиции

Бросок	Результат
01-25	**Космический Скиталец:** Ты был рождён на скоплении обломков, лишь с натяжкой способном называться космическим кораблем. Возможно, твои родители пережили некую ужасную катастрофу, которая заперла их и многих других на этом разбитом судне, но, как бы то ни было, ты вырос в мире подтекающих воздушных шлюзов, тёмных коридоров, заброшенных палуб и знания о том, что «нечто» тоже живет здесь, просто оно прячется. Ты, скорее всего, осторожен, суеверен и всегда готов спустить курок.
26-50	**Орбита:** Ты родился на огромной и древней космической станции, кружащей по орбите какой-нибудь звезды, луны или планеты. Будучи частью научной миссии, изоляционистского общества или гарнизонного армейского подразделения, ты рос в мире рутины и бесконечного повторения, бесконечных орбитальных циклов, уставных ритуалов и зубрежки правил эксплуатации. Ты методичен, но в душе таишь мятежный дух и стремление потворствовать своим желаниям.
51-75	**Чартист:** Ты родился на одном из величайших кораблей древности. Будучи частью экипажа судна, бесконечно плывущего по традиционному маршруту, ты вырос в мрачных трюмах, набитых экзотическими богатствами, которые никогда не будут твоими. Вас со страхом пускают во все порты, но ни в одном не приветствуют – ты материалист, твой глаз намётан на прибыль, а взгляд на природу людей преисполнен цинизма.
76-00	**Вольный Торговец:** Ты родился на необычном судне, члены экипажа которого никогда не знали иной власти, кроме слова Вольного Торговца. Ты вырос в хаотичном мире разведки, битв, полётов и переговоров со всеми и всяческими силами, ксеносами и народами. По натуре ты бунтарь и не любишь дисциплину, а рутина чужда твоему характеру.

Пророчество

Многие воспринимают Императорские Таро как инструмент божественного провидения Императора. При вступлении на службу в Инквизицию многие Аколиты принимают участие в странных и страшных пророческих ритуалах, чтобы больше узнать об их роли в великом плане Трона. В наполненных дымом комнатах укутанные в мантии слепые пророки вопрошают свои всеведущие колоды о совете тем, кому предстоит быть левой рукой Императора. Иногда Таро говорят о безвременной смерти или утрате самой души, иногда внушают уверенность. В некоторых случаях они оказываются горькой иронией, различимой лишь с высоты прожитых лет.

Таблица 1-18: Имперское Пророчество

Бросок	Результат
01	«Мутация снаружи, порча внутри». Начинаешь игру с одной Малой Мутацией.
02-03	«Лишь безумец имеет силу процветать. Лишь тот, кто процветает, решает, что разумно». Прибавь 2 Очка Безумия.
04-07	«Грехи, что таятся в сердце, губят его». Прибавь 3 Очка Порчи.
08	«Невиновность есть иллюзия» Прибавь 1 Очко Безумия и 1 Очко Порчи.
09-11	«Тёмные сны отбрасывают тень на сердце». Прибавь 2 Очка Безумия.
12-15	«Поцелуй пули – экстаз в сравнении с проклятьем». Увеличь Выносливость на +1.
16-18	«Убей ксеноса до того, как он успеет изречь свою ложь». Увеличь Ловкость на +2.
19-21	«Истина субъективна». Увеличь Интеллект на +3. Прибавь 3 Очка Порчи.
22-26	«Знай мутанта; убей мутанта». Увеличь Восприятие на +2.
27-30	«Даже человек, у которого нет ничего, способен отдать свою жизнь». Увеличь Силу на +2.
31-33	«Если дело стоит того, чтобы за него браться, оно стоит того, чтобы за него умереть». Получи Талант Неистовство.
34-38	«Лишь смерть окончит служение». Получи 1 Рану.
39-42	«Разум без предназначения блуждает по тьме». Получи 1 Очко Судьбы.
43-46	«Хочешь выжить в битве – забудь, что ты не боец». Увеличь Выносливость на +2 и получи 1 Рану.
47-50	«Насилие решает все». Увеличь Ближний Бой на +3.
51-54	«Война в природе человека». Увеличь Ловкость на +3.
55-58	«Умри, если должно, но пусть дух твой не будет сломлен». Увеличь Силу Воли на +3.
59-62	«Ствол сильнее, чем меч». Увеличь Баллистик на +3.
63-66	«Будь благодетелем для братьев своих и бичом для врагов своих». Увеличь Товарищество на +3.
67-70	«Люди должны умирать, чтобы Человек выжил». Увеличь Выносливость на +3.
71-74	«Во тьме следуй за светом Терры». Увеличь Силу Воли на +3.
75-79	«Единственный достойный страх – страх погибнуть, не выполнив долг». Получи 2 Раны.
80-85	«Размышления порождают Ересь; Ересь порождает Возмездие». Увеличь Силу на +3.
86-90	«Мудрец учится на смертях других». Увеличь Интеллект на +3.
91-94	«Подозрительный разум – здоровый разум». Увеличь Восприятие на +3.
95-97	«Верь страху своему». Увеличь Ловкость на +2 и получи 1 Очко Судьбы.
98-99	«Нет замены рвению». Увеличь Выносливость и Силу Воли на +2.
00	«Не спрашивай, почему ты должен служить. Спрашивай как». Увеличь Ближний Бой и Баллистик на +2.

Натура

Процесс создания персонажа уже обеспечил тебя базой, скелетом твоего «Я», но эти цифры и буквы не есть сумма твоего персонажа. Необходим ещё один жизненно важный элемент – ты сам! Биография твоего персонажа по большей части в твоих руках, как, впрочем, и сама его личность.

Некоторые игроки любят развивать и углублять своего персонажа во время игры, и это совершенно закономерный подход. На начало игры вполне достаточно знать, что твой персонаж – подонок из улья Синтиллы, покинувший родину, чтобы служить Инквизиции. Но есть и те, кто считает, что до того, как начать игру, необходимо проработать биографию и личность куда подробнее. Если тебе нужна помощь, чтобы нарастить плоть на твоего персонажа, попытайся ответить на эти шесть вопросов. Они должны помочь тебе сфокусироваться и направить твои мысли в нужном направлении.

Каков Ты Есть?

Возможно, самая базовая необходимость – решить, каков твой нрав. Каков ты? Порывистый и страстный или приземленный и практичный? Ты пессимист или веришь, что все всегда к лучшему? Общителен ты или мизантроп? Как ты переносишь сильный стресс? Что отличает тебя от других Аколитов группы? Вот несколько зацепок, с которых можно начать:

Желчный: Подозрительный, озлобленный, но очень внимательный и бдительный.

Кардинал: Ищет баланс во всем, хотя зачастую не может выбрать пути вперёд.

Холерик: активный, инициативный, но скорый на гнев.

Стойкий: Целостный, упорный и определённый во всем.

Меланхолик: Задумчивый, интроспективный и склонный к депрессиям.

Переменчивый: Недисциплинированный, непокорный и непредсказуемый.

Флегматик: Практичный, осторожный, но слишком замкнутый.

Сангвиник: Уверенный, оптимистичный, но подверженный мечтательности и капризам.

Пассивный: Верный, благочестивый, но подверженный влиянию.

Как Ты Встретил Своего Инквизитора?

Вступление в Инквизицию стало поворотным моментом в твоей жизни. Произошло ли это случайно, или Инквизитор активно искал нового слугу? Возможно, ты спас жизнь Инквизитора на поле боя, или случайная клякса на свитке Администратума определила на роль Аколита тебя вместо другого человека. Возможно, ты обвинил в ереси загадочного чужестранца, но оказалось, что этот чужестранец был Инквизитором. Может быть, тебя продали ему как раба на экзотическом базаре, или твои подельники выдали ему тебя в качестве долга за пролитую кровь. Или ты был нанят библиотекарем в благородный дом только для того, чтобы обнаружить там тайник с еретическими манускриптами и выяснить, что твой патрон вовлечен в тёмный заговор. А может, явилась огромная колесница с небес, окутанная огнями и дымами, и старейшины отдали тебя в услужение её хозяину, чтобы почтить Великого Орла Солнца. Как бы то ни было, обстоятельства твоего вступления в ряды Инквизиции наверняка придадут оттенков твоим суждениям и верованиям, когда придет время…

Что Для Тебя Инквизиция?

Инквизиция есть бастион, защищающий человечество от опасностей враждебной вселенной. Угрозы окружают его со всех сторон, и зачастую злой рок оказывается ближе, чем кажется. Силы Хаоса, еретики, ксеносы и мятежники утопили бы Империум в бездне забвения, если бы не такие, как ты… по крайней мере, так они тебе сказали. Веришь ли ты в то, что говорят об ужасах вселенной и о твоей роли пешки в великой и тайной игре? Что для тебя участь Аколита? Священный долг перед Императором, шанс добраться до власти и богатства, или, может, способ свершить месть? Будешь ли ты защищать Империум или лишь свою шкуру?

Чем Ты Пожертвуешь?

Император судит не по твоим медалям, а по твоим шрамам. Как много шрамов ты готов получить во имя Инквизиции? Насколько далеко зайдешь ты в исполнении своего долга? Смерть неизбежна, но имеет ли значение то, как она явится к тебе? Какие методы ты готов использовать, чтобы выполнить свой долг и волю твоего Инквизитора? Может, ты готов пожертвовать плотью, но мысли о безумии выворачивают тебя наизнанку? Может, ты улаживаешь свои дела таким образом, что всю вину возлагают на других Аколитов, тебе же достаётся лишь гложущее чувство вины? А может, твоё рвение настолько глубоко, что ты готов пойти на сделку с тьмой, лишь бы достигнуть цели, даже если ценой тому встанет твоя собственная душа?

Чего Ты Желаешь?

Ты стоишь по левую руку Императора, готовый отдать жизнь, защищая человечество. Что же согревает твоё сердце долгими холодными ночами, царящими в твоей душе? Возможно, то человек, место или уничтоженный мир? Возможно, ты любишь Императора всем сердцем, а возможно, ты очень привязан к собственной шкуре. Возможно, ничто так не радует тебя как огненный рык болтера в твоей руке и визг цепного меча, врубающегося в плоть мерзкого ксеноса. Может быть, ты искренне любишь справедливость и истину, а может, тебе просто нравится, когда вокруг очень много насилия. Ну а может, тебе не нужно ничего, кроме лхо-папиросы и порции ядовитого пойла в грязном стакане…

Что Ты Ненавидишь?

Пламя ненависти холодно и горит очень долго, даже когда любая надежда уже успела погаснуть. Что несет тебя сквозь насилие, ужасы и смерть? Желаешь ли ты вычистить всех мутантов? Обрек ли ты смерти мерзких ксеносов, что вырезали твою родную колонию? Может, любимый человек пал жертвой соблазнов Тёмных Сил? Ты избежал клешней еретического культа, или прошел сквозь пекло войны? Возможно, ты ненавидишь врагов человечества страстно, а может быть, ты просто не можешь остаться в стороне и пропустить хорошую перестрелку. А может, в твоей душе таится слабость, трещина, сочащаяся скверной, которую видишь лишь ты сам…

Имя

> *«Что в имени? На титул не взглянув, нас орк сочтет всех мясом».*
>
> - Катульдинус, «Некогда Чистый Улей»

Выбор имени для персонажа может быть очень сложным. Если ты счастливчик, уже придумавший его, записывай и иди дальше. Если же ты, как и большинство из нас, натыкаешься на определённые трудности при выборе имен на лету, тебе поможет этот раздел.

Имена в 41-м Тысячелетии столь же разнообразны, сколь и миры, его составляющие. А поскольку человек – изобретательное и противоречивое существо, никаких общих тенденций выделить попросту невозможно. На одних мирах короткое имя будет символом низкого происхождения и незначительности, в то время как на других послужит верным признаком огромной власти, славы и хорошего происхождения. Размышляя над именем, не стесняйся смешивать и менять имена, представленные в таблицах. Идея здесь только в том, чтобы имя подходило твоему персонажу, а ведь никто не знает о твоём персонаже больше, чем ты сам.

Типы Имён

Тут представлены пять основных типов имен:

Высокий Готик: имена этого типа пришли из древнего Высокого Готического языка. Их окружает аура власти, серьёзности и могущества.

Примитивные: это имена короткие и брутальные – как, зачастую, и жизни их владельцев.

Низкий Готик: имена этого типа также ведут происхождение из Высокого Готика, но по мере использования они были упрощены там, укорочены тут – и в итоге изменились довольно значительно.

Архаичные: имена, чьи корни происходят из глубочайшего прошлого человечества. То могут быть имена почитаемых святых, героев и прочих фигур из легенд Министорума. Иные же из них настолько стары, что не сохранили никаких следов своего происхождения.

Неформальные: имена как они есть – клички, емкие сленговые «погремухи», которые человек заработал своими поступками (или проступками).

Нужно решить, какой тип имен наиболее подходит твоему персонажу и, не забывая про его пол, просто выбрать одно из таблиц. Если же ничто не находит отклика, просто брось кубик.

Таблица 1-19: Мужские Имена

Бросок	Примитивные	Низкие	Высокие	Архаичные	Неформальные
01-03	Арл	Барак	Ателлус	Аларих	Эйбл
04-06	Бруул	Каин	Брутус	Аттила	Боунс
07-09	Дар	Дариэль	Каллидон	Барбоса	Кризис
10-13	Фрак	Илай	Кастус	Кортез	Каттер
14-16	Фрал	Енох	Друстос	Константин	Декко
17-20	Гарм	Фраст	Флавион	Кромвель	Дакка
21-23	Грыш	Гай	Галлус	Дорн	Фраг
24-27	Грак	Гарвель	Гакстес	Дрейк	Флэйр
28-30	Хак	Гаст	Интиос	Айзен	Финиаль
31-33	Джарр	Игнат	Джастилус	Феррус	Грим
34-37	Кар	Ишмаэль	Кальтос	Грендель	Гоб
38-40	Каарл	Иерихон	Лицилус	Жиллиман	Ганнер
41-44	Крелл	Клайт	Люпус	Хэвлок	Хакер
45-47	Лек	Лазарь	Маллеар	Иактон	Джейкс
48-50	Мар	Мордехай	Металус	Джагатай	Крак
51-54	Мир	Митра	Нигилиус	Хан	Лаг
55-57	Нарл	Никодим	Новус	Леман	Монгрель
58-60	Орл	Понтий	Октус	Лев	Плекс
61-63	Френц	Квинт	Претус	Магнус	Рэт
64-66	Кварл	Рабалий	Квинтос	Меркуцио	Рэд
67-69	Рот	Ристий	Ральтус	Никсиос	Соуни
70-72	Рага	Сильван	Рэвион	Рамирес	Скэб
73-75	Стиг	Соломон	Регис	Сергар	Скэммер
76-79	Стрэнг	Таддий	Северус	Сигизмунд	Скайв
80-82	Так	Тит	Силон	Тибальд	Шенк
83-85	Ульт	Уриан	Таурон	Верн	Шив
86-89	Варн	Варний	Трэнтор	Вольф	Шэм
90-93	Вракс	Ксеркс	Венрис	Уолси	Штерн
94-96	Ярн	Зэддион	Виктус	Зэйн	Стаббер
97-00	Зэк	Зариэль	Ксантис	Жарков	Вербал

Таблица 1-20: Женские Имена

Бросок	Примитивные	Низкие	Высокие	Архаичные	Неформальные
01-03	Арла	Акадия	Ателла	Энид	Альфа
04-06	Брулла	Хальдия	Брутилла	Альбия	Блэйз
07-09	Дарл	Сайрин	Каллидия	Борджиа	Блю
10-13	Фрака	Диона	Кастилла	Кимбрия	Кэт
14-16	Фраал	Деатрис	Друстилла	Деви	Каламити
17-20	Гарма	Эфина	Флавия	Эфес	Дама
21-23	Грыша	Эфраэль	Галлия	Эфрати	Дайс
24-27	Граки	Фенрия	Гакста	Инес	Флэйр
28-30	Хака	Гайя	Интиас	Императрис	Голд
31-33	Джарра	Галатея	Джастилла	Джемдар	Ганнер
34-37	Карна	Хазаэль	Кальта	Джезаиль	Хак
38-40	Каарли	Иша	Лицилла	Джосс	Гало
41-44	Крелла	Ишта	Лупа	Кадис	Леди
45-47	Лекка	Джедия	Маллия	Кали	Лак
48-50	Марла	Юдикка	Мета	Лета	Модести
51-54	Мира	Лира	Нигилла	Маэ	Молл
55-57	Нарла	Магдалина	Новиа	Милисента	Пистоль
58-60	Орла	Нарция	Октия	Мерика	Плекс
61-63	Фрикс	Офелия	Претия	Мидкифф	Прис
64-66	Квали	Фебия	Квинтилла	Мегера	Рэт
67-69	Рота	Квалия	Ральтия	Одесса	Рэд
70-72	Рагана	Риа	Рэвия	Орлеан	Руби
73-75	Стигга	Саломея	Регия	Плато	Скарлет
76-79	Стрэнга	Солария	Северина	Скифия	Спайк
80-82	Такка	Тиратия	Сила	Фиопия	Стил
83-85	Ульта	Феба	Таура	Трэйс	Старр
86-89	Варна	Уриэль	Трэнтия	Царина	Травма
90-93	Вракса	Вейда	Венрия	Венера	Трик
94-96	Ярни	Ксантиппа	Виктия	Вальпурга	Трикси
97-00	Зэкка	Зиапатра	Ксантия	Жеткин	Зи

Множественные Имена

Человек – создание суеверное, причем, учитывая, что вселенная наполнена существами, похоже, специально созданными для его уничтожения, это вполне оправдано. На удивление большое количество культур верят, что человеку просто необходим целый набор имен, чтобы пользоваться ими в разных ситуациях. У многих есть обычное или «повседневное» имя, которое ежедневно треплют все, кому не лень. Зачастую это короткое емкое определение, взятое в качестве звучного прозвища. Личное имя напротив, полно мягких и благозвучных коннотаций и известно лишь близким и друзьям. Некоторые культуры также подразумевают наличие секретного, «истинного» имени, которое якобы обладает определённой властью над носителем. Говорят, что это имя теряется, если человек глуп настолько, чтобы заключить договор с демоном. Если твоему персонажу нужно несколько имен – не вопрос, придумывай, выбирай или бросай кубик столько раз, столько заблагорассудится.

Стадия Шестая: Играем!

Теперь, когда твой персонаж для игры в **Dark Heresy** создан, ты готов играть. Перед тем, как ты начнёшь бросаться кубиками и влипать в неприятности, возможно, стоит внимательно прочесть **Главу VII: Игровой Процесс**, где описаны значения всех этих циферок и буковок на твоём листе персонажа, рассказано, как сражаться и передвигаться по мирам 41-го Тысячелетия. Как только ты освоишь геймплей, не повредит заглянуть в **Главу IX: Жизнь в Империуме**, и **Главу X: Инквизиция**, которые объяснят основные концепции мира **Warhammer 40.000**, и организации, на которую тебе предстоит работать. В особенности следует обратить внимание на главы **Вера и Суеверие** (**стр. 468**) и **Жизнь Аколита** (**стр. 506**), которые имеют важное значение для завершения образа твоего персонажа и описание таких его особенностей, как Связи и Контакты. А вот после этих глав ты будешь готов с головой окунуться в новые приключения в самых тёмных уголках вселенной **Dark Heresy**!

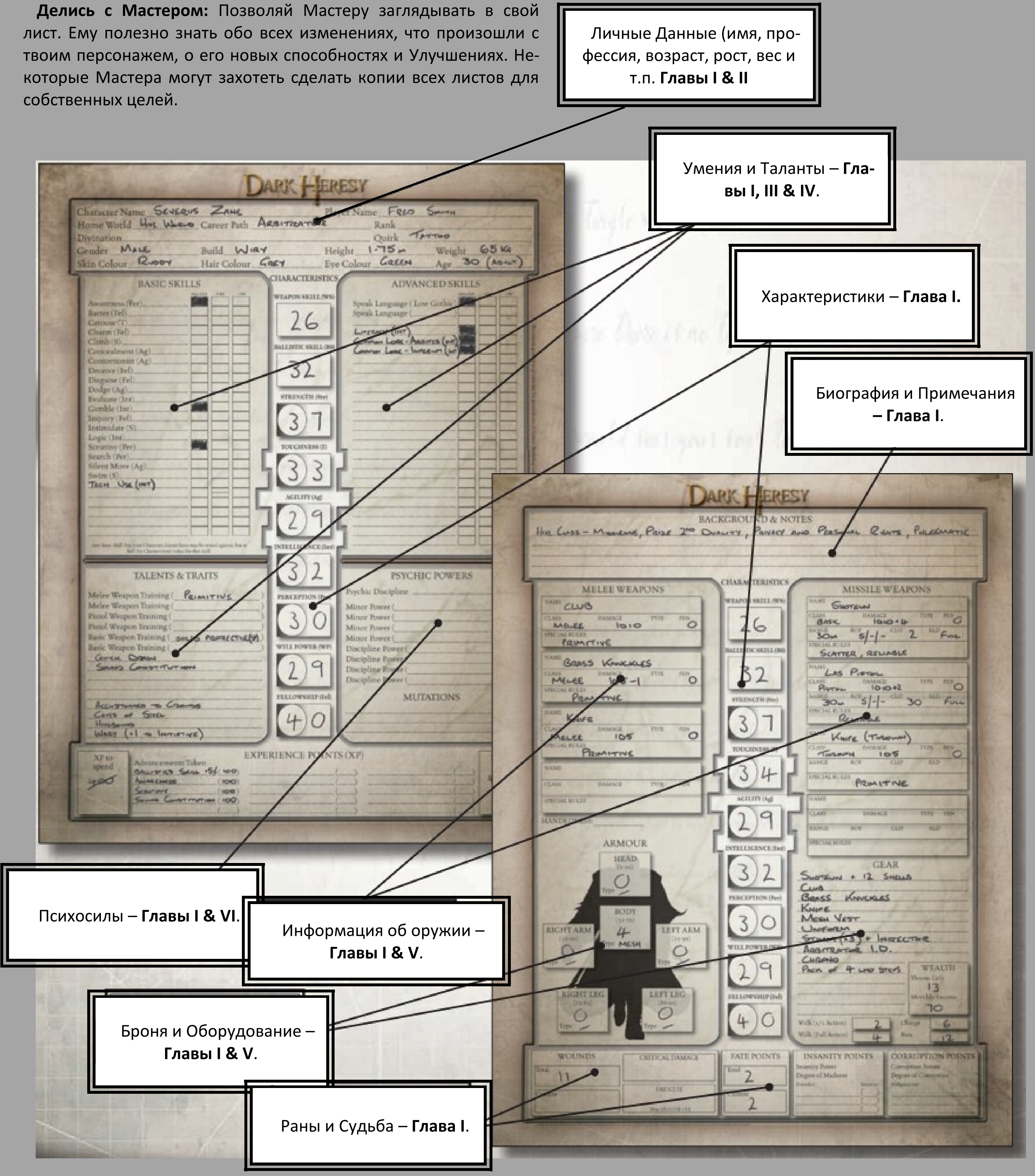
Пример Листа Персонажа

Твоя самая ценная собственность как игрока – Лист Персонажа. В нем содержится подробная информация о твоём Игровом Персонаже. Одна сторона содержит Умения и Таланты твоего персонажа (и называется следовательской стороной). Обратная сторона – твоя экипировка, оружие и броня (боевая сторона). Ты будешь обращаться к обеим сторонам этого листа на протяжении игры. Вот некоторые советы:

Делай резервную копию: Каждые несколько игровых сессий делай фотокопию своего листа персонажа, или копируй его на чистый Лист. Если этого не делать, то любой жидкий или липкий инцидент способен сотворить настоящую катастрофу!

Делись с Мастером: Позволяй Мастеру заглядывать в свой лист. Ему полезно знать обо всех изменениях, что произошли с твоим персонажем, о его новых способностях и Улучшениях. Некоторые Мастера могут захотеть сделать копии всех листов для собственных целей.

Досье: Возможно, ты обнаружишь, что исписал уже несколько листов по мере развития персонажа. Тут пригодится Досье – делюкс версия Листа Персонажа, в котором больше места и разнообразных разделов для полной детализации персонажа и его службы в Инквизиции. Напечатай его на бумаге и сделай книжку, или купи готовое Досье там же, где ты купил эту книгу.



DARK HERESY
BASIC SKILLS
CHARACTERISTICS
ADVANCED SKILLS
TALENTS & TRAITS
PSYCHIC POWERS
MUTATIONS
EXPERIENCE POINTS (XP)
DARK HERESY
BACKGROUND & NOTES
MELEE WEAPONS
MISSILE WEAPONS
ARMOUR
GEAR
WEALTH
WOUNDS
CRITICAL DAMAGE
FATE POINTS
INSANITY POINTS
CORRUPTION POINTS

Character Name Severus Zane Player Name Fred Smith
Home World Hive World Career Path Arbitrator Rank
Divination Quirk Tattoo
Gender Male Build Wiry Height 1.75 m Weight 65 kg
Skin Colour Ruddy Hair Colour Grey Eye Colour Green Age 30 (about)

Weapon Skill (WS) 26
Ballistic Skill (BS) 32
Strength (Str) 37
Toughness (T) 34
Agility (Ag) 29
Intelligence (Int) 32
Perception (Per) 30
Will Power (WP) 29
Fellowship (Fel) 40

Name Club Class Melee Damage 1d10 Pen 0 Special Rules Primitive
Name Brass Knuckles Class Melee Pen 0 Special Rules Primitive
Name Knife Class Melee Damage 1d5 Pen 0 Special Rules Primitive

Name Shotgun Class Basic Damage 1d10+4 Pen 0 Range 30m RoF S/-/- Clip 2 Rld Full Special Rules Scatter, Reliable
Name Las Pistol Class Pistol Damage 1d10+2 Pen 0 Range 30m RoF S/-/- Clip 30 Rld Full Special Rules Reliable
Name Knife (Thrown) Class Thrown Damage 1d5 Pen 0 Special Rules Primitive

Head 0
Body 4 Type Mesh
Right Arm 0
Left Arm 0
Right Leg 0
Left Leg 0

Shotgun + 12 Shells
Club
Brass Knuckles
Knife
Mesh Vest
Uniform
Arbitrator I.D.
Chrono
Pack of 4 Lho Sticks

Wealth Throne Gelt 13 Monthly Income 70
Walk (1/2 Action) 2 Charge 6
Walk (Full Action) 4 Run 12

Wounds Total 11
Fate Points Total 2 Current 2

Личные Данные (имя, профессия, возраст, рост, вес и т.п. **Главы I & II**

Умения и Таланты – **Главы I, III & IV**.

Характеристики – **Глава I.**

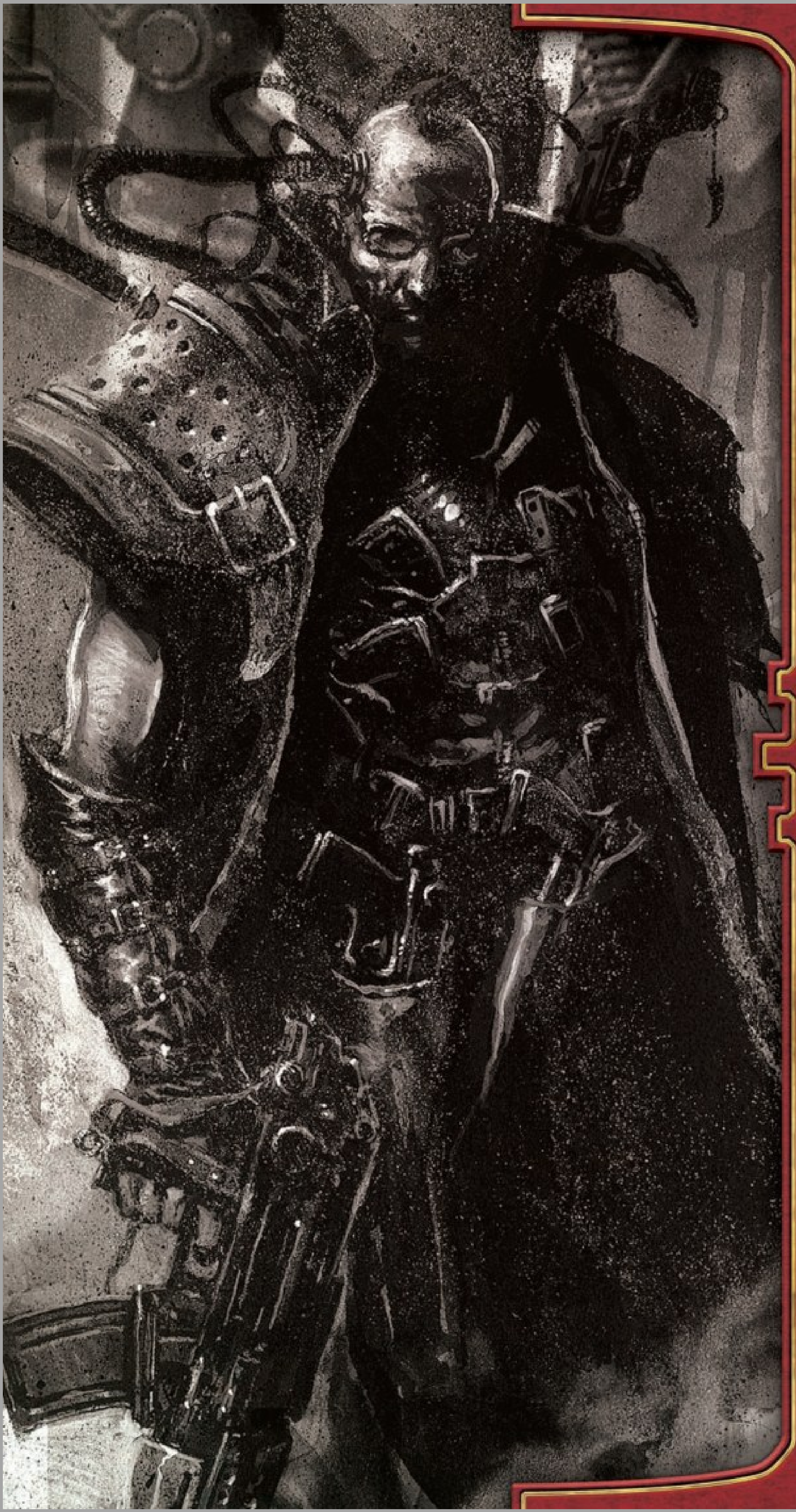
Биография и Примечания **– Глава I**.

Психосилы – **Главы I & VI**.

Информация об оружии – **Главы I & V**.

Броня и Оборудование – **Главы I & V**.

Раны и Судьба – **Глава I**.



II

CAREER PATHS

- GETTING STARTED
- CHARACTER ADVANCEMENTS
- ADEPT
- ARBITRATOR
- ASSASSIN
- CLERIC
- GUARDSMAN
- IMPERIAL PSYKER
- SCUM
- TECH-PRIEST

Глава II: Профессии

«Нет более великой славы, нежели жизнь, посвящённая верному служению».

- Имперская поговорка

Будучи Аколитом Инквизиции, ты стоишь обособленно от всех прочих граждан Империума Человечества. Простые жители тяжко трудятся и молятся, пребывая в неведении относительно великих сил, грозящих уничтожить галактику. Идя по жизни, Аколиты, такие как ты, ведут секретную войну против зловещих сущностей, чьи имена не должно произносить вслух. Пока народ спит в своих домах, ты расследуешь деятельность тайных культов, что собираются под покровом ночи, дабы проливать кровь и взывать к своим нечестивым богам. Пока рабочие трудятся на мануфакторумах, ты несешь очищающий огонь в тёмные подульи, наполненные уродливыми мутантами. Пока они со страхом вглядываются в черноту космоса, ты устремляешься в эту тьму, чтобы встать на пути древних кошмаров, витающих над давно погибшими планетами. Именно ты, из всех бесчисленных миллиардов был избран стать левой рукой Императора. Долг твой тяжек, но и жизненно важен.

Не все Аколиты служат Инквизиции одинаково. Иногда Инквизитору нужен способный Гвардеец, способный вычистить гнездо ксенокультистов, или Арбитр, который выбьет правду из мелкого воришки. Иногда могут понадобиться услуги Адепта, знающего как перевести древний научный манускрипт, или даже Подонка, знающего у кого этот манускрипт раздобыть.

Твоя Профессия демонстрирует способности и потенциал твоего Аколита – и, тем самым, его роль в свите Инквизитора. Она определяет то, кем ты был до Инквизиции и каким образом будет направлен твой прогресс. Твоя профессия влияет на твои убеждения, доступные Улучшения, и чётко определяет сферу твоих специальных познаний. Часть веселья в **Dark Heresy** состоит именно в том, чтобы решить, как будет развиваться персонаж по ходу игры, так как выбор путей довольно обширен, и единственного «правильного» среди них нет.

Начало

«Послужи Императору сегодня, ибо уже завтра ты можешь умереть!»

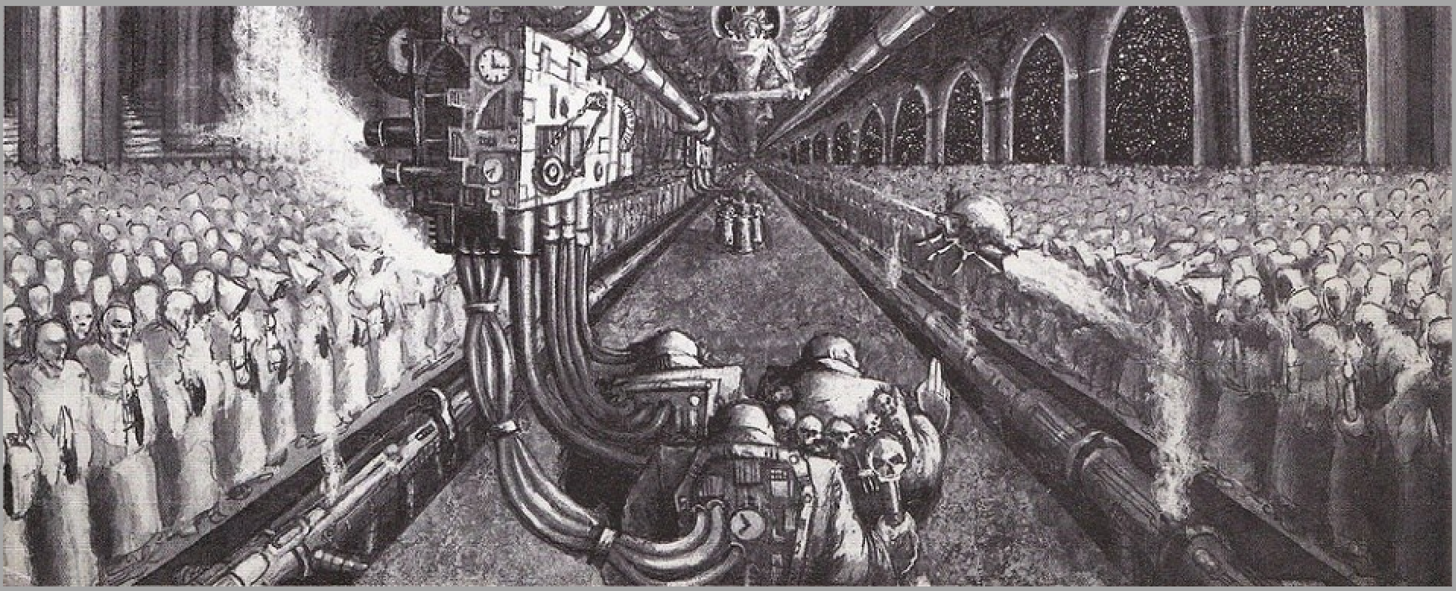
- «Лексиконикум Моралис»

Профессия твоего персонажа выбирается на этапе его создания. Выбор Родного Мира определит те Профессии, что доступны твоему персонажу. Можешь выбрать Профессию самостоятельно или бросить кубики по одной из таблиц в **Главе I: Создание Персонажа**.

Каждой Профессии в этой главе посвящен свой раздел. Если ты уже выбрал себе профессию, стоит внимательно изучить соответствующий раздел. Он расскажет тебе о вещах, которые тебе необходимо знать, играя за представителя этой профессии, а также поведает о перспективах его развития.

Таблица 2-1: Профессии

Профессия	Описание	Страница
Адепт	Учёные мужи и логистеры	**70**
Арбитр	Следователи и стражи порядка	**76**
Убийца	Опытные ассасины	**82**
Клирик	Жрецы, дипломаты и лидеры человечества	**88**
Гвардеец	Воины, солдаты и бойцы	**94**
Имперский Псайкер	Практики психических дисциплин	**100**
Подонок	Воры, изгои и, ну, подонки	**108**
Техножрец	Хранители таинств технологии	**114**
Сороритас	Суровые девы-воительницы, Сёстры Битвы	**121**



Формат Профессий

Каждая Профессия записана в следующем формате:

Описание

В каждом из разделов, посвященных той или иной Профессии, ты найдешь её описание и иллюстрацию, призванные подкинуть пару идей относительно того, каким может быть твой персонаж. Этот раздел кратко рассказывает о самой профессии и её роли в Империуме.

Система Рангов

Каждая Профессия разделена на ряд Рангов. Здесь будет рассказано о каждом из них, а также о количестве Очков Опыта, которое необходимо будет получить, чтобы достигнуть того или иного Ранга.

Схема Улучшения Характеристик

Каждая из Профессий позволяет улучшать основные параметры твоего персонажа – Характеристики. В зависимости от природы Профессии, одни характеристики улучшить сложнее, другие легче. Этот список предоставляет стоимость каждого Улучшения Характеристик, которое ты можешь взять.

Схема Ранговых Улучшений

Для каждого Ранга твоей Профессии ты найдешь таблицу, показывающую, какие новые способности может приобрести твой персонаж и что ты должен сделать, чтобы их получить. Рядом ты найдешь эпиграф и короткое описание для каждого из Рангов.

Улучшения Персонажа

«Мысль дня: упорный труд покорит что угодно».

- «Часослов Ганметалликус»

Участвуя в приключениях 41-го Тысячелетия, твой персонаж получит массу возможностей для самосовершенствования. Твой Мастер будет награждать тебя Очками Опыта, которые ты сможешь потратить, чтобы улучшить своего персонажа. Каждая Профессия содержит многое для подгонки твоего персонажа под твой стиль игры и для того, чтобы сделать его уникальным.

Вот три типа улучшений, которые могут произойти с твоим персонажем:

- Улучшение Характеристик – рост твоих основных параметров.
- Продвижение Ранга – новые возможности для развития.
- Постижение Умений и Талантов – изучение новых Умений или Талантов.

Вдобавок к Улучшениям, перечисленным в таблице твоего Ранга, иногда твой Мастер может позволить получить Элитное Улучшение. За подробностями – на **стр. 69**.

Рост Характеристик

Рост Характеристик это увеличение основных параметров твоего персонажа. Покупая Рост Характеристики, ты получаешь +5 к данной Характеристике в твоём листе персонажа.

Рост Характеристик разделён на четыре стадии. Вот они:

Простой: Первый шаг в раскрытии твоего потенциала.

Переходный: Значительный рост способностей.

Обученный: Решительный шаг на пути к совершенству.

Эксперт: Предел твоих естественных возможностей.

Задавшись целью увеличить одну из своих Характеристик, ты должен прогрессировать постепенно, покупая каждую стадию по очереди, начиная с Простой и заканчивая Экспертом.

Стоимость этого роста для каждой из Профессий приведена в её разделе и выглядит примерно так:

Схема роста характеристик Арбитра

Характеристика	Простой	Переходный	Обученный	Эксперт
ББ	250 ОО	500 ОО	750 ОО	1000 ОО

Как видно, первое улучшение на +5 очков Характеристики Ближний Бой будет стоить Арбитру 250 ОО; следующие +5 (Переходный уровень) обойдутся уже в 500 ОО; ещё +5 (Обученный) стоят ещё 750 ОО; а максимально возможное улучшение (уровень Эксперт), стоит 1000 ОО.

Стоимость Роста Характеристик – накопительная. Это значит, что есть ты не можешь просто заплатить 500 ОО за +10. Вместо этого ты сначала должен купить Простой уровень за 250 ОО, а потом уже Переходный, ещё за 500 ОО.

Пример

Стив решает, что стоит улучшить Ближний Бой его Арбитра. Его стартовое значение – 25. Стиву же необходимо 35. Взглянув на Схему Роста Характеристик Арбитра, Стив видит, что Простой рост обойдется ему в 250 ОО. Он покупает это Улучшение и увеличивает Ближний Бой до 30 (25+5=30). Затем Стив видит, что стоимость Переходного уровня составляет 500 ОО. Он приобретает и это Улучшение, что увеличивает его Ближний Бой с 30 до 35 (30+5=35). В сумме Стив заплатил 750 ОО, чтобы увеличить Ближний Бой своего Арбитра на 10 единиц (250+500=750).

Ранги

Твой Ранг – наиболее общее мерило твоего опыта и способностей. Он представляет собой прогресс твоего персонажа, пытающегося доказать, что он достоин состоять в рядах Инквизиции. Твой Ранг определяется общим количеством Очков Опыта, потраченных твоим персонажем. Схема Улучшений для каждого из Рангов содержит комбинацию Умений и Талантов, которые можно приобрести в обмен на опыт.

Ты можешь покупать Улучшения из Списка Улучшений любого Ранга, в котором ты состоял или состоишь сейчас.

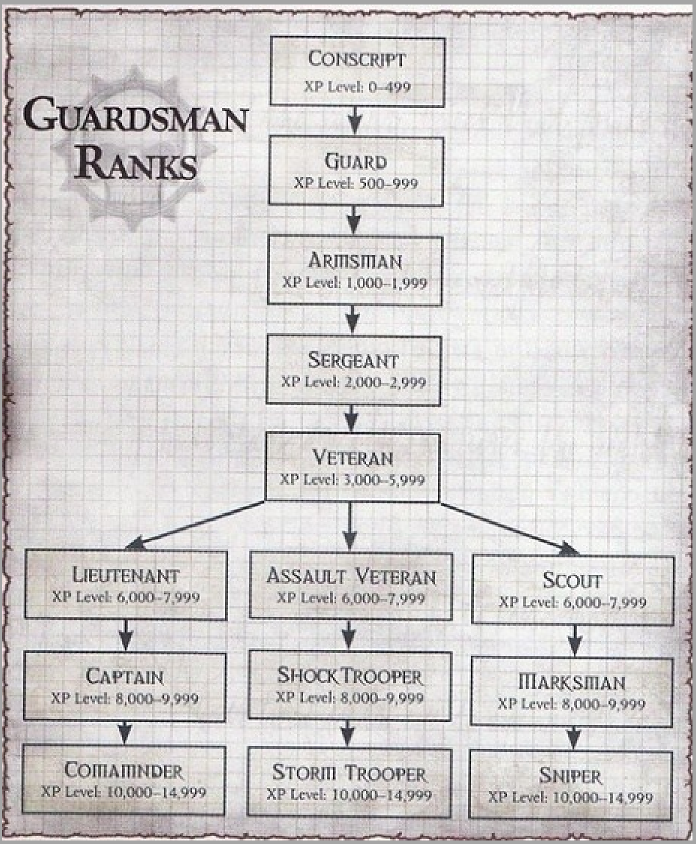
По мере роста Ранга, ты получаешь доступ к большему и большему количеству Списков Улучшений и, тем самым, получаешь все больше вариантов развития своего персонажа.

Как и в случае с Улучшением Характеристик, первых Рангов достичь легко, но чем дальше, тем сложнее.

Каждая Профессия состоит из уникальных для нее Рангов. По мере роста своего персонажа, ты можешь столкнуться с ситуацией, когда Следующих Рангов может быть два и более. В этой ситуации придется сделать выбор.

Некоторые из Рангов (в особенности Альтернативных) имеют предварительные требования для их получения. Это могут быть Умения, уровни Характеристик или предыдущие Ранги – то, чем ты должен обладать, чтобы получить определённый новый Ранг.

Таблица Рангов Карьеры выглядит так:


Guardsman Ranks
Conscript
XP Level: 0–499
Guard
XP Level: 500–999
Armsman
XP Level: 1,000–1,999
Sergeant
XP Level: 2,000–2,999
Veteran
XP Level: 3,000–5,999
Lieutenant
XP Level: 6,000–7,999
Assault Veteran
XP Level: 6,000–7,999
Scout
XP Level: 6,000–7,999
Captain
XP Level: 8,000–9,999
Shock Trooper
XP Level: 8,000–9,999
Marksman
XP Level: 8,000–9,999
Commander
XP Level: 10,000–14,999
Storm Trooper
XP Level: 10,000–14,999
Sniper
XP Level: 10,000–14,999

Получение Рангов

Персонажи автоматически получают новый Ранг, как только потратят достаточно Опыта. Обрати внимание, что Ранг увеличивается только после того, как будет взято последнее необходимое для этого Улучшение.

Пример

Персонаж Стива – Гвардеец. Он потратил уже 2800 ОО на свое развитие. Стив решает потратить 500 ОО на улучшение одной из своих Характеристик. Стив получает разрешение от Мастера, а затем вычеркивает 500 ОО из своего неиспользованного Опыта. Затем он записывает улучшение, изменяет соответствующую Характеристику в листе персонажа и только потом добавляет 500 ОО. Теперь получается, что Стив потратил на своего персонажа 3300 ОО (2800+500=3300). Сверившись с таблицей Рангов Гвардейца, он обнаруживает, что этого достаточно, чтобы получить новый Ранг, «Ветеран». Он стирает старый Ранг из листа персонажа и записывает вместо него новый.

Улучшение Умений и Талантов

Улучшение Умений обучает тебя новому Умению или, как ни странно, продвигает старое. Улучшение Таланта даёт тебе особенность или способность к чему-либо.

В зависимости от твоей Профессии, некоторые Умения и Таланты получить легче, чем другие. Учёному Адепту, например, нужно потратить гораздо меньше усилий, чтобы выучить Логику, нежели какому-нибудь Гвардейцу. Широкий выбор Умений и Талантов позволяет формировать персонажа как тебе угодно.

Требования

Если обратить внимание на Улучшения для каждого Ранга, можно заметить, что некоторые из них требуют, чтобы у персонажа был определённый Талант или определённый уровень Характеристики. Ты должен соответствовать всем предъявленным требованиям, прежде чем сможешь купить это Улучшение. Если ты сомневаешься в том или ином требовании, можешь обратиться к Мастеру, который вправе изменять их по своему усмотрению.

Покупка Улучшения

Покупка Улучшения это просто. Изучив Списки Улучшений и выбрав то, что ты хочешь, следуй этой схеме:

1) Посоветуйся с Мастером, чтобы убедиться, что нужное тебе Улучшение доступно (Мастер может запретить определённые Умения и Таланты для нужд Кампании, ну или предложить лучший вариант).
2) Отними стоимость Улучшения из общего количества ещё не потраченного опыта.
3) Запиши название Улучшения в секцию Улучшений своего Листа Персонажа.
4) Примени все изменения в Характеристиках, Умениях, Талантах или Особенностях, которые несет в себе это Улучшение.
5) Наконец, добавь потраченный опыт к общей сумме потраченного опыта.

Новые приключения, хороший отыгрыш, выполненные задания и хорошие идеи принесут тебе новый Опыт. Эту награду ты сможешь потратить на новые Улучшения для твоего персонажа.

Как Именно Развивать Персонажа?

Решить, какие же Улучшения выбрать для своего персонажа, поначалу может оказаться трудно. Улучшения Характеристик дороги, но они оказывают влияние на очень широкий спектр способностей Аколита. В то время как Умения и Таланты относительно дешевы и открывают множество новых возможностей. Так что нужно решить: хочешь ты сфокусироваться на развитии основных способностей персонажа или же сконцентрироваться на наборе новых Умений и Талантов, а может, и вовсе найти компромисс между этими двумя тактиками.

За одну игровую сессию у персонажа набирается примерно 200 ОО, учитывая более-менее успешное продвижение миссии и годный отыгрыш. При планировании продвижения своего персонажа этот факт полезен для примерного подсчёта времени, необходимого для получения того или иного Улучшения. Например, Простое Улучшение на +5 Ближнего Боя обойдется тебе в 250 ОО, то есть примерно в две игровых сессии. В то время как новый Талант, стоящий всего 100 ОО, можно купить уже после первой сессии. Если ты в смятении, или просто не уверен, какое Улучшение выбрать, посоветуйся с Мастером.

Элитные Улучшения

Твой персонаж в общих чертах обрисован своей Профессией, но перечисленные Улучшения – далеко не полный список того, что твой персонаж может выучить. Иногда твой персонаж сможет приобрести какое-нибудь умение или Талант во время игры. Например, ты мог провести приключение, живя среди говорящих на своём собственном гортанном языке членов кочевого племени Якци, или, к примеру, разъезжая тут и там на странных ксенозверях. Если ты думаешь, что у тебя есть хорошая причина, чтобы выучить Умение или Талант, не указанные в твоём Списке Улучшений, ты можешь запросить его в качестве Элитного Улучшения у Мастера. Чтобы сделать запрос, необходимо следующее:

- Логическое обоснование – например, «Я провел 3 месяца в племени, так что вполне логично было бы взять умение Язык (Диалект Якци)».
- Игровое объяснение, как именно ты получил Улучшение – например, «Меня обучила одна из знахарок, взявшая надо мной покровительство».
- Предложить количество ОО, которое ты готов заплатить за Улучшение – например, «Я с радостью заплачу 200 ОО, чтобы взять умение Язык (Диалект Якци)».

Твой Мастер может решить не давать Элитное Улучшение, или запросить более высокую цену в ОО, чем ты предложил. В этом случае любезное согласие с Мастером – наилучшее из решений. Мастер также может решить, что тебе необходимо пройти серию Тестов для того, чтобы выяснить, смог ли ты вообще выучить это Умение или Талант. Тесты эти, скорее всего, будут привязаны к твоему игровому объяснению Улучшения; например, «Пройди Тест на Обольщение, чтобы выяснить, сочла ли тебя знахарка достойным обучения». Получение Элитного Улучшения может быть приключением само по себе.

Иногда Мастер может предложить Элитное Улучшение в качестве награды за завершение приключения. Например, ты столкнулся с могущественным псайкером во время своего расследования. Уничтожив колдуна, ты получаешь предложение от Мастера купить себе Элитное Улучшение Запретное Знание (Варп). Изредка такие Улучшения идут в комплекте с Порчей или Безумием. Думай, прежде чем соглашаться на такие предложения!

Иногда ты можешь получить Элитное Улучшение как следствие определённых действий, например, Договора с Демоном. За подробностями – **Глава VIII: Мастер**.

Создание Собственных Профессий

Хотя Профессии охватывают достаточно широкий спектр персонажей, после накопления определённого опыта игры, ты можешь найти занятным создание кое-чего особенного. Возможно, у тебя на уме создание ксено-расы, или ты всегда хотел быть Погонщиком Гроксов. Если это тот случай, поработай вместе с Мастером над созданием разумной и сбалансированной Схемы Развития. Помни, что новая профессия должна сочетаться с прочими Аколитами группы, ведь если этого не будет, мутанты, ксеносы и силы тьмы с радостью воспользуются вашими слабостями.

Венец Карьеры

При помощи комбинации своих навыков, осторожности и огромной доли везения твой персонаж способен прожить в мире 41-го Тысячелетия достаточно долго, чтобы добраться до высшего Ранга своей Профессии. В игровых терминах это означает, что он достиг Венца Карьеры. Отныне персонаж выходит за пределы правил этой книги, попадая в царство других ролевых игр по миру *Warhammer 40.000*.

Возможно, персонаж после соответствующих очистительных ритуалов станет Интеррогатором, или сбежит от своего господина. Возможно, ему предложат роль планетарного губернатора, чиновника Администратума или понтифика Экклезиархии. Одни просто уйдут в отставку, другие отправятся к неизведанным звёздам вместе с Вольным Торговцем. Будут и такие, кто станет не более, чем страшной и мрачной сказкой. Вариантов множество, и все они ограничены лишь твоим воображением.

Адепт

«На самом деле, это просто. Если мы подставим этот символ сюда, на эту позицию, остаток шифра решится сам по себе».

- Учёный Габель Трокен, Либрариум Центрис, Синтилла

Администратум – титаническая монолитная организация и наиболее могущественное подразделение Адептус Терра. Говорят, что Адептус Терра – колеса и шестерни, что движут Империум, а Администратум – масло, что смазывает этот титанический механизм. Без Администратума колеса Адептус Терра прекратят свое вращение, и Империум рухнет.

В штате Администратума состоят миллиарды служащих – в основном адептов различных званий и специальностей. Многие посты наследственны, и должности передаются из поколения в поколение. Администратум настолько огромен, что, случалось, целые департаменты терялись в лабиринте изощренной бюрократии лишь затем, чтобы неожиданно всплыть столетия спустя. Целые дивизионы, однажды созданные, продолжают существовать до сих пор исключительно как дань традиции, даже после того, как нужда в их изначальном предназначении давным-давно отпала.

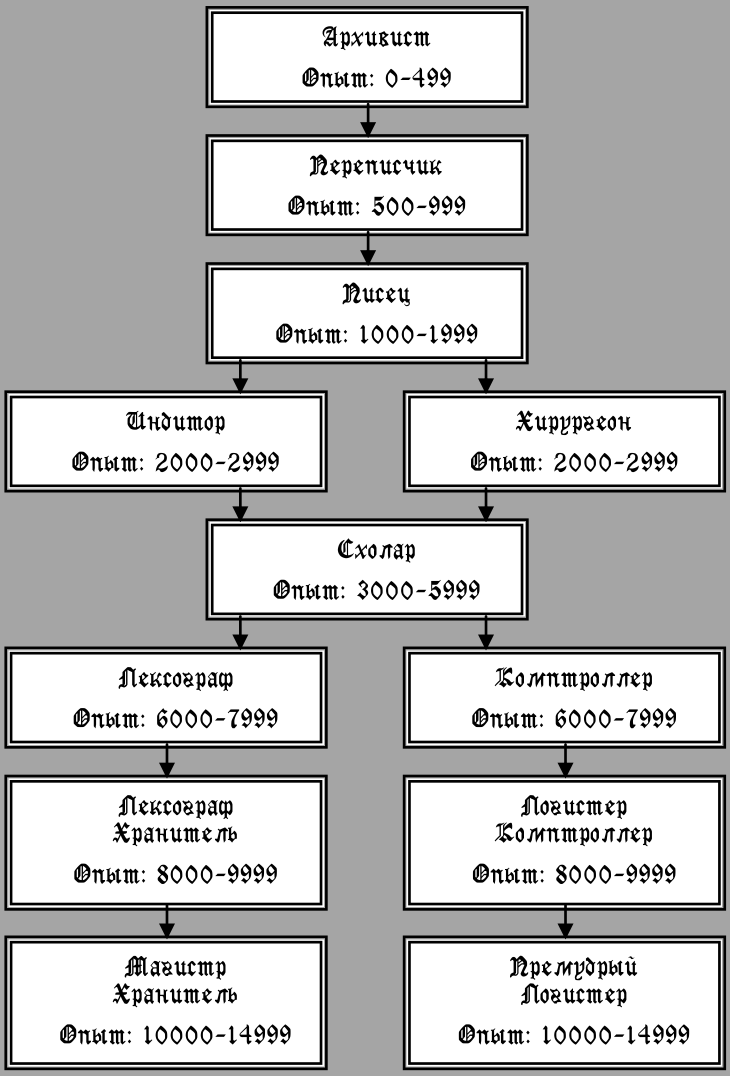
Большая часть адептов трудится под гулкими сводами громадных залов, в забытых архивных склепах, за древними логическими машинами, непрестанно пожирающими разлинованные таблицами пергаменты. По стандартам Империума, адепты – очень высокообразованные люди. Они могут быть как усердными библиотекарями, всю жизнь не покидающими мрачных анфилад наполненных манускриптами архивов, так и молодыми, жаждущими знаний учёными, достаточно амбициозными для того, чтобы карабкаться вверх по бесконечным ступеням иерархии Администратума.

Инквизиторам очень часто бывают нужны услуги академиков, архивистов, кураторов, писцов, логистеров, переводчиков и прочих специалистов в сфере знаний. Адепты пересекаются с Инквизиторами самыми разными способами: одни уже состоят на службе в Инквизиции, другие случайно сталкиваются с ними в ходе следствия, но абсолютное большинство адептов попадает на службу в результате простого штатного перевода в ведомство Инквизиции. Для стареющего учёного, погрязшего в жёсткой и догматической рутине, такой перевод – событие поистине ужасное. Некоторые, хотя и неохотно, но рассматривают это как долг, который надлежит выполнять. Иных этот перевод обижает, и они ясно дают понять, что служат лишь из страха уронить статус, нежели из идеалистического желания спасти Империум. Негативно реагируют отнюдь не все: некоторые адепты, особенно молодые, видят в этом переводе целый сонм возможностей, редчайший шанс покинуть замшелые властные структуры Администратума и утолить свою жажду любопытства, изучив некогда запретные знания.

В поле они редко вооружены чем-то более серьёзным, чем автопистолет; огневая мощь – не их забота. Их задача – дать мудрый тактический совет, разгадать код, подтвердить наличие фрагментов СШК или выдать справку по обычаям и верованиям местных жителей. Их место, может, и не на острие атаки, но роль их не менее важна и опасна, чем роль любого другого Аколита. Да, отряд Гвардейцев сумеет быстро и эффективно зачистить дата-крипту от врагов, но где-то там, в гуще этого сражения должен быть человек, который сумеет найти, скачать и расшифровать нужные данные.

По сравнению с другими Аколитами Адепты могут казаться безобидными, но у них есть доступ к величайшему оружию 41-го Тысячелетия – знанию.

- Ранги Адептов -



Архивист
Опыт: 0-499

Переписчик
Опыт: 500-999

Писец
Опыт: 1000-1999

Индитор
Опыт: 2000-2999

Хирургеон
Опыт: 2000-2999

Схолар
Опыт: 3000-5999

Лексограф
Опыт: 6000-7999

Комптроллер
Опыт: 6000-7999

Лексограф Хранитель
Опыт: 8000-9999

Логистер Комптроллер
Опыт: 8000-9999

Магистр Хранитель
Опыт: 10000-14999

Премудрый Логистер
Опыт: 10000-14999

Таблица 2-2: Улучшения Характеристик Адепта

Характеристика	Простой	Переходный	Обученный	Эксперт
Ближний Бой	500	750	1000	2500
Баллистик	250	500	750	1000
Сила	500	750	1000	2500
Выносливость	500	750	1000	2500
Ловкость	250	500	750	1000
Интеллект	100	250	500	500
Восприятие	100	250	500	750
Сила Воли	100	250	500	750
Товарищество	250	500	750	1000

Улучшения Архивиста

«Ослепи тебя Трон, мальчишка, принеси мне эти книги, пока я не пустил твою шкуру на переплет!»

Архивисты заботятся о манускриптах и прислуживают Премудрым, стремглав носясь между шатких книжных полок и дата-свитков, всегда в поисках способа избежать своей рабской участи.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Вождение (Наземный Транспорт)	100	У	---
Вождение (Ховер-транспорт)	100	У	---
Пилотирование (Гражданские Суда)	100	У	---
Грамотность	100	У	---
Обыденное Знание (Империум)	100	У	---
Обыденное Знание (Технология)	100	У	---
Учёное Знание (Легенды)	100	У	---
Ремесло (Повар)	100	У	---
Ремесло (Лакей)	100	У	---
Ремесло (Переписчик)	100	У	---
Сопротивляемость (Холод)	100	Т	---
Чуткий Сон	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Спринт	100	Т	---
Непримечательный	100	Т	---
Плавание	200	У	---
Оружие Ближнего Боя (Примитив)	200	Т	---
Пистолеты (Примитив)	200	Т	---
Пистолеты (Лаз)	200	Т	---
Пистолеты (Стаб)	200	Т	---
Метательное Оружие (Примитив)	200	Т	---

Улучшения Переписчика

«Даркинс, твои иллюстрации в этом манускрипте выполнены в ярко выраженном Рабелианском стиле. У тебя хорошо получается, но здесь это неуместно».

Переписчики сумели пробиться на ответственные позиции, туда, где им действительно приходится иметь дело со свитками, книгами и дата-планшетами непосредственно. Естественно, они – основные притеснители Архивистов, поскольку это единственное присущее им право.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность	100	У	---
Обыденное Знание (Администратум)	100	У	---
Обыденное Знание (Империум)+10	100	У	Обыденное Знание (Империум)
Вождение (Наземный Транспорт)+10	100	У	Вождение (Наземный Транспорт)
Вождение (Ховер-транспорт)+10	100	У	Вождение (Ховер-транспорт)
Запретное Знание (Культы)	100	У	---
Сбор Информации	100	У	---
Грамотность+10	100	У	Грамотность
Логика	100	У	---
Пилотирование (Гражданские Суда)+10	100	У	Пилотирование (Гражданские Суда)
Учёное Знание (Легенды)+10	100	У	Учёное Знание (Легенды)
Язык (Высокий Готик)	100	У	---
Шифры (Аколиты)	100	У	---
Ремесло (Художник)	100	У	---
Ремесло (Картограф)	100	У	---
Основное Оружие (Примитив)	100	Т	---
Равный (Академики)	100	Т	Тов 30
Трёп	200	У	---
Равный (Администратум)	200	Т	Тов 30

Улучшения Писца

«Писец всегда полезен. Знание может хранить в себе разницу между жизнью и смертью, особенно если писец идёт первым…»

Писцы – сосуды знания, сведущие в изощренном искусстве извлечения информации из любого источника. Многие втайне опасаются, что в Администратуме им не суждено подняться выше, и готовы крупно рисковать ради ещё одного шага наверх.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+10	100	У	Бдительность
Обыденное Знание (Администратум)+10	100	У	Обыденное Знание (Администратум)
Обыденное Знание (Экклезиархия)	100	У	---
Обыденное Знание (Империум)+20	100	У	Обыденное Знание (Империум)+10
Вождение (Наземный Транспорт)+20	100	У	Вождение (Наземный Транспорт)+10
Вождение (Ховер-транспорт)+20	100	У	Вождение (Ховер-транспорт)+10
Запретное Знание (Культы)+10	100	У	Запретное Знание (Культы)
Запретное Знание (Ересь)	100	У	---
Грамотность+20	100	У	Грамотность+10
Пилотирование (Гражданские Суда)+20	100	У	Пилотирование (Гражд. Суда)+10
Учёное Знание (Бюрократия)	100	У	---
Учёное Знание (Легенды)+20	100	У	Учёное Знание (Легенды)+10
Учёное Знание (Оккультизм)	100	У	---
Тайный Язык (Администратум)	100	У	---
Тайный Язык (Аколит)	100	У	---
Шифры (Аколит)+10	100	У	Шифры (Аколит)
Основное Оружие (Лаз)	100	Т	---
Основное Оружие (Стаб)	100	Т	---
Флагеллант	100	Т	---
Сопротивляемость (Яды)	100	Т	---
Трёп+10	200	У	Трёп
Дипломатия*	200	У	Тов 40
Электропривой	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Амбидекстрия	300	Т	Лов 30

Смотри раздел Новые Умения и Таланты, **страница 56 дополнения «Миры Латэ».*

Улучшения Индитора

«Если у тебя на уме цель докопаться до самой сути чего-либо, индитор просто незаменим. Если они этого ещё не знают, они выяснят все для тебя. А если не выяснят… ну, видимо, тебе-то и вовсе нет нужды об этом знать».

Индиторы – доверенные члены Администратума, допущенные до некоторых самых потаенных знаний. Даже секреты прочих Адепта не избегнут их пристального взора.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+20	100	У	Бдительность +10
Обыденное Знание (Технология)+10	100	У	Обыденное Знание (Технология)
Обыденное Знание (Культ Машины)	100	У	---
Оценка	100	У	---
Запретное Знание (Мутанты)	100	У	---
Запретное Знание (Инквизиция)	100	У	---
Сбор Информации+10	100	У	Сбор Информации
Логика+10	100	У	Логика
Учёное Знание (Химия)	100	У	---
Учёное Знание (Нумерология)	100	У	---
Учёное Знание (Оккультизм)+10	100	У	Учёное Знание (Оккультизм)
Тайный Язык (Администратум)+10	100	У	Тайный Язык (Администратум)
Тайный Язык (Аколит)+10	100	У	Тайный Язык (Аколит)
Технология	100	У	---
Абсолютная Память	100	Т	Инт 30
Стремительная Атака	100	Т	ББ 35
Бартер	200	У	---
Трёп+20	200	У	Трёп+10
Навигация (Космическая)	200	У	---
Оружие Ближнего Боя (Шок)	200	Т	---
Искусный Стрелок	200	Т	Б 30 Основное Оружие (любые два)
Меткий Стрелок	300	Т	Б 35

Улучшения Хирургеона

«Енти хирургеоны ваще-та странные ребятки. Не ведись, ежели они предложат подлечить тя нахаляву. Они глядят-та на тя, будто уже в кишках лазят. Типа ты для них помесь ихнего ысспиримента и свинячьей вырезки».

Хирургеоны исследуют секреты человеческой плоти, изучая таинственные полости сердца, загадки мускулов и костей и, конечно же, влажные серые тайны мозга.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+20	100	У	Бдительность+10
Обыденное Знание (Имперское Кредо)	100	У	---
Обман	100	У	---
Тайный Язык (Аколит)+10	100	У	Тайный Язык (Аколит)
Запретное Знание (Мутанты)	100	У	---
Запретное Знание (Инквизиция)	100	У	---
Сбор Информации+10	100	У	Сбор Информации
Медика	100	У	---
Медика+10	100	У	Медика
Мастер Хирургеон	100	Т	Медика+10
Одарённый (Трёп)	100	Т	Трёп
Одарённый (Медика)	100	Т	Медика
Равный (Безумцы)	100	Т	Тов 30
Стойкость	200	У	---
Стойкость+10	200	У	Стойкость
Декаданс	200	Т	Вын 30
Обострённые Чувства (Зрение)	200	Т	---
Обострённые Чувства (Обоняние)	200	Т	---
Обострённые Чувства (Осязание)	200	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Цепное)	200	Т	---
Обольщение	300	У	---
Ловкость Рук	300	У	---

Улучшения Схолара

«Схолар Даркинс идёт – склони голову! Это он вылечил Харкающий Кашель и Янтарную Оспу. Ходят слухи, что он сейчас входит в совет улья. Если б не он, Трон знает, где бы мы сейчас были!»

Схолар находится в полном расцвете сил – мудрый, образованный и способный получать результаты от всемогущей машины, коя есть Администратум. Избегая сварливых теоретических дебатов и подковерной борьбы, Схолары способны стать влиятельными и определённо очень могущественными людьми.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обыденное Знание (Адептус Арбитрес)	100	У	---
Обыденное Знание (Администратум)+20	100	У	Обыденное Знание (Администр.)+10
Обыденное Знание (Экклезиархия)+10	100	У	Обыденное Знание (Экклезиархия)
Обыденное Знание (Технология)+20	100	У	Обыденное Знание (Технология)+10
Обман	100	У	---
Уклонение	100	У	---
Вождение (Шагатель)	100	У	---
Запретное Знание (Ересь)+10	100	У	Запретное Знание (Ересь)
Запретное Знание (Инквизиция)+10	100	У	Запретное Знание (Инквизиция)
Запретное Знание (Мутанты)+10	100	У	Запретное Знание (Мутанты)
Запретное Знание (Чёрная Библиотека)	100	У	---
Учёное Знание (Астромантия)	100	У	---
Учёное Знание (Бюрократия)+10	100	У	Учёное Знание (Бюрократия)
Учёное Знание (Геральдика)	100	У	---
Учёное Знание (Имперское Кредо)	100	У	---
Проницательность	100	У	---
Язык (Высокий Готик)+10	100	У	Язык (Высокий Готик)
Броня Презрения	100	Т	СВ 40
Бинарный Диалог	100	Т	---
Навигация (Космическая)+10	200	У	Навигация (Космическая)
Основное Оружие (Болт)	200	Т	---
Крепкий Орешек	200	Т	СВ 40
Пистолеты (Болт)	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Шаг В Сторону	200	Т	Лов 40, Уклонение
Дипломатия+10	300	У	Дипломатия

Улучшения Лексографа

«Лексографы такие умники, шта с них станецца даже напридумывать новых слов, штоп никто не подумал, шта они тупые или типа тово».

Всё знание Империума сокрыто за паутинной вязью Высокого Готика в скрипториях храмов, усыпальниц и архивов. Лексографы – хранители и стражи этих святынь.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запретное Знание (Культы)+20	100	У	Запретное Знание (Культы)+10
Запретное Знание (Ересь)+20	100	У	Запретное Знание (Ересь)+10
Запретное Знание (Инквизиция)+20	100	У	Запретное Знание (Инквизиция)+10
Запретное Знание (Мутанты)+20	100	У	Запретное Знание (Мутанты)+10
Шифры (Аколит)+20	100	У	Шифры (Аколит)+10
Тайный Язык (Аколит)+20	100	У	Тайный Язык (Аколит)+10
Язык (Высокий Готик)+20	100	У	Язык (Высокий Готик)+10
Сопротивляемость (Страх)	100	Т	---
Паранойя	100	Т	---
Бой Вслепую	200	Т	Вос 30
Пистолеты (Огонь)	200	Т	---
Быстрое Выхватывание	200	Т	---
Хорошая Репутация (Администратум)	200	Т	Тов 50, Равный (Администратум)
Чтение По Губам	300	У	---
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

Улучшения Хранителя

«Поймешь тайны вселенной – познаешь себя».

Хранители достигли такого уровня знаний о галактике, что обратили свое внимание внутрь, на поиски ключа к тайнам человеческой души.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Учёное Знание (Оккультизм)+10	100	У	Учёное Знание (Оккультизм)
Чтение по Губам+10	200	У	Чтение по Губам
Малая Психосила*	200	Т	---
Равный (Астропаты)	200	Т	Тов 30
Быстрая Перезарядка	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Психическое Чутьё	300	У	Пси-рейтинг 1
Экзотическое Оружие (Иглопистолет)	300	Т	---
Пси-рейтинг 1	300	Т	---
Неколебимая Вера	300	Т	---
Равный (Инквизиция)	300	Т	Тов 30
Пистолеты (Плазма)	400	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до трёх раз на этом Ранге*

Улучшения Комптроллера

«Хватит пялиться, парень. Не подобает таким как ты, простым архивистам, так смотреть на Комптроллеров. Естественно, у них есть дополнительный мозг. У тебя тоже будет, если будешь усердно трудиться».

Комптроллеры направляют массивы и потоки информации, что проходят через Администратум, вылавливая, на первый взгляд, не связанные друг с другом факты из моря знаний, чтобы выстроить из них искусные решения проблем и изощренные военные стратегмы.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Командование	100	У	---
Обыденное Знание (Культ Машины)	100	У	---
Обыденное Знание (Культ Машины)+10	100	У	Обыденное Знание (Культ Машины)
Обман+10	100	У	Обман
Оценка	100	У	---
Оценка+10	100	У	Оценка
Сбор Информации+20	100	У	Сбор Информации+10
Учёное Знание (Астромантия)+10	100	У	Учёное Знание (Астромантия)
Учёное Знание (Бюрократия)+20	100	У	Учёное Знание (Бюрократия)
Учёное Знание (Химия)	100	У	---
Учёное Знание (Химия)+10	100	У	Учёное Знание (Химия)
Учёное Знание (Криптология)	100	У	---
Учёное Знание (Геральдика)+10	100	У	Учёное Знание (Геральдика)
Учёное Знание (Имперское Кредо)+10	100	У	Учёное Знание (Имперское Кредо)
Учёное Знание (Правосудие)	100	У	---
Учёное Знание (Нумерология)	100	У	---
Учёное Знание (Нумерология)+10	100	У	Учёное Знание (Нумерология)
Учёное Знание (Тактика Империалис)	100	У	---
Поиск	100	У	---
Тайный Язык (Администратум)+10	100	У	Тайный Язык (Администратум)
Тайный Язык (Администратум)+20	100	У	Тайный Язык (Администратум)+10
Тайный Язык (Аколиты)+20	100	У	Тайный Язык (Аколиты)+10
Химическое Оскопление	100	Т	---
Пугающий Голос	100	Т	---
Сопротивляемость (Психосилы)	100	Т	---
Допрос	200	У	---
Технология	200	У	---
Технология+10	200	У	Технология
Бой Вслепую	200	Т	Вос 30
Меткий Выстрел	200	Т	Б 30
Пресыщенный	300	Т	СВ 30
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

Улучшения Логистера

«Когитации Логистера Веритас гласят, что город должен быть уничтожен. Это решает проблемы и с преступностью, и с промышленностью самым элегантным методом. Что? Нет, я боюсь, план уже приводится в исполнение. Вы сами сказали, что необходимы решительные меры…»

Логистеры применяют свои феноменальные мыслительные и логические способности к наиболее сложным из проблем, рассекая все препоны скальпелем своего интеллекта.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обыденное Знание (Адепт. Арбитрес)+10	100	У	Обыденное Знание (Адепт. Арб.)
Обыденное Знание (Экклезиархия)+20	100	У	Обыденное Знание (Экклезиарх.)+10
Логика+10	100	У	Логика
Логика+20	100	У	Логика+10
Учёное Знание (Криптология)+10	100	У	Учёное Знание (Криптология)
Учёное Знание (Имперское Кредо)+20	100	У	Учёное Знание (Имп. Кредо)+10
Учёное Знание (Правосудие)+10	100	У	Учёное Знание (Правосудие)
Учёное Знание (Тактика Империалис)+10	100	У	Учёное Знание (Тактика Империалис)
Поиск+10	100	У	Поиск
Аура Власти	100	Т	Тов 30
Орто-прокси	100	Т	---
Равный (Правительство)	100	Т	Тов 30
Пистолеты (Огонь)	100	Т	---
Сопротивляемость (Страх)	100	Т	---
Могучий Разум	100	Т	СВ 30, Сопротивл. (Психосилы)
Одарённый (Логика)	100	Т	Логика
Командование+10	200	У	Командование
Допрос+10	200	У	Допрос
Технология+20	200	У	Технология+10
Равный (Инквизиция)	200	Т	Тов 30
Запретное Знание (Археотех)	300	У	Технология+20
Стальные Нервы	300	Т	---
Равный (Адептус Механикус)	300	Т	Тов 30
Равный (Экклезиархия)	300	Т	Тов 30
Крепкое Телосложение	300	Т	---

Улучшения Магистра

«Если и есть что хуже псайкера, так это псайкер, который все знает».

Магистры обладают безоговорочным пониманием природы галактики и места человека в ней. Через это сакральное знание они открывают в себе потаённые силы.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Мягкое Падение	100	Т	Лов 30
Допрос	200	У	---
Психическое Чутьё+10	200	У	Психическое Чутьё
Применение Технологии+10	200	У	Технология
Экзотическое Оружие (Игловинтовка)	200	Т	---
Малая Психосила*	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Пси-рейтинг 2	300	Т	Пси-рейтинг 1
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	400	Т	---
Пистолеты (Мельта)	400	Т	---
Пси-рейтинг 3	500	Т	Пси-рейтинг 2

**Ты можешь брать этот Талант до трёх раз на этом Ранге*

Улучшения Премудрого

«Говорят, что даже тайны Звезды-Тирана подвластны разуму Мудреца».

Лишь немногое сокрыто от мощи разума мудреца.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обыденное Знание (Адептус Арбитрес)+20	100	У	Обыденное Знание (Адепт. Арб.)+10
Запретное Знание (Культы)+20	100	У	Запретное Знание (Культы)+10
Запретное Знание (Ересь)+20	100	У	Запретное Знание (Ересь)+10
Запретное Знание (Инквизиция)+20	100	У	Запретное Знание (Инквизиция)+10
Запретное Знание (Мутанты)+20	100	У	Запретное Знание (Мутанты)+10
Учёное Знание (Тактика Империалис)+20	100	У	Учёное Знание (Тактика Импер.)+10
Ментальная Крепость	100	Т	СВ 50, Могучий Разум
Равный (Нобилитет)	100	Т	Тов 30
Командование+20	200	У	Командование+10
Экзотическое Оружие (Веб-пистолет)	200	Т	---
Быстрое Выхватывание	200	Т	---
Быстрая Перезарядка	200	Т	---
Одарённый (Командование)	200	Т	Командование
Скрытность	300	У	---
Запретное Знание (Чёрная Библиотека)+10	100	У	Запрет. Знание (Чёрн. Библиотека)
Запретное Знание (Археотех)+10	300	У	Запретное Знание (Археотех)
Равный (Адептус Арбитрес)	300	Т	Тов 30
Крепкое Телосложение	300	Т	---
Сверхъестественный Интеллект	500	---	---

Арбитр

> *«Он требует? Превыше всего – требования закона, даже в Улье Тарсус».*
>
> - Регулятор Хайнц Рикеннан, Участок IV, Улей Тарсус

Миллионы миров Империума изобилуют преступлениями. Не просто мелкими делишками отдельных личностей, но организованной преступностью, развернувшейся в масштабе, никогда ранее не встречавшемся в истории человечества. Целые субсекторы и планеты попадали в сети нелегальных картелей и преступных организаций. Нередко случается, что планетарные губернаторы сбиваются с истинного пути и начинают считать свои доминионы личными владениями, и обращаться с природными ресурсами, населением и богатствами подвластного им мира как со своей собственностью.

В таких отчаянных ситуациях на долю Адептус Арбитрес выпадает непростая задача – защитить Закон Империума и предотвратить отчуждение субсекторов, способное длиться поколениями и закончиться бунтом и попыткой выйти из-под власти Империума. Адептус Арбитрес – не галактическая полиция; их мало интересуют мелкие преступления типа воровства, убийств или ухода от налогов – всё это попадает под юрисдикцию местных сил правопорядка. Адептус Арбитрес служат защитниками закона более высокого порядка: искореняют коррупцию, обеспечивают соблюдение Имперской десятины и защищают людей от ведьмовства.

Служители Адептус Арбитрес, Арбитры, или Судьи, стойко выполняют свой долг и их верность Империуму несомненна. Инквизиторы часто обращаются в Адептус Арбитрес, когда им нужен надёжный Аколит, способный соображать на лету, закаленный в битвах и непорочный в вере. Арбитры знамениты своей невероятной выносливостью и рвением, а также способностью переносить самые жуткие раны и истязания в погоне за поставленной целью.

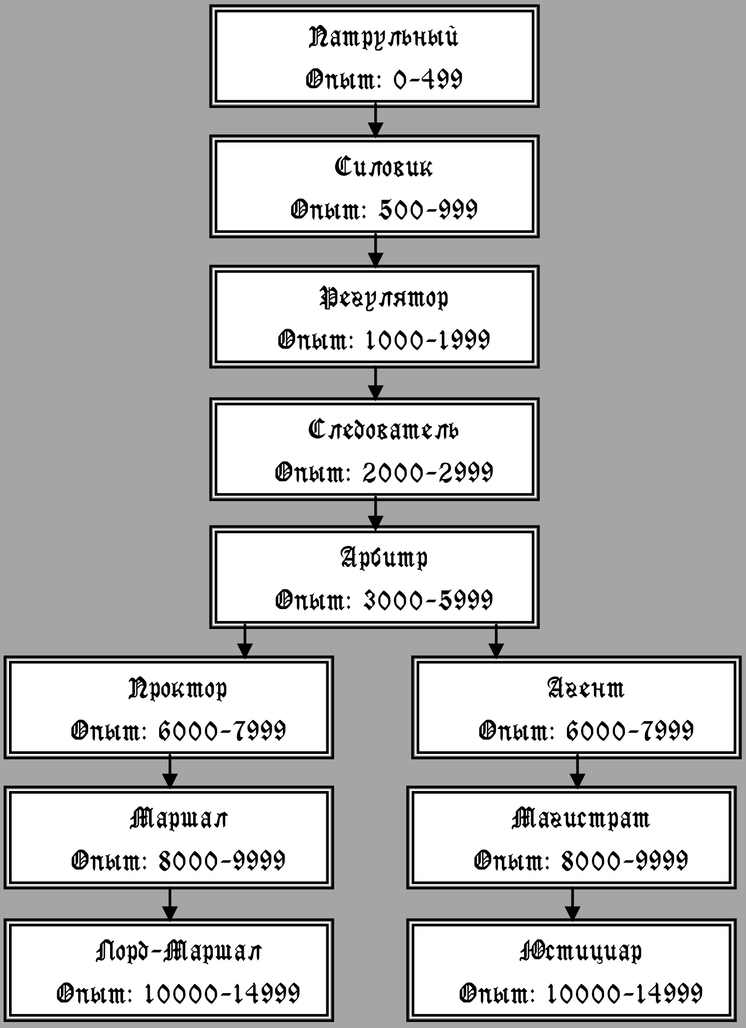
Арбитры решительны и бесстрашны. Они требуют беспрекословного подчинения от граждан, с которыми контактируют. Там, где гражданские беспорядки и преступность угрожают стабильности мира, Арбитры работают в поле: спокойные и неколебимые, они берут на себя командование местным силовикам, отлавливают смутьянов и восстанавливают закон и порядок.

Методы Судей значительно разнятся, что делает их в какой-то мере похожими на Инквизиторов. Конкретные методы зависят от наставника, от традиций Схолы Прогениум, в которой воспитывался будущий Арбитр и иных подобных факторов. Однако, в отличие от Инквизиторов, преследующих собственные цели, у всех членов Адептус Арбитрес единая цель и ответственность – претворение в жизнь правосудия Императора.

Некоторые Арбитры ведут расследования открыто, не делая тайны из того, кого они преследуют, даже если их цель – нобиль или иная влиятельная фигура. Это может привести к жёсткому противостоянию между Судьей и его целью, что, тем не менее, не вызовет никаких сомнений в том, на чью сторону встанут инопланетные силы Империума, буде дело дойдет до их вмешательства. Но это ни в коем случае не единственный метод ведения расследования; иные офицеры Арбитрес довольно методичны в своих подходах – они предпочитают кропотливо собирать улики и скрупулезно опрашивать информаторов и свидетелей.

Отношения между Инквизицией и Адептус Арбитрес – одни из наиболее сердечных среди всех Адепта. Арбитры чаще всего рассматривают работу в Инквизиции как способ нести правосудие в непосредственной, наиболее эффективной его форме. Тем не менее, без сбоев не обходится. Нередки случаи, когда Судьи обращаются против Инквизиторов, к которым они приписаны служить, становясь свидетелями того, как Инквизитор нарушает святые и священные законы Империума. Это означает, что Инквизиторам Радикальных взглядов нужно быть очень осторожными, делая Арбитров своими Аколитами.

- Ранги Арбитров -



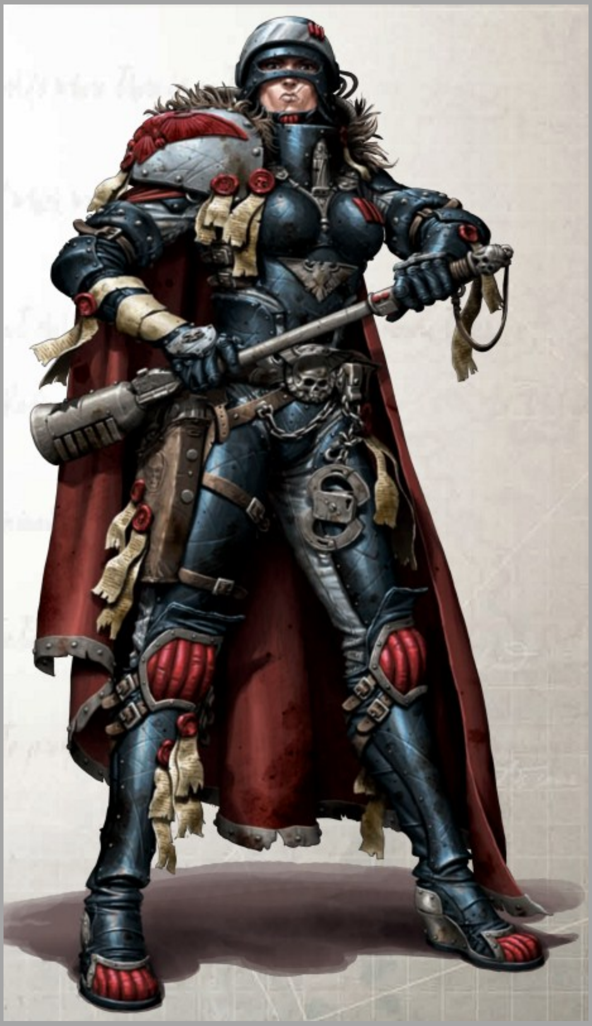


Таблица 2-3: Улучшения Характеристик Арбитра

Характеристика	Простой	Переходный	Обученный	Эксперт
Ближний Бой	250	500	750	1000
Баллистик	100	250	500	750
Сила	500	750	1000	2500
Выносливость	100	250	500	500
Ловкость	500	750	1000	2500
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	250	500	750	1000
Сила Воли	250	500	750	1000
Товарищество	250	500	750	1000

Улучшения Патрульного

«Называешь себя арбитром? Ты ещё не заслужил право носить даже этот мундир!»

Патрульного наставляют в боевых умениях и знании своего долга перед Империумом: он смел сердцем и жаждет насаждать закон Императора.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность	100	У	---
Обыденное Знание (Адептус Арбитрес)	100	У	---
Обыденное Знание (Адепт. Арбитрес)+10	100	У	Обыденное Знание (Адепт. Арб.)
Обыденное Знание (Империум)	100	У	---
Вождение (Наземный Транспорт)	100	У	---
Вождение (Ховер-транспорт)	100	У	---
Сбор Информации	100	У	---
Сбор Информации+10	100	У	Сбор Информации
Проницательность	100	У	---
Плавание	100	У	---
Грамотность	100	У	---
Основное Оружие (Примитив)	100	Т	---
Основное Оружие (Стаб)	100	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Примитив)	100	Т	---
Пистолеты (Лаз)	100	Т	---
Пистолеты (Примитив)	100	Т	---
Пистолеты (Стаб)	100	Т	---
Быстрая Перезарядка	100	Т	---
Быстрое Выхватывание	100	Т	---
Крепкое Телосложение*	100	Т	---
Метательное Оружие (Примитив)	100	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до трёх раз на этом Ранге.*

Улучшения Силовика

«Держимся вместе, парни, щас мы размажем эту сволочь! Щиты сомкнуть! Палицы к бою!»

Силовика учат сохранять спокойствие в самых отчаянных ситуациях, и не ломать строй, стоя плечом к плечу с товарищами.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обыденное Знание (Адепт. Арбитрес)+20	100	У	Обыденное Знание (Адепт. Арб.)+10
Обыденное Знание (Преступность)	100	У	---
Запугивание	100	У	---
Безопасность	100	У	---
Выслеживание	100	У	---
Вождение (Наземный Транспорт)+10	100	У	Вождение (Наземный Транспорт)
Основное Оружие (Лаз)	100	Т	---
Разоружение	100	Т	Лов 30
Плечом к Плечу	100	Т	---
Подскок	100	Т	Лов 30
Чуткий Сон	100	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Шок)	100	Т	---
Равный (Адептус Арбитрес)	100	Т	Тов 30
Сопротивляемость (Холод)	100	Т	---
Сопротивляемость (Жара)	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Нокдаун	100	Т	---
Бартер	200	У	---
Шифры (Аколит)	200	У	---
Технология	200	У	---

Улучшения Регулятора

«Я хочу, чтобы ты выловил их, как диких псов, коими они и являются».

Регуляторы несут закон в мир преступности, в одиночку выходя против тех, кто бросает вызов правосудию Императора.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Шифры (Преступный Мир)	100	У	---
Бдительность+10	100	У	Бдительность
Вождение (Наземный Транспорт)+20	100	У	Вождение (Наземный Транспорт)+10
Уклонение	100	У	---
Допрос	100	У	---
Учёное Знание (Правосудие)	100	У	---
Поиск	100	У	---
Крепкий Орешек	100	Т	СВ 40
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Лазанье	200	У	---
Бесшумный Шаг	200	У	---
Тайный Язык (Аколит)	200	У	---
Дипломатия*	200	У	Тов 40
Основное Оружие (Огонь)	200	Т	---
Основное Оружие (Пусковое)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Стаб)	200	Т	---
Пистолеты (Огонь)	200	Т	---
Спринт	200	Т	---
Уличный Боец	200	Т	---
Две Руки (Баллистик)	200	Т	Б 35, Лов 35
Две Руки (Ближний Бой)	200	Т	ББ 35, Лов 35
Выживание	300	У	---
Сокрушительный Удар	300	Т	Сил 40

Смотри раздел Новые Умения и Таланты,* ***страница 56 дополнения «Миры Латэ».*

Улучшения Следователя

«Даа, непростое дельце. Пройдись-ка по хабу, выясни, кто чего слышал».

Следователей обучают искусствам сбора информации, вербовки информаторов, переговоров и иных, более грязных способов докопаться до истины.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обольщение	100	У	---
Обыденное Знание (Администратум)	100	У	---
Обман	100	У	---
Сбор Информации+20	100	У	Сбор Информации+10
Поиск+10	100	У	Поиск
Безопасность+10	100	У	Безопасность
Выслеживание+10	100	У	Слежка
Основное Оружие (Болт)	100	Т	---
Декаданс	100	Т	Вын 30
Трудная Мишень	100	Т	Лов 40
Обострённые Чувства (Слух)	100	Т	---
Обострённые Чувства (Зрение)	100	Т	---
Железная Челюсть	100	Т	Вын 40
Равный (Преступники)	100	Т	Тов 30
Пистолеты (Болт)	100	Т	---
Мгновенная Реакция	100	Т	Лов 40
Трёп	200	У	---
Тайный Язык (Аколит)+10	200	У	Тайный Язык (Аколит)
Стойкость	200	У	---
Оценка	200	У	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Технология+10	300	У	Технология

Улучшения Арбитра

«Схлопотать шестнадцать пуль прямо в кишки и все равно взять гада. Вот это настоящий арбитр…»

Арбитры – стражи порядка и законов Империума. Непримиримые, неумолимые и непробиваемые; они – воплощенное правосудие Императора.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обольщение+10	100	У	Обольщение
Бдительность+20	100	У	Бдительность+10
Лазанье+10	100	У	Лазанье
Скрытность	100	У	---
Уклонение+10	100	У	Уклонение
Допрос+10	100	У	Допрос
Запугивание+10	100	У	Запугивание
Обыденное Знание (Преступность)+10	100	У	Обыденное Знание (Преступность)
Учёное Знание (Тактика Империалис)	100	У	---
Проницательность+10	100	У	Проницательность
Тайный Язык (Арго Низов)	100	У	---
Амбидекстрия	100	Т	Лов 30
Крепкий	100	Т	Вын 40
Стальные Нервы	100	Т	---
Равный (Правительство)	100	Т	Тов 30
Верный Удар	100	Т	ББ 30
Шаг В Сторону	100	Т	Лов 40, Уклонение
Истинная Стойкость	100	Т	Вын 40
Запретное Знание (Культы)	200	У	---
Запретное Знание (Мутанты)	200	У	---
Логика	200	У	---
Учёное Знание (Оккультизм)	200	У	---
Слежка	200	У	---
Бесшумный Шаг+10	200	У	Бесшумный Шаг
Ловкость Рук	200	У	---
Основное Оружие (Плазма)	200	Т	---
Мастер Рукопашной	200	Т	ББ 30
Меткий Выстрел	200	Т	Б 30
Тяжёлое Оружие (Огонь)	200	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Цепное)	200	Т	---
Пистолеты (Плазма)	200	Т	---
Крепкое Телосложение*	200	Т	---
Дипломатия+10	300	У	Дипломатия
Экзотическое Оружие (Веб-пистолет)	300	Т	---
Экзотическое Оружие (Веббер)	300	Т	---
Стремительная Атака	300	Т	ББ 35

**Ты можешь брать этот Талант до трёх раз на этом Ранге.*

Улучшения Агента

«Есть хитрецы, есть изощренные хитрецы и есть Агенты. Да спасут святые засранцев, которым эти парни сели на хвост…»

Агенты – мастера шпионажа, великолепные тактики и криминалисты. С их отточенным интеллектом может сравниться лишь их верность Империуму.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обыденное Знание (Администратум)+10	100	У	Обыденное Знание (Администратум)
Допрос+20	100	У	Допрос+10
Поиск+20	100	У	Поиск+10
Безопасность+20	100	У	Безопасность+10
Язык (Высокий Готик)	100	У	---
Слежка+10	100	У	Слежка
Выслеживание+20	100	У	Выслеживание+10
Сопротивляемость (Безумие)	100	Т	---
Могучий Разум	100	Т	СВ 30, Сопротивл. (Психосилы)
Абсолютная Память	100	Т	Инт 30
Маскировка	200	У	---
Чтение По Губам	200	У	---
Учёное Знание (Бюрократия)	200	У	---
Учёное Знание (Криптология)	200	У	---
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	200	Т	---
Мастер Клинков	200	Т	ББ 30, Оружие Ближнего Боя (любое)
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Одарённый (Логика)	200	Т	Логика
Одарённый (Слежка)	200	Т	Слежка
Одарённый (Сбор Информации)	200	Т	Сбор Информации
Учёное Знание (Химия)	300	У	---
Тайный Язык (Администратум)	300	У	Обыденное Знание (Администратум) Равный (Правительство)
Контратака	300	Т	ББ 40
Калечащий Удар	300	Т	ББ 50
Сопротивляемость (Психосилы)	300	Т	---
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

Улучшения Магистрата

«За каждое преступление необходимо заплатить – и магистрат взимает эту цену».

Магистраты ведут щекотливые дела о ересях и подстрекательствах. Сея смерть, они оберегают душу Империума.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обольщение+20	100	У	Обольщение+10
Обыденное Знание (Экклезиархия)	100	У	---
Обыденное Знание (Имперское Кредо)	100	У	---
Грамотность+10	100	У	Грамотность
Учёное Знание (Бюрократия)+10	100	У	Учёное Знание (Бюрократия)
Учёное Знание (Криптология)+10	100	У	Учёное Знание (Криптология)
Учёное Знание (Правосудие)+10	100	У	Учёное Знание (Правосудие)
Учёное Знание (Оккультизм)+10	100	У	Учёное Знание (Оккультизм)
Учёное Знание (Философия)	100	У	---
Язык (Высокий Готик)+10	100	У	Язык (Высокий Готик)
Бой Вслепую	100	Т	Вос 30
Молниеносные Рефлексы	100	Т	---
Точный Удар	100	Т	ББ 40, Верный Удар
Сопротивляемость (Страх)	100	Т	---
Командование	200	У	---
Запретное Знание (Ересь)	200	У	---
Аура Власти	200	Т	Тов 30
Равный (Инквизиция)	200	Т	Тов 30
Искусный Стрелок	200	Т	Б 30, Основное Оружие (любые два)
Крепкое Телосложение*	200	Т	---
Запретное Знание (Псайкеры)	300	У	---
Неистовый Натиск	300	Т	ББ 35

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге.*

Улучшения Юстициара

«Юстициар идет – богатей дрожит».

Юстициар несет свет правосудия Императора развращённым аристократам, коррумпированным чиновникам и мирам, погрязшим в поклонении тёмным богам.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Грамотность+20	100	У	Грамотность+10
Учёное Знание (Правосудие)+20	100	У	Учёное Знание (Правосудие)+10
Учёное Знание (Тактика Империалис)+10	100	У	Учёное Знание (Тактика Империалис)
Запретное Знание (Культы)+10	200	У	Запретное Знание (Культы)
Запретное Знание (Ересь)+10	200	У	Запретное Знание (Ересь)
Запретное Знание (Мутанты)+10	200	У	Запретное Знание (Мутанты)
Запретное Знание (Псайкеры)+10	200	У	Запретное Знание (Псайкеры)
Проницательность+20	200	У	Проницательность+10
Основное Оружие (Мельта)	200	Т	---
Двойной Выстрел	200	Т	Лов 40, Две Руки (Баллистик)
Двойной Удар	200	Т	Лов 40, Две Руки (Ближний Бой)
Тяжёлое Оружие (Болт)	200	Т	---
Стрельба От Бедра	200	Т	Б 40, Лов 40
Независимое Прицеливание	200	Т	Б 40
Железная Дисциплина	200	Т	СВ 30, Командование
Равный (Нобилитет)	200	Т	Тов 30
Пистолеты (Мельта)	200	Т	---
Одарённый (Командование)	200	Т	Командование
Стена Стали	200	Т	Лов 35
Запретное Знание (Инквизиция)	300	У	---
Калечащий Выстрел	300	Т	Б 40
Молниеносная Атака	300	Т	Стремительная Атака
Крепкое Телосложение*	300	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге.*

Улучшения Проктора

«Открыть огонь!»

Прокторы ведут силовые подразделения Адептус Арбитрес и войска подавления против отлично вооружённых (и крайне самонадеянных) преступников.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Лазанье+20	100	У	Лазанье+10
Командование	100	У	---
Допрос+20	100	У	Допрос+10
Запугивание+20	100	У	Запугивание+10
Выживание+10	100	У	Выживание
Выслеживание+20	100	У	Выслеживание+10
Искусный Стрелок	100	Т	В 30, Основное Оружие (любые два)
Стрельба От Бедра	100	Т	Б 40, Лов 40
Шифры (Боевой Арго)	200	У	---
Тайный Язык (Военный)	200	У	---
Оценка+10	200	У	Оценка
Основное Оружие (Мельта)	200	Т	---
Бой Вслепую	200	Т	Вос 30
Тяжёлое Оружие (Болт)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Лаз)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Пусковое)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Примитив)	200	Т	---
Меткий Стрелок	200	Т	Б 35
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	200	Т	---
Пистолеты (Мельта)	200	Т	---
Молниеносная Атака	300	Т	Стремительная Атака
Крепкое Телосложение	300	Т	---
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

Улучшения Маршала

«Когда прибывает Маршал, крови и порохового дыма ждать остаётся недолго».

Маршал несёт закон в самые тёмные норы, самым порочным из подлецов, и свет их правосудия – яркая вспышка дульного пламени.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Командование+10	100	У	Командование
Учёное Знание (Тактика Империалис)+10	100	У	Учёное Знание (Тактика Империалис)
Безопасность+20	100	У	Безопасность+10
Бугрящиеся Бицепсы	100	Т	Сил 45
Двойной Выстрел	100	Т	Лов 40, Две Руки (Баллистик)
Независимое Прицеливание	100	Т	Б 40
Железная Дисциплина	100	Т	СВ 30, Командование
Сопротивляемость (Яды)	100	Т	---
Обыденное Знание (Война)	200	У	---
Стрелок	200	Т	Б 40, Две Руки (Баллистик)
Тяжёлое Оружие (Плазма)	200	Т	---
Равный (Военные)	200	Т	Тов 30
Равный (Инквизиция)	200	Т	Тов 30
Калечащий Выстрел	300	Т	Б 40
Крепкое Телосложение*	300	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге.*

Улучшения Лорд-Маршала

«Такие люди находятся за гранью милосердия».

Насколько могуч Империум, настолько могущественен и Лорд-Маршал. Его воля не отягощена жалкими капризами обстоятельств. Холодное правило закона – вот единственная мера, и тот, кто не подходит под нее, долго не проживет.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Командование+20	100	У	Командование+10
Учёное Знание (Правосудие)+10	100	У	Учёное Знание (Правосудие)
Учёное Знание (Правосудие)+20	100	У	Учёное Знание (Правосудие)+10
Учёное Знание (Тактика Империалис)+20	100	У	Учёное Знание (Тактика Импер.)+10
Язык (Высокий Готик)	100	У	---
К Демону В Пасть	100	Т	Железная Дисциплина
Обыденное Знание (Администратум)+10	200	У	Обыденное Знание (Администратум)
Обыденное Знание (Война)+10	200	У	Обыденное Знание (Война)
Грамотность+10	200	У	Грамотность
Учёное Знание (Бюрократия)	200	У	---
Учёное Знание (Философия)	200	У	---
Зачищай И Очищай	200	Т	Основное Оружие (Огонь)
Контратака	300	Т	ББ 40
Двойной Удар	300	Т	Лов 40, Две Руки (Ближний Бой)
Тяжёлое Оружие (Мельта)	200	Т	---
Сокрушительный Выстрел	300	Т	Б 40
Крепкое Телосложение*	300	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге.*

Убийца

«Когда я убиваю, я делаю это красиво – вид искусства, более древний, нежели живопись или скульптура».

- Лира Трикс, Ассасин Мальфийского Дворянского Дома

Убийство в Империуме – полезный и чрезвычайно распространённый инструмент, имеющийся в арсенале любой организации: от правительственных агентств до мелких преступных группировок подулья – хороший убийца, будь он хоть вольнонаёмным самоучкой, хоть полноправным членом какой-нибудь организации, никогда не останется без работы.

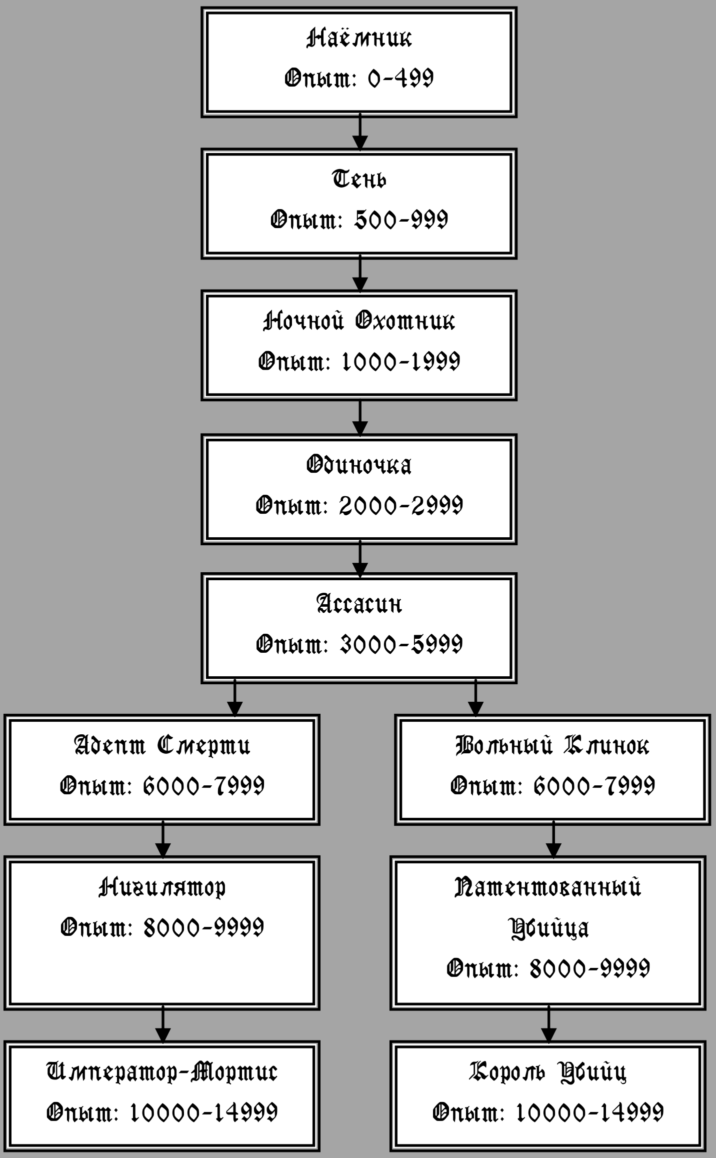
Убийцы бывают разными, но зачастую это человек, от которого меньше всего ждешь, что тот окажется убийцей. Среди них и грубые головорезы, которые переломают каждую кость в теле жертвы, и праздного вида граждане, практикующие применение изощренных ядов и зелий, и способные незаметно подсыпать смертоносный конкокт в завтрак ничего не подозревающей жертвы.

На территории Империума действует множество Орденов, Гильдий и Культов Смерти, и элемент покаяния Императору присутствует в учебной программе каждого из них – неважно, идёт ли речь о ветви какого-либо из монолитных Адепта, или же о частных коммерческих интересах и работе за деньги. Даже едва посвященным в тайны организационных лабиринтов Империума известно, что практически каждая (если не каждая) из этих полулегальных структур является прикрытием для Храмов сверхсекретного Официо Ассасинорум, Настоятели которых таким образом отбирают и отслеживают самых многообещающих рекрутов.

Убийцы таких Орденов славятся высочайшим качеством подготовки и способностями, значительно превосходящими возможности среднего человека. Любой из них может специализироваться как в самом экзотическом вооружении, так и в наиболее «повседневных» вещах типа смертельных ядов или взрывоопасных ловушек. Методы, верования и личностные качества Убийц могут варьироваться в тех же пределах, что и его излюбленные способы нести смерть, хотя, конечно же, сильное влияние на него всегда имеет учение его Ордена Культа.

Если Убийца живет и работает достаточно долго, а вышестоящие по посвящению считают его достойным, начинается тайное испытание его способностей. Сами испытания крайне опасны, и тот, кто не проходит их, обычно не выживает. Достойные же рано или поздно становятся служителями одного из Храмов, хотя чаще всего даже сам убийца не подозревает об этом своём становлении – такова завеса тайны, окружающая Официо Ассасинорум.

- Ранги Убийц -



Наёмник
Опыт: 0-499

Тень
Опыт: 500-999

Ночной Охотник
Опыт: 1000-1999

Одиночка
Опыт: 2000-2999

Ассасин
Опыт: 3000-5999

Адепт Смерти
Опыт: 6000-7999

Нигилятор
Опыт: 8000-9999

Император-Мортис
Опыт: 10000-14999

Вольный Клинок
Опыт: 6000-7999

Патентованный Убийца
Опыт: 8000-9999

Король Убийц
Опыт: 10000-14999

Таблица 2-4: Улучшения Характеристик Убийцы

Характеристика	Простой	Переходный	Обученный	Эксперт
Ближний Бой	100	250	500	750
Баллистик	100	250	500	750
Сила	500	750	1000	2500
Выносливость	250	500	750	1000
Ловкость	100	250	500	500
Интеллект	250	500	750	1000
Восприятие	250	500	750	1000
Сила Воли	250	500	750	1000
Товарищество	500	750	1000	2500

Улучшения Наёмника

«В голову две – и капец голове».

Империум наводнён убийцами: людьми, обещающими смерть за деньги. Кое у кого из них для этого даже есть необходимые навыки.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Лазанье	100	У	---
Бдительность	100	У	---
Уклонение	100	У	---
Вождение (Наземный Транспорт)	100	У	---
Сбор Информации	100	У	---
Пилотирование (Гражданские Суда)	100	У	---
Бесшумный Шаг	100	У	---
Плавание	100	У	---
Основное Оружие (Лаз)	100	Т	---
Основное Оружие (Примитив)	100	Т	---
Основное Оружие (Стаб)	100	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Примитив)	100	Т	---
Мягкое Падение	100	Т	Лов 30
Амбидекстрия	100	Т	Лов 30
Непримечательный	100	Т	---
Обострённые Чувства (Зрение)	100	Т	---
Пистолеты (Лаз)	100	Т	---
Пистолеты (Примитив)	100	Т	---
Пистолеты (Стаб)	100	Т	---
Крепкое Телосложение*	100	Т	---
Метательное Оружие (Примитив)	100	Т	---
Грамотность	200	У	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге.*

Улучшения Тени

«По выстрелу на каждого: без промаха, без спешки; а потом просто взял, да и растаял обратно в тенях, будто его и не было».

Тени – талантливые убийцы, способности которых превосходят средние показатели собратьев по ремеслу. Они начинают мечтать о превращении убийства в форму искусства, оттачивают свои навыки и обращают свой разум к бесстрастному постижению смерти.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Акробатика	100	У	---
Шифры (Аколит)	100	У	---
Обыденное Знание (Преступность)	100	У	---
Вождение (Наземный Транспорт)+10	100	У	Вождение (Наземный Транспорт)
Вождение (Ховер-транспорт)	100	У	---
Навигация (Наземная)	100	У	---
Пилотирование (Гражданские Суда)+10	100	У	Пилотирование (Гражданские Суда)
Безопасность	100	У	---
Слежка	100	У	---
Плавание+10	100	У	Плавание
Выслеживание	100	У	---
Обострённые Чувства (Слух)	100	Т	---
Яростный Натиск	100	Т	---
Неистовый Натиск	100	Т	ББ 35
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Язык (Низкий Готик)+10	200	У	Язык (Низкий Готик)
Звероводство	200	У	---
Спринт	200	Т	---
Верный Удар	200	Т	ББ 30

Улучшения Ночного Охотника

«Никогда не видеть солнца, никогда не знать пощады… Впрочем, такой убийце как она, похоже, нет нужды ни в том, ни в другом».

Многие народы боятся ночи, и эти убийцы – тому одна из причин. Нанося удар во тьме, Ночной Охотник оставляет за собой не только смерть, но и страх.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Химия	100	У	---
Шифры (Боевой Арго)	100	У	---
Лазание+10	100	У	Лазание
Обыденное Знание (Имперское Кредо)	100	У	---
Обыденное Знание (Преступность)+10	100	У	Обыденное Знание (Преступность)
Обыденное Знание (Война)	100	У	---
Обыденное Знание (Адептус Арбитрес)	100	У	---
Скрытность	100	У	---
Уклонение+10	100	У	Уклонение
Вождение (Наземный Транспорт)+20	100	У	Вождение (Наземный Транспорт)+10
Пилотирование (Гражданские Суда)+20	100	У	Пилотирование (Гражд. Суда)+10
Тайный Язык (Аколит)	100	У	---
Шифры (Преступный Мир)	100	У	---
Бесшумный Шаг+10	100	У	Бесшумный Шаг
Плавание+20	100	У	Плавание+10
Калечащий Выстрел	100	Т	Б 40
Обострённые Чувства (Обоняние)	100	Т	---
Пресыщенный	100	Т	СВ 30
Пистолеты (Огонь)	100	Т	---
Быстрая Перезарядка	100	Т	---
Ловкость Рук	200	У	---
Выживание	200	У	---
Дипломатия*	200	У	Тов 40
Основное Оружие (Огонь)	200	Т	---
Основное Оружие (Пусковое)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Стаб)	200	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Шок)	200	Т	---
Сокрушительный Выстрел	200	Т	Б 40
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Стремительная Атака	200	Т	ББ 35
Две Руки (Баллистик)	200	Т	Б 35, Лов 35
Две Руки (Ближний Бой)	200	Т	ББ 35, Лов 35

Смотри раздел Новые Умения и Таланты, **страница 56 дополнения «Миры Латэ».*

Улучшения Одиночки

«Мы даже не знали, что он там, пока не начали раздаваться вопли, но тогда, конечно, было уже слишком поздно…»

Привыкнув работать соло, Одиночка совершенствует навыки бесшумного и незаметного проникновения, что позволяет ему попадать туда, куда другие не могут, и делать то, на что прочие попросту неспособны.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Акробатика+10	100	У	Акробатика
Бдительность+10	100	У	Бдительность
Химия+10	100	У	Химия
Шифры (Боевой Арго)+10	100	У	Шифры (Боевой Арго)
Обыденное Знание (Преступность)+20	100	У	Обыденное Знание (Преступн.)+10
Вождение (Ховер-транспорт)+10	100	У	Вождение (Ховер-транспорт)
Сбор Информации+10	100	У	Сбор Информации
Учёное Знание (Имперское Кредо)	100	У	---
Проницательность	100	У	---
Поиск	100	У	---
Безопасность+10	100	У	Безопасность
Выслеживание+10	100	У	---
Основное Оружие (Болт)	100	Т	---
Обострённые Чувства (Вкус)	100	Т	---
Молниеносные Рефлексы	100	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Цепное)	100	Т	---
Пистолеты (Болт)	100	Т	---
Быстрое Выхватывание	100	Т	---
Обыденное Знание (Экклезиархия)	200	У	---
Чтение По Губам	200	У	---
Язык (Высокий Готик)	200	У	---
Технология	200	У	---
Меткий Выстрел	200	Т	Б 30
Двойной Выстрел	200	Т	Лов 40, Две Руки (Баллистик)
Экзотическое Оружие (Иглопистолет)	200	Т	---
Экзотическое Оружие (Веб-пистолет)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Огонь)	200	Т	---
Стрельба От Бедра	200	Т	Б 40, Лов 40
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Метательное Оружие (Шок)	200	Т	---

Улучшения Ассасина

«Мне думается, Лорду Варкусу следует напомнить, где его место; возможно, даже пришло время познакомить его с нашим молчаливым другом».

Убийства в Империуме происходят постоянно, а на множестве миров это общепринятый инструмент политических игр. Абсолютная власть многих планетарных губернаторов держится на кончике ножа Ассасина.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Побег	100	У	---
Маскировка	100	У	---
Уклонение+20	100	У	Уклонение+10
Сбор Информации+20	100	У	Сбор Информации+10
Допрос	100	У	---
Запугивание	100	У	---
Поиск+10	100	У	Поиск
Шифры (Аколит)+10	100	У	Шифры (Аколит)
Безопасность+20	100	У	Безопасность+10
Слежка+10	100	У	Слежка
Выслеживание+20	100	У	Выслеживание+10
Обострённые Чувства (Осязание)	100	Т	---
Подскок	100	Т	Лов 30
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	100	Т	---
Мгновенная Реакция	100	Т	Лов 40
Химия+20	200	У	Химия+10
Шифры (Преступный Мир)	200	У	---
Медика	200	У	---
Учёное Знание (Химия)	200	У	---
Учёное Знание (Геральдика)	200	У	---
Технология+10	200	У	Технология
Звероводство+10	200	У	Звероводство
Молниеносная Атака	200	Т	Стремительная Атака
Меткий Стрелок	200	Т	Б 35
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Метательное Оружие (Цепное)	200	Т	---
Основное Оружие (Плазма)	200	Т	---
Мастер Клинков	200	Т	ББ 30, Оружие Ближнего Боя (любое)
Экзотическое Оружие (Игловинтовка)	200	Т	---
Экзотическое Оружие (Веббер)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Пусковое)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Примитив)	200	Т	---
Пистолеты (Плазма)	200	Т	---
Снайпер	200	Т	Б 40, Меткий Выстрел
Дипломатия+10	300	У	Дипломатия

Улучшения Адепта Смерти

«Крики твои словно музыка, и кровь твоя словно вино для меня».

Адепт Смерти достиг того уровня, на котором убийство становится искусством, и дальнейшие тренировки лишь оттачивают совершенство его боевой грации. Большая часть Адептов Смерти более не убивает за деньги или по воле капризных хозяев, сосредоточившись на наслаждении чистотой самой смерти.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Шифры (Боевой Арго)+20	100	У	Шифры (Боевой Арго)+10
Лазанье+20	100	У	Лазанье
Скрытность+10	100	У	Скрытность
Побег+10	100	У	Побег
Вождение (Шагатель)	100	У	---
Запугивание+10	100	У	Запугивание
Бесшумный Шаг+20	100	У	Бесшумный Шаг+10
Выживание+10	100	У	Выживание
Танец Смерти	100	Т	Лов 40, Акробатика
Плечом К Плечу	100	Т	---
Бой Вслепую	200	Т	Вос 30
Контратака	200	Т	ББ 40
Двойной Удар	200	Т	Лов 40, Две Руки (Ближний Бой)
Неистовство	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Болт)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Лаз)	200	Т	---
Стальные Нервы	200	Т	---
Пистолеты (Мельта)	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Шаг В Сторону	200	Т	Лов 40, Уклонение
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

Улучшения Вольного Клинка

«Я думал, что это Ферстин идет, чтобы сменить нас, а он просто взял и влепил Янусу пулю в лоб. После выяснилось, что настоящий Ферстин был к тому времени мёртв вот уже несколько дней».

Вольный Клинок – лазутчик, опытный в искусстве маскировки и обмана. Его тактика подразумевает введение противника в заблуждение и тихое сближение с целью пока её охрана бросается на миражи собственного страха.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Маскировка+10	100	У	Маскировка
Чуткий Сон	100	Т	Вос 30
Сопротивление (Яды)	100	Т	---
Трёп	200	У	---
Обольщение	200	У	---
Обман	200	У	---
Взрывотехника	200	У	---
Проницательность+10	200	У	Проницательность
Тайный Язык (Аколит)+10	200	У	Тайный Язык (Аколит)
Одарённый (Обольщение)	200	Т	Обольщение
Одарённый (Сбор Информации)	200	Т	Сбор Информации
Одарённый (Слежка)	200	Т	Слежка
Азартные Игры	300	У	---
Шифры (Секретное Общество)	300	У	---
Равный (Преступники)	300	Т	Тов 30
Крепкое Телосложение	300	Т	---
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

Улучшения Нигилятора

«Он убивал, убивал, и убивал, и все это время на лице ублюдка была эта его кровожадная ухмылочка».

Нигилятор разделяет философию Адепта Смерти, но воспринимает её на шаг глубже, упиваясь самим актом убийства, почти религиозным моментом отнятия жизни жертвы. Лишь угасание чужой жизни наполняет жизнь Нигилятора смыслом, бодрит его дух и трогает его душу.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+20	100	У	Бдительность+10
Побег+20	100	У	Побег+10
Слежка+20	100	У	Слежка+10
Выживание+20	100	У	Выживание+10
Пилотирование (Военные Суда)	100	У	Пилотирование (Гражданские Суда)
Разоружение	100	Т	Лов 30
Мастер Рукопашной	200	Т	ББ 30
Калечащий Удар	200	Т	ББ 50
Трудная Мишень	200	Т	Лов 40
Точный Удар	200	Т	ББ 40, Верный Удар
Тяжёлое Оружие (Мельта)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Плазма)	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Метательное Оружие (Силовое)	200	Т	---

Улучшения Император-Мортис

«Я есть смерть воплощенная».

Император-Мортис – образец элегантности, изящества и эффективности в деле лишения жизни, ангел смерти, несравненный и непревзойдённый.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Акробатика+20	100	У	Акробатика+10
Скрытность+20	100	У	Скрытность+10
Запугивание+20	100	У	Запугивание+10
Пилотирование (Военные Суда)+10	200	У	Пилотирование (Военные Суда)
Ловкость Рук+10	200	У	Ловкость Рук
Боевая Ярость	200	Т	Неистовство
Отразить Выстрел	200	Т	Лов 50
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Стена Стали	200	Т	Лов 35
Искусный Стрелок	300	Т	Б 30, Основное Оружие (любые два)
Бесстрашный	300	Т	---

Улучшения Патентованного Убийцы

«Не дай её нарядам одурачить тебя. Она, может, и выглядит утонченной леди из какого-нибудь высокого дома, но за определённую сумму она вырежет тебе сердце вот этой самой вилочкой, что у нее в руках».

Патентованные Убийцы вращаются в высших эшелонах Имперского общества, заключая контракты и разрешая противоречия между властными группировками. Они умеют работать как в тени, так и вне её, одинаково хорошо чувствуя себя и в бальной зале высокого шпиля, и в самом помойном из хабов.

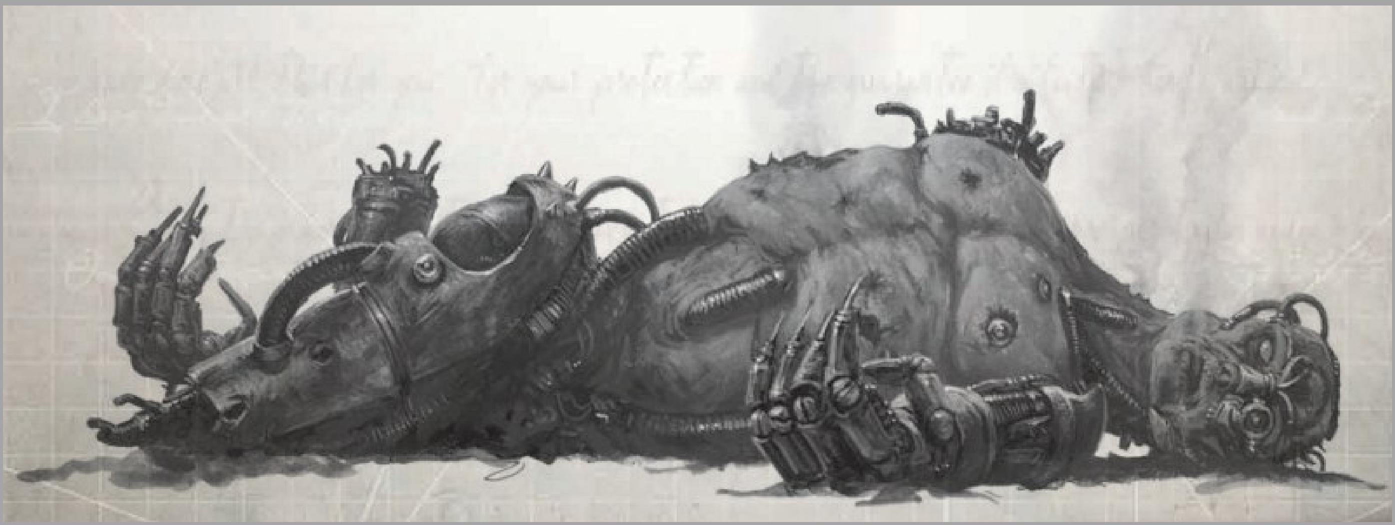
Улучшение	Цена	Тип	Требования
Поиск+20	100	У	Поиск+10
Сопротивляемость (Страх)	100	Т	---
Обольщение+10	200	У	Обольщение
Обман+10	200	У	Обман
Взрывотехника+10	200	У	Взрывотехника
Допрос+10	200	У	Допрос
Чтение По Губам+10	200	У	Чтение По Губам
Стрелок	200	Т	Б40, Две Руки (Баллистик)
Независимое Прицеливание	200	Т	Б 40
Одарённый (Химия)	200	Т	Химия
Одарённый (Обман)	200	Т	Обман
Одарённый (Допрос)	200	Т	Допрос
Командование	300	У	---
Учёное Знание (Легенды)	300	У	---
Крепкое Телосложение	300	Т	---

Улучшения Короля Убийц

«Он повелитель, царь и бог убийц. Когда он говорит тебе «убей», лучше бы тебе справиться».

Там, где есть убийцы, есть и Короли Убийц. Поскольку в их подчинении зачастую находятся довольно обширные гильдии, Король Убийц одновременно является и харизматичным лидером, и хладнокровным убийцей.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Маскировка+20	100	У	Маскировка+10
Трёп+10	200	У	Трёп
Стойкость	200	У	---
Обман+20	200	У	Обман+10
Язык (Высокий Готик)+10	200	У	Язык (Высокий Готик)
Одарённый (Трёп)	200	Т	Трёп
Одарённый (Маскировка)	200	Т	Маскировка
Одарённый (Проницательность)	200	Т	Проницательность
Запретное Знание (Культы)	300	У	---
Запретное Знание (Псайкеры)	300	У	---
Логика	300	У	---
Пистолеты (Мельта)	300	Т	---
Сопротивляемость (Психосилы)	300	Т	---
Крепкое Телосложение	300	Т	---



Клирик

«Во имя всех Святых и самого Сигиллита! Если ты не двинешься, я опущу этот молот на твою глупую голову!»
- Проповедник Силон Константин, Фенксворлд

Адептус Министорум, или Экклезиархия, ведает удовлетворением религиозных нужд Империума. Они полностью отделены от Адептус Терра, поскольку считают своим долгом в первую очередь заботиться о духовных потребностях человечества, нежели о поддержании галактической империи. Тем не менее, Экклезиархия – огромная и могущественная организация, в штат которой входят миллионы священнослужителей, а лоскутное одеяло сотен тысяч её епархий покрывает весь человеческий космос. В прошлом это не раз приводило к злоупотреблению властью и гражданским войнам, типа тех, что гремели в Эпоху Отступничества. Тем не менее, Министорум пережил их все, и по-прежнему ведёт человечество по устланной суевериями и стиснутой догмами дороге веры в Императора.

У основания этой обширной церковной организации стоят рядовые клирики, проповедники, исповедники и миссионеры. В отличие от кардиналов и понтификов, неспешно прогуливающихся по древним коридорам великих соборов Древней Терры и Офелии IV, духовных колыбелей Экклезиархии, клирики и прочее «младшее» духовенство живет и работает среди простых людей. Именно там они несут слово, учат вере и служат пастырями человечества, ибо стоит им пренебречь своими обязанностями, Хаос возьмёт своё.

Клирики – пламенные лидеры, ведущие свою проповедь на передовой войны за душу Человечества. Они великолепные ораторы, способные побудить и вдохновить простой народ своими речами, утвердив в их душах верность, послушание и веру в чудеса Императора и Его рукоположенных слуг. Порой именно клирики поднимают население на битву, когда на мир обрушивается вторжение нечистых ксеносов, или культы Хаоса пускают корни среди их паствы.

У клирика много полезных умений: он риторик, мудрец и способный боец. Однако именно из-за широкого разнообразия навыков клирики редко специализируются на чем-то одном. Тем не менее, есть среди них и те, что решили оставаться верными избранному некогда пути, невзирая на тех, что уже свернули с него в поисках новых жизненных уроков. Именно многообразие путей служения есть залог многообразия тех, кто им следует: будь то ревнители веры, по слову которых миры погружаются в купель очистительного пламени, или учёные богословы, посвятившие жизнь познанию, и безвылазно трудящиеся в величественных пыльных катакомбах, за изучением рассыпающихся от времени свитков или толкованием особенно запутанных церемоний и ритуалов.

Несмотря на попытки бесчисленных Экклезиархов, Министорум все ещё состоит из огромного множества непохожих групп и мировоззрений. Хотя все они сходятся на почитании Императора, конкретные детали могут отличаться очень сильно, что неизбежно приводит к противоречиям и раздорам. Иными словами, Экклезиархия подобна лоскутному одеялу из тысяч различных культов, сект и орденов; большая часть Имперских клириков принадлежит к одной из этих религиозных организаций, устав которой неизбежно отражается и на философии проповедей, и на деталях тех или иных обрядов и церемоний. Несмотря на отсутствие прямых доказательств, упорно ходят слухи, что некоторые ордена ведут между собой настоящие войны (впрочем, даже сплетни редко доводят их до прямого кровопролития).

Инквизиторы считают Клириков полезными Аколитами – их способность взаимодействовать с людьми и влиять на мнение толпы не единожды доказало свою полезность. С точки зрения Клирика, доводы к оставлению службы в Министоруме и переходу в Инквизицию могут быть многочисленны. Одни видят в этом некую форму покаяния; другие смотрят на Инквизитора с благоговением и слепо следуют за ним, как за достойнейшим из слуг Императора; наиболее ревностные из священников рассматривают службу у Инквизитора как способ напрямую бороться с еретиками, слишком хороший шанс очистить галактику от богомерзкой нечисти, чтобы позволить себе его упустить.

- Ранги Клириков -

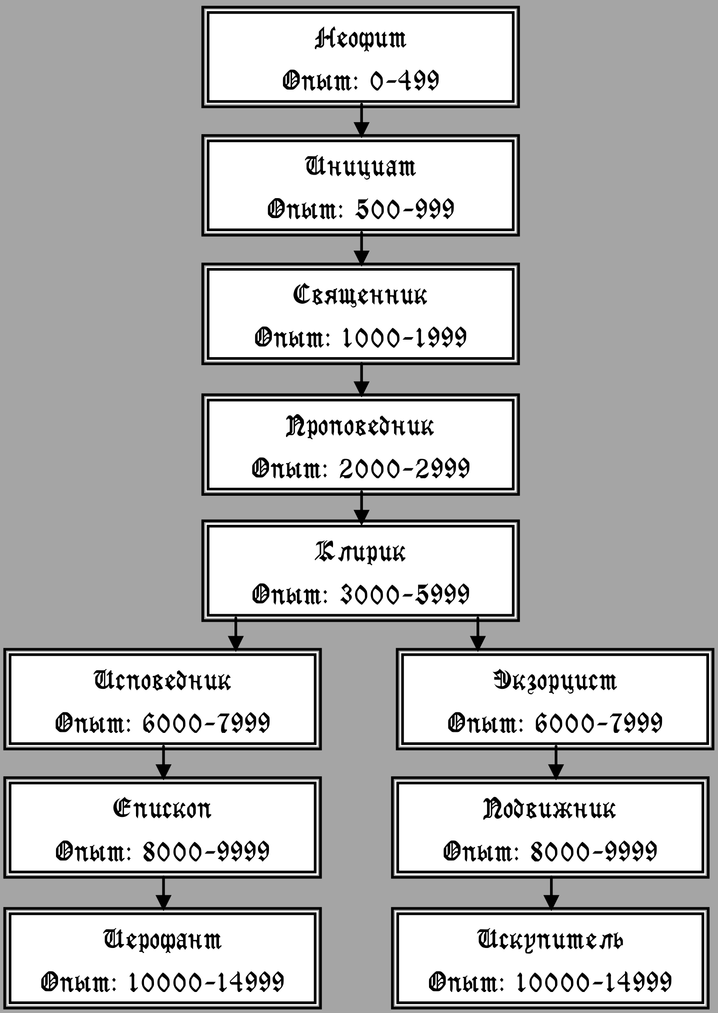


Таблица 2-5: Улучшения Характеристик Клирика

Характеристика	Простой	Переходный	Обученный	Эксперт
Ближний Бой	250	500	750	1000
Баллистик	100	250	500	750
Сила	250	500	750	1000
Выносливость	250	500	750	1000
Ловкость	250	500	750	1000
Интеллект	250	500	750	1000
Восприятие	250	500	750	1000
Сила Воли	100	250	500	750
Товарищество	100	250	500	750

Улучшения Неофита

«Ты думаешь, Святой Трастус жаловался, когда язычники вздергивали его? Нет! Он не проронил ни слова! Вот это благочестие. А теперь давай назад за работу, неблагодарная ты мелочь!»

Неофиты служат Экклезиархии душой и телом, обращая свой взор к Имперским святым в поисках вдохновения на великие свершения. В процессе же они служат тем, кто стоит выше них в иерархии Экклезиархии (каковых людей определённо немало).

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность	100	У	---
Обыденное Знание (Имперское Кредо)	100	У	---
Грамотность	100	У	---
Вождение (Наземный Транспорт)	100	У	---
Сбор Информации	100	У	---
Пилотирование (Гражданские Суда)	100	У	---
Плавание	100	У	---
Ремесло (Повар)	100	У	---
Ремесло (Переписчик)	100	У	---
Ремесло (Лакей)	100	У	---
Основное Оружие (Примитив)	100	Т	---
Пистолеты (Лаз)	100	Т	---
Пистолеты (Примитив)	100	Т	---
Пистолеты (Стаб)	100	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Примитив)	100	Т	---
Сопротивляемость (Холод)	100	Т	---
Сопротивляемость (Жара)	100	Т	---
Крепкое Телосложение*	100	Т	---
Исполнитель (Певец)	200	У	---
Метательное Оружие (Примитив)	200	Т	---
**Ты можешь брать этот Талант до трёх раз в этом Ранге*			

Улучшения Инициата

«Даже нижайший из инициатов способен стать мучеником, если его воля будет достаточно сильна».

Инициатов учат защищать Культ Императора не только словом, но и делом, благодаря чему свет Императора может коснуться даже самых невежественных и озлобленных из людей.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бартер	100	У	---
Лазанье	100	У	---
Обыденное Знание (Экклезиархия)+10	100	У	Обыденное Знание (Экклезиархия)
Обыденное Знание (Империум)	100	У	---
Обман	100	У	---
Грамотность+10	100	У	Грамотность
Исполнитель (Певец)+10	100	У	Исполнитель (Певец)
Плавание+10	100	У	Плавание
Основное Оружие (Лаз)	100	Т	---
Основное Оружие (Стаб)	100	Т	---
Крепкий Орешек	100	Т	СВ 40
Флагеллант	100	Т	---
Ненависть (Мутанты)	100	Т	---
Равный (Экклезиархия)	100	Т	Тов 30
Крепкое Телосложение*	100	Т	---
Шифры (Аколит)	200	У	---
Исполнитель (Музыкант)	200	У	---
Быстрая Перезарядка	200	Т	---
Обострённые Чувства (Слух)	200	Т	---
**Ты можешь брать этот Талант до двух раз в этом Ранге*			

Улучшения Священника

«Во имя зубов Императора! Вы, недоумки, не отличите еретика от волосатого грокса!»

Священникам начинают рассказывать кое-что о тех созданиях, что существуют лишь для того, чтобы повредить трудам Императора, а также преподают методы, при помощи которых можно повредить самим врагам.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+10	100	У	Бдительность
Трёп	100	У	---
Обольщение	100	У	---
Обыденное Знание (Имп. Кредо)+10	100	У	Обыденное Знание (Имп. Кредо)
Обыденное Знание (Империум)+10	100	У	Обыденное Знание (Империум)
Уклонение	100	У	---
Вождение (Наземный Транспорт)+10	100	У	Вождение (Наземный Транспорт)
Запретное Знание (Ересь)	100	У	---
Сбор Информации+10	100	У	Сбор Информации
Исполнитель (Музыкант)+10	100	У	Исполнитель (Музыкант)
Исполнитель (Певец)+20	100	У	Исполнитель (Певец)+10
Учёное Знание (Имперское Кредо)	100	У	---
Учёное Знание (Легенды)	100	У	---
Проницательность	100	У	---
Тайный Язык (Аколит)	100	У	---
Тайный Язык (Экклезиархия)	100	У	---
Плавание+20	100	У	Плавание+10
Разоружение	100	Т	Лов 30
Ненависть (Преступники)	100	Т	---
Равный (Рабочие)	100	Т	Тов 30
Спринт	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Технология	200	У	---
Дипломатия*	200	У	Тов 40
Трудная Мишень	200	Т	Лов 40
Обострённые Чувства	200	Т	---
Быстрое Выхватывание	200	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Шок)	300	Т	---

Смотри раздел Новые Умения и Таланты,* ***страница 56 дополнения «Миры Латэ».*

Улучшения Проповедника

«Внутри вас – истина самого Императора! Никогда не забывайте, что мы правы, а они ошибаются!»

Проповедников учат быть лидерами, вдохновителями и наставниками человечества, несущими слово Экклезиархии всем и каждому – на зубьях цепи эвисцератора, если понадобится.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бартер+10	100	У	Бартер
Трёп+10	100	У	Трёп
Стойкость	100	У	---
Командование	100	У	---
Обыденное Знание (Имп. Кредо)+20	100	У	Обыденное Знание (Имп. Кредо)+10
Обман+10	100	У	Обман
Запретное Знание (Культы)	100	У	---
Пилотирование (Гражданские Суда)+10	100	У	Пилотирование (Гражданские Суда)
Учёное Знание (Легенды)+10	100	У	Учёное Знание (Легенды)
Учёное Знание (Оккультизм)	100	У	---
Язык (Высокий Готик)	100	У	---
Тайный Язык (Аколиты)+10	100	У	Тайный Язык (Аколиты)
Исполнитель (Рассказчик)	100	У	---
Декаданс	100	Т	Вын 30
Основное Оружие (Болт)	100	Т	---
Основное Оружие (Огонь)	100	Т	---
Основное Оружие (Пусковое)	100	Т	---
Мастер Клинков	100	Т	ББ 30, Оружие Ближнего Боя (любое)
Ненависть (одна ксено-раса)	100	Т	---
Мастер Оратор	100	Т	Тов 30
Оружие Ближнего Боя (Цепное)	100	Т	---
Равный (Средний Класс)	100	Т	Тов 30
Неколебимая Вера	100	Т	---
Крепкое Телосложение*	100	Т	---
Пистолеты (Болт)	200	Т	---
Пистолеты (Огонь)	200	Т	---
Одарённый (Азартные Игры)	200	Т	Азартные Игры
Маскировка	300	У	---
Азартные Игры	300	У	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз в этом Ранге*

Улучшения Клирика

«Император направляет нас знанием своим. Мы же не более чем слепцы, ощупью идущие к свету Его сквозь тьму вселенной».

Клирик идет по запутанным коридорам власти, впитывая мудрость Экклезиархии для того, чтобы быть лучшим лидером. Клирик способен вдохновлять на любые свершения, и не важно, что вокруг – поле битвы, шумный амфитеатр аудиториума, или гулкие своды соборов Министорума.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обольщение+10	100	У	Обольщение
Командование+10	100	У	Командование
Обыденное Знание (Экклезиархия)+20	100	У	Обыден. Знание (Экклезиархия)+10
Вождение (Наземный Транспорт)+20	100	У	Вождение (Наземный Транспорт)+10
Запретное Знание (Ересь)+10	100	У	Запретное Знание (Ересь)
Запретное Знание (Псайкеры)	100	У	---
Сбор Информации+20	100	У	Сбор Информации+10
Допрос	100	У	---
Учёное Знание (Философия)	100	У	---
Тайный Язык (Экклезиархия)+10	100	У	Тайный Язык (Экклезиархия)
Аура Власти	100	Т	Тов 30
Ненависть (Псайкеры)	100	Т	---
Железная Дисциплина	100	Т	СВ 30, Командование
Железная Челюсть	100	Т	Вын 40
Стальные Нервы	100	Т	---
Истинная Стойкость	100	Т	Вын 40
Тяжёлое Оружие (Огонь)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Стаб)	200	Т	---
Навигация (Наземная)	200	У	---
Проницательность+10	200	У	Проницательность
Технология+10	200	У	Технология
Сокрушительный Удар	200	Т	Сил 40
Две Руки (Ближний Бой)	200	Т	ББ 35, Лов 35
Одарённый (Медика)	200	Т	Медика
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Медика	300	У	---
Тайный Язык (Арго Низов)	300	У	---
Дипломатия+10	300	У	Дипломатия
Стремительная Атака	300	Т	ББ 35

Улучшения Исповедника

«Нам пришлось предать больше половины из них огню, но Отец Куринов получил нужное признание».

Исповедник выискивает в своих собратьях следы слабости, ереси и сомнений. Он поднимает Молот Доктрины и Клинок Благочестия в знак приверженности человечеству и его повелителю, Императору.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+20	100	У	Бдительность+10
Бартер+20	100	У	Бартер+10
Обыденное Знание (Империум)+20	100	У	Обыденное Знание (Империум)+10
Грамотность+20	100	У	Грамотность+10
Логика	100	У	---
Пилотирование (Гражданские Суда)+20	100	У	Пилотирование (Гражд. Суда)+10
Учёное Знание (Имперское Кредо)+10	100	У	Учёное Знание (Имперское Кредо)
Учёное Знание (Легенды)+20	100	У	Учёное Знание (Легенды)+10
Учёное Знание (Тактика Империалис)	100	У	---
Подскок	100	Т	Лов 40
Равный (Администратум)	100	Т	Тов30
Мгновенная Реакция	100	Т	Лов 40
Сопротивляемость (Безумие)	100	Т	---
Могучий Разум	100	Т	СВ 30, Сопрот. (Психосилы)
Шифры (Аколит)+10	200	У	Шифры (Аколит)
Обыденное Знание (Администратум)	200	У	---
Чтение По Губам	200	У	---
Навигация (Наземная)+10	200	У	Навигация (Наземная)
Учёное Знание (Бюрократия)	200	У	---
Поиск	200	У	---
Бесшумный Шаг	200	У	---
Технология+20	200	У	Технология+10
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Верный Удар	200	Т	ББ 30
Нокдаун	200	Т	---
Одарённый (Поиск)	200	Т	Поиск
Абсолютная Память	200	Т	Инт 30
Две Руки (Баллистик)	200	Т	Б 35, Лов 35
Сопротивляемость (Психосилы)	300	Т	---
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

Улучшения Экзорциста

«Лучше пусть плоть умрет чистой, нежели душа запятнается».

Экзорцист изучает запретное, нечистое и демоническое, дабы ещё лучше уничтожать все то, что угрожает Империуму.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Уклонение+10	100	У	Уклонение
Запретное Знание (Псайкеры)+10	100	У	Запретное Знание (Псайкеры)
Допрос+10	100	У	Допрос
Учёное Знание (Имперское Кредо)+10	100	У	Учёное Знание (Имперское Кредо)
Учёное Знание (Оккультизм)+10	100	У	Учёное Знание (Оккультизм)
Язык (Высокий Готик)+10	100	У	Язык (Высокий Готик)
Зачищай И Очищай	100	Т	Основное Оружие (Огонь)
Ненависть (Демоны)	100	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	100	Т	---
Орто-прокси	100	Т	---
Сопротивляемость (Психосилы)	100	Т	---
Запретное Знание (Демонология)	200	У	---
Запретное Знание (Мутанты)	200	У	---
Запугивание	200	У	---
Основное Оружие (Плазма)	200	Т	---
Пистолеты (Плазма)	200	Т	---
Сопротивляемость (Страх)	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Обыденное Знание (Война)	300	У	---
Тяжёлое Оружие (Пусковое)	300	Т	---
Тяжёлое Оружие (Примитив)	300	Т	---
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

Улучшения Епископа

«Внимай учениям Бога-Императора, и смерть твоя не будет напрасной».

Епископ – мудрый и харизматичный лидер, советник и воинствующий поборник Экклезиархии. Близкие связи с Администратумом приносят Епископу знание и власть, а значит, приносят их и Экклезиархии.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Трёп+20	100	У	Трёп+10
Стойкость+10	100	У	Стойкость
Обольщение+20	100	У	Обольщение+10
Командование+20	100	У	Командование+10
Обман+20	100	У	Обман+10
Допрос+10	100	У	Допрос
Логика+10	100	У	Логика
Учёное Знание (Бюрократия)+10	100	У	Учёное Знание (Бюрократия)
Учёное Знание (Тактика Империалис)+10	100	У	Учёное Знание (Тактика Империалис)
Тайный Язык (Экклезиархия)+20	100	У	Тайный Язык (Экклезиархия)+10
Язык (Высокий Готик)+10	100	У	Язык (Высокий Готик)
Чуткий Сон	100	Т	Вос 30
Равный (Адептус Арбитрес)	100	Т	Тов 30
Равный (Нобилитет)	100	Т	Тов 30
Сопротивляемость (Яды)	100	Т	---
Хорошая Репутация (Экклезиархия)	100	Т	Тов 50, Равный (Экклезиархия)
Безопасность	200	У	---
Меткий Выстрел	200	Т	Б 30
Пистолеты (Плазма)	200	Т	---
Снайпер	200	Т	Б 40, Меткий Выстрел
Равный (Инквизиция)	200	Т	Тов 30
Скрытность	300	У	---
Запретное Знание (Мутанты)	300	У	---
Ловкость Рук	300	У	---
Тайный Язык (Администратум)	300	У	---
Амбидекстрия	300	Т	Лов 30
Стена Стали	300	Т	Лов 35
Крепкое Телосложение	300	Т	---

Улучшения Подвижника

«Сомнение есть слабость, которую надлежит отсечь от плоти».

Подвижник хорошо выучил ужасные уроки прошлого и знает, что лишь глубочайшее рвение способно противостоять развращающей хватке Хаоса.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Учёное Знание (Легенды)+20	100	У	Учёное Знание (Легенды)+10
Учёное Знание (Оккультизм)+20	100	У	Учёное Знание (Оккультизм)+10
Учёное Знание (Тактика Империалис)	100	У	---
Бесстрашный	100	Т	---
Ненависть (один Культ)	100	Т	---
Равный (Военные)	100	Т	Тов 30
Могучий Разум	100	Т	СВ 30, Сопротивл. (Психосилы)
Равный (Инквизиция)	100	Т	Тов 30
Запретное Знание (Варп)	200	У	---
Запугивание+10	200	У	Запугивание

↓

Улучшения Подвижника (продолжение)

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запретное Знание (Мутанты)+10	200	У	Запретное Знание (Мутанты)
Основное Оружие (Мельта)	200	Т	---
Исступленная Вера	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Одарённый (Химия)	200	Т	Химия
Хорошая Репутация (Экклезиархия)	200	Т	Тов 50, Равный (Экклезиархия)
Химия	300	У	---
Шифры (Боевой Арго)	300	У	---
Боевая Ярость	300	Т	Неистовство
Бугрящиеся Бицепсы	300	Т	Сил 45
Калечащий Выстрел	300	Т	Б 40
Неистовство	300	Т	---
Молниеносная Атака	300	Т	Стремительная Атака

Улучшения Иерофанта

«Конечно это касается Экклезиархии. Почему? Потому что это касается Империума, конечно же…»

Иерофанты стоят одесную губернаторов и королей, просвещая тех в делах духовных и политических. Мудрые, но смертоносные, Иерофанты изучают величайших врагов человечества, дабы знать, как сокрушить их при помощи армий своих покровителей.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Стойкость+20	100	У	Стойкость+10
Обыденное Знание (Культ Машины)	100	У	---
Допрос+20	100	У	Допрос+10
Логика+20	100	У	Логика+10
Учёное Знание (Философия)+10	100	У	Учёное Знание (Философия)
Учёное Знание (Тактика Империалис)+20	100	У	Учёное Знание (Тактика Импер.)+10
Язык (Высокий Готик)+20	100	У	Язык (Высокий Готик)+10
Звероводство	100	У	---
Мастер Рукопашной	100	Т	ББ 30
Калечащий Удар	100	Т	ББ 50
Равный (Астропаты)	100	Т	Тов30
Равный (Правительство)	100	Т	Тов 30
Чтение По Губам+10	200	У	Чтение По Губам
Стрелок	200	Т	Б 40, Две Руки (Баллистик)
Двойной Выстрел	200	Т	Лов 40, Две Руки (Баллистик)
Независимое Прицеливание	200	Т	Б 40
Пистолеты (Мельта)	200	Т	---
Оценка	300	У	---
Запретное Знание (Демонология)	300	У	---
Запретное Знание (Псайкеры)+10	300	У	Запретное Знание (Псайкеры)
Запретное Знание (Варп)	300	У	---
Крепкое Телосложение	300	Т	---

Улучшения Искупителя

«Сжечь еретика!»

Искупители ведут за собой армии, выкрикивая литании и обрекая смерти тех, кто смеет вредить делу Императора, Империуму и Человечеству.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+20	100	У	Бдительность+10
Обольщени+20	100	У	Обольщение+10
Командование+20	100	У	Командование+10
Запретное Знание (Демонология)+10	100	У	Запретное Знание (Демонология)
Запретное Знание (Ересь)+20	100	У	Запретное Знание (Ересь)+10
Запретное Знание (Псайкеры)+20	100	У	Запретное Знание (Псайкеры)+10
Допрос+20	100	У	Допрос+10
Тайный Язык (Экклезиархия)+20	100	У	Тайный Язык (Экклезиархия)+10
Язык (Высокий Готик)+20	100	У	Язык (Высокий Готик)+10
Мастер Рукопашной	100	Т	ББ 30
Независимое Прицеливание	100	Т	Б 40
К Демону В Пасть	100	Т	Железная Дисциплина
Литания Ненависти	100	Т	Ненависть (любая)
Запретное Знание (Варп)+10	200	У	Запретное Знание (Варп)

Гвардеец

«Мы входим, убиваем все, что движется, потом взрываем там всё к чертям и отходим. Всё ясно?»

- Илай Плекс, Десантник 21-го Секундусского

Неважно, насколько изысканно Аколиты ведут расследование, на определённом этапе разговорам, тайным операциям и разнообразным хитростям волей-неволей приходит на смену грубая сила – родная стихия Гвардейцев. Это крутые, жёсткие ребята, эксперты прямых боестолкновений с применением оружия – чего угодно, от старого доброго лазгана до изысканной снайперской винтовки.

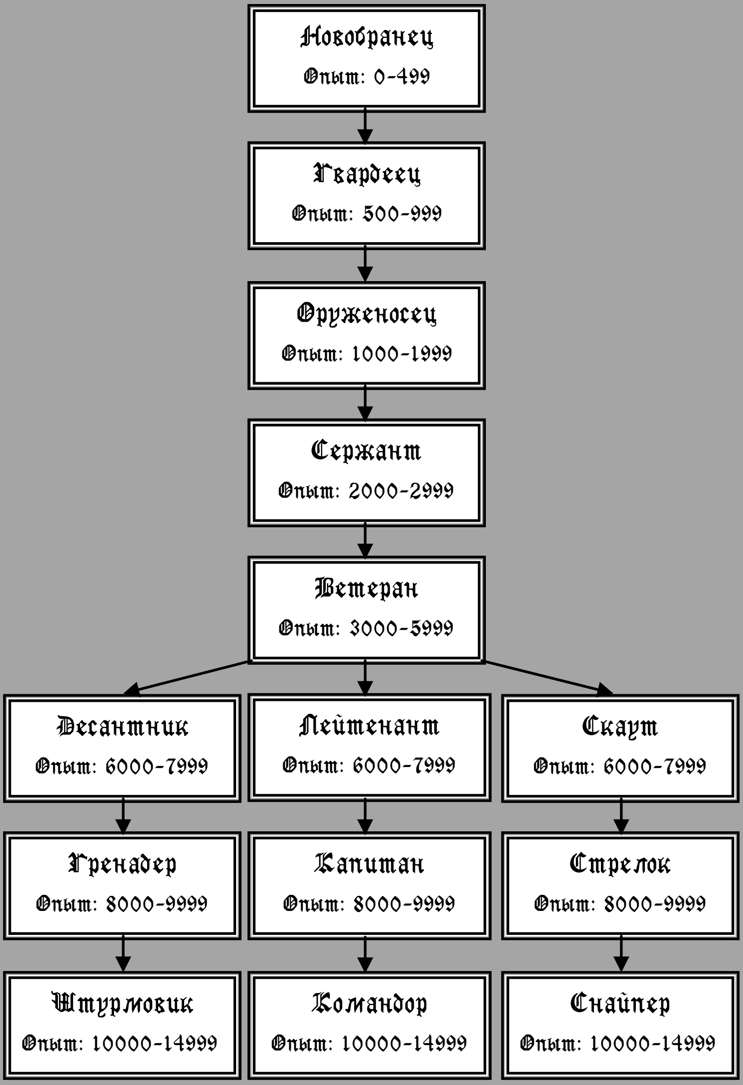
Молот Императора, Имперская Гвардия – самая большая армия в истории галактики. В её рядах состоят миллиарды и миллиарды солдат, набранных с миллионов миров Империума. Департаменто Муниторум занимается управлением, обеспечением и пополнением полков Имперской Гвардии, хотя даже эта организация не имеет понятия о точной численности находящихся под ружьём людей, поскольку непрестанный отток потерь и приток новобранцев идёт на миллионы душ ежедневно. Полки Имперской Гвардии происходят с разных планет с самыми разными культурными традициями, стилями одежды, уровнями технологического развития и воинскими традициями. Гвардия даже не пытается ввести унификацию, предпочитая использовать уникальные сильные стороны каждого полка, будь то клан диких горцев или вышколенное подразделение кадианцев. По этой самой причине нет и единой программы подготовки как таковой; каждому полку доверено обучать собственных новобранцев тому стилю войны, который наиболее привычен для самого полка. Фактически же, единственное, что является общим для всех без исключения подразделений Имперской Гвардии – это типовая амуниция, например, всё тот же лазган.

Именно из этой обширнейшей структуры Инквизиторы и набирают оперативные ресурсы, необходимые им для выполнения боевых задач. Поскольку полки столь сильно различаются, различаются и сами Гвардейцы – среди них есть и профессиональные элитные штурмовики, и закаленные бандиты с мрачных индустриальных миров, поимевших на своём счету несколько трупов ещё до вступления в Гвардию, и кровожадные дикари с секирами, уроженцы отдаленных диких миров.

Инквизиторы набирают Гвардейцев, исходя из их умения обращаться с оружием, хотя могут иметь значение и некоторые вспомогательные навыки будущего Аколита – впрочем, и они, как правило, имеют военную направленность. Например, гвардейцев часто обучают водить и обслуживать транспортные средства, преподают начальную санитарную и медицинскую подготовку и даже учат пользоваться системами связи.

Далеко не все представители этой Профессии являются выходцами из Имперской Гвардии. Одни некогда приносили присягу другим хозяевам, другие проработали наёмниками всю свою жизнь и теперь просто сменили нанимателя, третьи в прошлом были простыми бандитами, не слишком удачно устроившими засаду на Инквизитора, проникшего в подулей по каким-то своим делам. Впрочем, как бы то ни было, стихия Гвардейца – пламя битвы.

– Ранги Гвардейцев –



Новобранец
Опыт: 0-499

Гвардеец
Опыт: 500-999

Оруженосец
Опыт: 1000-1999

Сержант
Опыт: 2000-2999

Ветеран
Опыт: 3000-5999

Десантник
Опыт: 6000-7999

Лейтенант
Опыт: 6000-7999

Скаут
Опыт: 6000-7999

Гренадер
Опыт: 8000-9999

Капитан
Опыт: 8000-9999

Стрелок
Опыт: 8000-9999

Штурмовик
Опыт: 10000-14999

Командор
Опыт: 10000-14999

Снайпер
Опыт: 10000-14999

Таблица 2-6: Улучшения Характеристик Гвардейца

Характеристика	Простой	Переходный	Обученный	Эксперт
Ближний Бой	100	250	500	750
Баллистик	100	250	500	750
Сила	100	250	500	500
Выносливость	250	500	750	1000
Ловкость	250	500	750	1000
Интеллект	500	750	1000	2500
Восприятие	250	500	750	1000
Сила Воли	500	750	1000	2500
Товарищество	500	750	1000	2500

Улучшения Новобранца

«Если они способны истекать кровью и бегать, то и оружие смогут держать».

Новобранцы изучают самые основы битвы: как идти в атаку, стрелять и работать штыком. То могут быть как свежие рекруты Имперской Гвардии, так и заключённые, лишь приступающие к отбытию срока в штрафном легионе.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность	100	У	---
Вождение (Наземный Транспорт)	100	У	---
Плавание	100	У	---
Основное Оружие (Лаз)	100	Т	---
Основное Оружие (Примитив)	100	Т	---
Основное Оружие (Стаб)	100	Т	---
Пистолеты (Лаз)	100	Т	---
Пистолеты (Примитив)	100	Т	---
Пистолеты (Стаб)	100	Т	---
Крепкое Телосложение*	100	Т	---
Метательное Оружие (Примитив)	100	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Примитив)	100	Т	---
Вождение (Шагатель)	200	У	---

**Ты можешь брать этот Талант до трёх раз на этом Ранге*

Улучшения Гвардейца

«Они покидали десантные капсулы жалкими новобранцам… Вернулись они уже мужчинами».

Гвардеец выжил в достаточном количестве битв, чтобы понять, что выживание зачастую зависит от скорости и превосходства в тактике.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Уклонение	100	У	---
Вождение (Наземный Транспорт)+10	100	У	Вождение (Наземный Транспорт)
Шифры (Боевой Арго)	100	У	---
Шифры (Аколит)	100	У	---
Обыденное Знание (Имперская Гвардия)	100	У	---
Выживание	100	У	---
Плавание+10	100	У	Плавание
Основное Оружие (Пусковое)	100	Т	---
Быстрое Выхватывание	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Вождение (Шагатель)+10	200	У	Вождение (Шагатель)
Обыденное Знание (Война)	200	У	---
Сбор Информации	200	У	---
Тяжёлое Оружие (Стаб)	200	Т	---
Две Руки (Баллистик)	200	Т	Б 35, Лов 35

Улучшения Оруженосца

«Без смерти нет героев».

Оруженосцы старательно изучают орудия уничтожения врагов Императора. Они сильны духом и крепки телом – люди, которым можно доверять, когда воздух чертят лазерные лучи.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Вождение (Наземный Транспорт)+20	100	У	Вождение (Наземный Транспорт)+10
Запугивание	100	У	---
Навигация (Наземная)	100	У	---
Пилотирование (Военные Суда)	100	У	---
Плавание+20	100	У	Плавание+10
Тайный Язык (Аколит)	100	У	---
Основное Оружие (Огонь)	100	Т	---
Калечащий Удар	100	Т	ББ 50
Пистолеты (Огонь)	100	Т	---
Быстрая Перезарядка	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Вождение (Шагатель)+20	200	У	Вождение (Шагатель)+10
Обыденное Знание (Империум)	200	У	---
Азартные Игры	200	У	---
Сбор Информации+10	200	У	Сбор Информации
Дипломатия*	200	У	Тов 40
Амбидекстрия	200	Т	Лов 30
Оружие Ближнего Боя (Шок)	200	Т	---
Стремительная Атака	200	Т	ББ 35
Грамотность	300	У	---

Смотри раздел Новые Умения и Таланты,* ***страница 56 дополнения «Миры Латэ».*

Улучшения Сержанта

«Эй, ты! А ну-ка вылез из окопа, пока я сам тебя не вытащил!»

Будучи проверенными воинами, Сержанты оттачивают свое мастерство и расширяют спектр своих навыков, чтобы быть готовым к любой ситуации.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Шифры (Боевой Арго)+10	100	У	Шифры (Боевой Арго)
Обыденное Знание (Имперское Кредо)	100	У	---
Обыденное Знание (Имперская Гвардия)+10	100	У	Обыденное Знание (Имп. Гвардия)
Взрывотехника	100	У	---
Запугивание+10	100	У	Запугивание
Навигация (Наземная)+10	100	У	Навигация (Наземная)
Пилотирование (Военные Суда)+10	100	У	Пилотирование (Военные Суда)
Тайный Язык (Военный)	100	У	---
Основное Оружие (Болт)	100	Т	Сил 30
Двойной Удар	100	Т	Лов 40, Две Руки (Ближний Бой)
Оружие Ближнего Боя (Цепное)	100	Т	---
Пистолеты (Болт)	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Нокдаун	100	Т	---
Сопротивляемость (Страх)	100	Т	---
Стойкость	200	У	---
Допрос	200	У	---
Технология	200	У	---
Сокрушительный Удар	200	Т	Сил 40
Верный Удар	200	Т	ББ 30
Двойной Выстрел	200	Т	Лов 40, Две Руки (Баллистик)
Тяжёлое Оружие (Огонь)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Примитив)	200	Т	---
Стрельба От Бедра	200	Т	Б 40, Лов 40
Две Руки (Ближний Бой)	200	Т	ББ 35, Лов 35
Бартер	300	У	---

Улучшения Ветерана

«Думаешь ЭТО плохо, салага? Погоди, щас дело дойдет до крупного калибра!»

Ветераны считают поле боя родным домом, воодушевляя всех своей отвагой, бесстрашием и убийственной боевой мощью. Их боевой опыт незаменим, а их удача неоспорима – в конце концов, они до сих пор живы, разве нет?

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Командование	100	У	---
Взрывотехника+10	100	У	Взрывотехника
Уклонение+10	100	У	Уклонение+10
Пилотирование (Военные Суда)+20	100	У	Пилотирование (Военные Суда)+10
Тайный Язык (Военный)+10	100	У	Тайный Язык (Военный)
Тайный Язык (Аколит)+10	100	У	Тайный Язык (Аколит)
Шифры (Аколит)+10	100	У	Шифры (Аколит)
Шифры (Боевой Арго)+20	100	У	Шифры (Боевой Арго)+10
Выживание+10	100	У	Выживание
Основное Оружие (Мельта)	100	Т	---
Основное Оружие (Плазма)	100	Т	---
Бугрящиеся Бицепсы	100	Т	Сил 45
Искусный Стрелок	100	Т	Б 30, Основное Оружие (любые два)
Крепкий Орешек	100	Т	СВ 40
Трудная Мишень	100	Т	Лов 40
Бой Вслепую	100	Т	Вос 30
Шаг В Сторону	100	Т	Лов 40, Уклонение
Тяжёлое Оружие (Болт)	100	Т	---
Тяжёлое Оружие (Лаз)	100	Т	---
Тяжёлое Оружие (Пусковое)	100	Т	---
Истинная Стойкость	100	Т	Вын 40
Лазанье	200	У	---
Азартные Игры+10	200	У	Азартные Игры
Медика	200	У	---
Поиск	200	У	---
Ненависть (одна ксено-раса)	200	Т	---
Железная Челюсть	200	Т	Вын 40
Крепкое Телосложение*	200	Т	---
Дипломатия+10	300	У	Дипломатия

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге.*

Улучшения Десантника

«Так, барышни, сейчас они пойдут на сближение – будет грязно. Держитесь ближе ко мне и не стесняйтесь запачкаться…»

Свободу преподносят на кончике меча, и Десантникам об этом прекрасно известно. В давке боя их цепные мечи порхают со смертельной эффективностью.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обыденное Знание (Имп. Кредо)+10	100	У	Обыденное Знание (Имп. Кредо)
Взрывотехника+20	100	У	Взрывотехника+10
Выживание+20	100	У	Выживание+10
Мастер Клинков	100	Т	ББ 30, Оружие Ближнего Боя (любое)
Мастер Рукопашной	100	Т	ББ 30
Точный Удар	100	Т	ББ 40, Верный Удар
Неистовство	100	Т	---
Неистовый Натиск	100	Т	ББ 35
Подскок	100	Т	Лов 30
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	100	Т	---
Плечом К Плечу	100	Т	---
Химия	200	У	---
Уклонение+20	200	У	Уклонение+10
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Контратака	200	Т	ББ 40
Молниеносная Атака	300	Т	Стремительная Атака
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

Улучшения Лейтенанта

«Держите строй и будьте начеку!»

Лейтенанты лично ведут своих людей навстречу боевой славе. Именно на офицерах лежит бремя командования, а также ответственность за успехи и провалы на поле боя.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Командование+10	100	У	Командование
Обыденное Знание (Экклезиархия)	100	У	---
Обыденное Знание (Имп. Кредо)+10	100	У	Обыденное Знание (Имп. Кредо)
Допрос	100	У	---
Навигация (Наземная)+20	100	У	Навигация (Наземная)+10
Учёное Знание (Тактика Империалис)	100	У	---
Ремесло (Переписчик)	100	У	---
Ненависть (Мутанты)	100	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	100	Т	---
Обыденное Знание (Война)+10	200	У	Обыденное Знание (Война)
Химия	200	У	---
Грамотность+10	200	У	Грамотность
Медика+10	200	У	Медика
Проницательность	200	У	---
Пистолеты (Плазма)	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Трёп	300	У	---
Обольщение	300	У	---
Обман	300	У	---
Оценка	300	У	---
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

Улучшения Скаута

«Готов поклясться, что труп производит больше шума, чем этот засранец».

Скауты – специалисты по обнаружению противника на любом типе местности. Они великолепны как наводчики, и сведущи в искусстве оставаться незамеченными.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+10	100	У	Бдительность
Навигация (Наземная)+20	100	У	Навигация (Наземная)+10
Меткий Выстрел	100	Т	Б 30
Лазанье+10	200	У	Лазанье
Скрытность	200	У	---
Безопасность	200	У	---
Бесшумный Шаг	200	У	---
Обострённые Чувства (Слух)	200	Т	---
Обострённые Чувства (Зрение)	200	Т	---
Обострённые Чувства (Обоняние)	200	Т	---
Подскок	200	Т	Лов 30
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

Улучшения Гренадёра

«Еретики ещё приходили в себя после взрыва, которым мы вышибли дверь, когда гренадёры добрались до них».

Гренадеры знают, как штурмовать бункеры и отдавать жизнь за Императора. Они отлично вооружены, хорошо подготовлены и овеяны аурой страха.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Стойкость+10	200	У	Стойкость
Химия+10	200	У	Химия
Скрытность	200	У	---
Зачищай И Очищай	200	Т	Основное Оружие (Огонь)
Крепкий	200	Т	Вын 40
Тяжёлое Оружие (Мельта)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Плазма)	200	Т	---
Крепкое Телосложение*	200	Т	---
Одарённый (Химия)	200	Т	Химия

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге.*

Улучшения Капитана

«Пятое отделение! Огонь на подавление по тому блокгаузу! Седьмое отделение, обход с флангов!»

Капитаны командуют крупными подразделениями и боевыми группами. Умения храброго Капитана – жизненно важная составляющая успешной атаки и обороны.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Допрос+10	100	У	Допрос
Обыденное Знание (Имперская Гвардия)+20	100	У	Обыденное Знание (Имп. Гвард.)+10
Учёное Знание (Имперское Кредо)+20	100	У	Учёное Знание (Имп. Кредо)+10
Учёное Знание (Тактика Империалис)+10	100	У	Учёное Знание (Тактика Империалис)
Тайный Язык (Военный)+20	100	У	Тайный Язык (Военный)+10
Аура Власти	100	Т	Тов 30
Равный (Военные)	100	Т	Тов 30
Ненависть (Псайкеры)	100	Т	---
Пистолеты (Мельта)	100	Т	---
Могучий Разум	100	Т	СВ 30, Сопротивл. (Психосилы)
Экзотическое Оружие (Веб-пистолет)	200	Т	---
Железная Дисциплина	200	Т	СВ 30, Командование
Стальные Нервы	200	Т	---
Крепкое Телосложение*	200	Т	---
Одарённый (Трёп)	200	Т	Трёп
Одарённый (Обольщение)	200	Т	Обольщение
Логика	300	У	---
Молниеносная Атака	300	Т	Стремительная Атака
Сопротивляемость (Психосилы)	300	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге.*

Улучшения Стрелка

«Я, может, и не выгляжу так значительно, как ты, но спорим, я выбью тебе левый глаз из этой малышки за тысячу ярдов?»

Почти ко всем Имперским силам приписаны Стрелки, обеспечивающие точный огонь с дальней дистанции. Их излюбленная тактика – окопаться и перестрелять всех по одному.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Выживание+20	100	У	Выживание+10
Сокрушительный Выстрел	100	Т	Б 40
Химия	200	У	---
Скрытность+10	200	У	Скрытность
Безопасность+10	200	У	Безопасность
Молниеносные Рефлексы	200	Т	---
Меткий Стрелок	200	Т	Б 35
Снайпер	200	Т	Б 40, Меткий Выстрел
Крепкое Телосложение*	200	Т	---
Одарённый (Слежка)	200	Т	Слежка
Маскировка	300	У	---
Слежка	300	У	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге.*

Улучшения Штурмовика

«Штурмовики? Эти придворные мальчики всегда получают первые роли – и все признание, ясное дело. Не слушай эти бредни – всю грязную работу выполняем мы, простые Гвардейцы».

Удел врага, стоящего на пути Штурмовика – полное уничтожение. Несмотря на то, что обычные Гвардейцы почитают их за эдаких «мартышек при параде», репутация Штурмовиков неподдельна: они действительно лучшие из лучших.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запугивание+20	100	У	Запугивание+10
Яростный Натиск	100	Т	---
Боевая Ярость	100	Т	Неистовство
Экзотическое Оружие (Веб-пистолет)	200	Т	---
Экзотическое Оружие (Веббер)	200	Т	---
Бесстрашный	200	Т	---
Исступленная Вера	200	Т	---
Отразить Стрелу	200	Т	Лов 50
Пистолеты (Пусковое)	200	Т	---
Пистолеты (Мельта)	200	Т	---
Пистолеты (Плазма)	200	Т	---
Крепкое Телосложение*	300	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге.*

Улучшения Командора

«Люди Империума! Воспряньте, ибо вы – любимцы Императора!»

Командоры контролируют ход всего сражения: от тактического планирования до приведения плана в исполнение. Под началом Имперских Командоров стоят величайшие армии галактики, и если понадобится, они с готовностью поведут их в бой.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Командование+20	100	У	Командование
Допрос+20	100	У	Допрос+10
Учёное Знание (Тактика Империалис)+20	100	У	Учёное Знание (Тактика Имп.)+10
Хорошая Репутация (Имперская Гвардия)	100	Т	Тов 50, Равный (Имперская Гвардия)
Неистовство	100	Т	---
Ненависть (один любой культ)	100	Т	---
Одарённый (Обман)	100	Т	Обман
Абсолютная Память	100	Т	Инт 30
Неколебимая Вера	100	Т	---
Стойкость+10	200	У	Стойкость
Обыденное Знание (Война)+20	200	У	Обыденное Знание (Война)+10
Скрытность	200	У	---
Равный (Инквизиция)	200	Т	Тов 30
К Демону В Пасть	200	Т	Железная Дисциплина
Подскок	200	Т	Лов 30
Литания Ненависти	200	Т	Ненависть (любая)
Мастер Оратор	200	Т	Тов 30
Крепкое Телосложение*	300	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге.*

Улучшения Снайпера

«Есть что-то очень успокаивающее в моменте, когда жмешь на крючок, и голова человека лопается, словно кровавая дыня. Во имя Императора, конечно».

Снайперы – мастера своего дела, способные убить издалека, а потом растаять, как будто их и не было. Они бесшумны, опытны и зачастую имеют довольно мрачное чувство юмора. Многие находят их очень странными людьми.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+20	100	У	Бдительность+10
Одарённый (Маскировка)	100	Т	Маскировка
Одарённый (Выслеживание)	100	Т	Выслеживание
Химия+10	200	У	Химия
Скрытность+20	200	У	Скрытность+10
Бесшумный Шаг+10	200	У	Бесшумный Шаг
Пистолеты (Мельта)	200	Т	---
Пистолеты (Плазма)	200	Т	---
Выслеживание	300	У	---
Калечащий Выстрел	300	Т	Б 40
Экзотическое Оружие (Игловинтовка)	300	Т	---
Молниеносная Атака	300	Т	Стремительная Атака
Крепкое Телосложение*	300	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге.*

Имперский Псайкер

> *«Представь себе, каково знать о существовании двери, ведущей в царство Демонов, которая при малейшей твоей оплошности будет сорвана с петель, а Демоны ворвутся через пролом и разорвут тебя на клочки. Теперь представь, что дверь эта у тебя в голове. Вот что значит быть псайкером».*
>
> - Кастус Лупа, Савант-Адъюнкт

Никто не знает, когда появился первый человек-псайкер; информация эта была утеряна во тьме времен, но одно можно сказать наверняка – это событие навеки изменило судьбу человечества. Псайкеры одновременно являются величайшим благом и самым страшным проклятием людей. Сам Император был самым могучим псайкером из тех, что когда-либо знало человечество. Но даже спустя десять тысяч лет с того момента, как Император взошёл на Золотой Трон, псайкеры продолжают питать Империум. Каждый день бесчисленные души привозятся на Терру Чёрными Кораблями Инквизиции. Там им выпадает честь слиться с Золотым Троном Императора и тем самым позволить Его свету и далее озарять галактику, а Империуму существовать.

Несмотря на пользу, которую псайкеры приносят Империуму, вовремя невыявленный или несанкционированный псайкер способен угрожать безопасности целой планеты. Душа псайкера ярко горит в варпе, словно наживка, свет которой неотвратимо влечет его зловещих обитателей. Слабые духом или не обученные защитным техникам псайкеры легко поддаются им, что неизбежно приводит их к гибели, одержимости, а в худшем случае открывает для демонов варпа врата в реальный мир.

Псайкеров, которых вовремя отследили и собрали на борту одного из печально известных Чёрных Кораблей Инквизиции, может ждать одна из двух возможных судеб. Первая, наиболее вероятная: после тщательных проверок и испытаний потенциал и духовную силу псайкера признают недостаточными, и отправляют на поклонение Астрономикону. Меньшая часть, та, что прошла строжайший Имперский отбор, получает отсрочку приговора и шанс послужить Империуму иным путём. Большинство поступает в Адептус Астра Телепатика в качестве Астропатов. Меньшая – после ещё одного, особо тщательного отбора – получает назначения на иные многочисленные посты и должности Империума. То может быть место слуги в свите высокопоставленного лорда Администратума, звание боевого псайкера, противостоящего оккультному мистицизму ксеносов, или Аколита Инквизиции. Но даже на столь высокой должности Имперский Псайкер, знает он о том или нет, всегда находится под тщательным наблюдением, ибо, насколько выматывающей ни была бы тренировка, душа псайкера продолжает манить к себе хищников варпа.

Псайкеры всегда использовались в качестве агентов Инквизиции. То были прорицатели, телепаты, пироманты, телекинетики и не только они. Аколит-псайкер чаще всего находится в самом начале своего пути и по мере движения по нему умения его растут и ширятся, давая доступ к новым и новым внушающим страх способностям. И Инквизитор, и соратники-Аколиты являются для псайкера одновременно и верными спутниками, и возможными палачами, поскольку, чем больше энергии варпа течет сквозь псайкера, тем выше соблазн силы и пристальнее внимание Демонов, вечно рыщущих в бесконечных глубинах варпа.

- Ранги Имперских Псайкеров -

Санкционат
Опыт: 0-499

Неонат
Опыт: 500-999

Аспирант
Опыт: 1000-1999

Савант-Милитант Опыт: 2000-2999	**Схолар Материум** Опыт: 2000-2999
Савант-Хоррент Опыт: 3000-5999	**Схолар Медика** Опыт: 3000-5999
Савант-Лейтенант Опыт: 6000-7999	**Схолар Арканум** Опыт: 6000-7999
Савант-Адъюнкт Опыт: 8000-9999	**Схолар Обскурус** Опыт: 8000-9999
Савант-Прецептор Опыт: 10000-14999	**Схолар Эмпирей** Опыт: 10000-14999

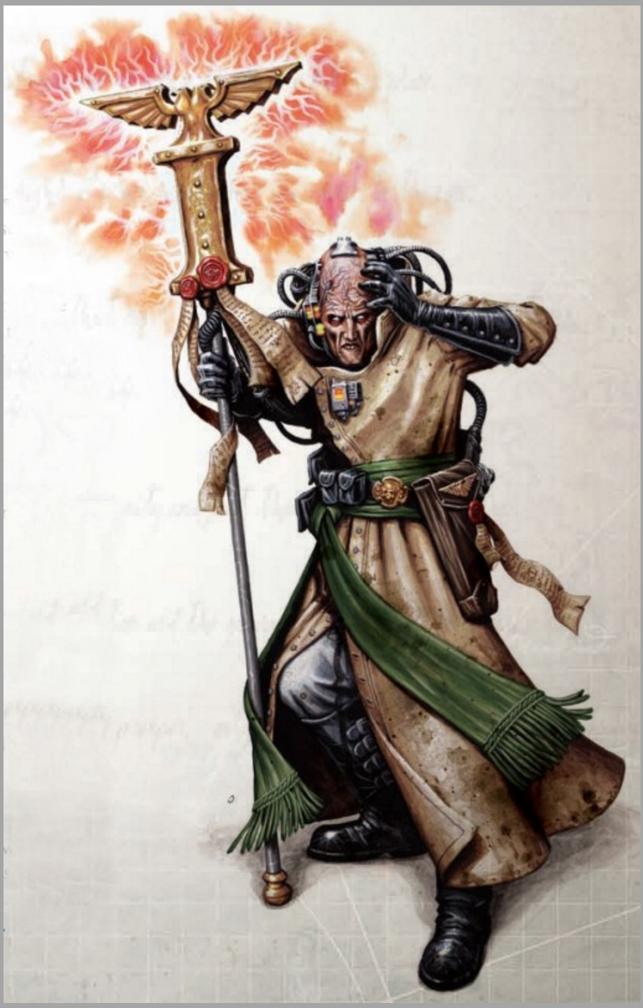


Таблица 2-7: Улучшения Характеристик Псайкера

Характеристика	Простой	Переходный	Обученный	Эксперт
Ближний Бой	500	750	1000	2500
Баллистик	250	500	750	1000
Сила	250	500	750	1000
Выносливость	250	500	750	1000
Ловкость	500	750	1000	2500
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	100	250	500	750
Сила Воли	100	250	500	750
Товарищество	500	750	1000	2500

Улучшения Санкционата

«Трон знает, что санкционеры делают с ними на Терре, но ни одного нормального псайкера я пока не встречал».

Санкционаты связаны волей Императора, но за ними по-прежнему следует наблюдать, подмечая признаки душевной слабости. Они прошли испытания на Святой Терре, и были признаны достойными… пока что.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность	100	У	---
Инвокация	100	У	---
Грамотность	100	У	---
Психическое Чутьё	100	У	---
Обыденное Знание (Имперское Кредо)	100	У	---
Обыденное Знание (Империум)	100	У	---
Вождение (Наземный Транспорт)	100	У	---
Запретное Знание (Варп)	100	У	---
Учёное Знание (Оккультизм)	100	У	---
Плавание	100	У	---
Ремесло (Предсказатель)	100	У	---
Ремесло (Купец)	100	У	---
Химическое Оскопление	100	Т	---
Флагеллант	100	Т	---
Ненависть (Демоны)	100	Т	---
Медитация	100	Т	---
Малая Психосила	100	Т	---
Пси-рейтинг 1	100	Т	---
Пистолеты (Лаз)	100	Т	---
Пистолеты (Примитив)	100	Т	---
Пистолеты (Стаб)	100	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Примитив)	100	Т	---
Быстрое Выхватывание	100	Т	---
Неприметательный	100	Т	---
Метательное Оружие	100	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---

Улучшения Неоната

«Я-то думал, что он был советником Рива, а оказалось, что он всю дорогу был псайкером!»

Неонаты служат подмастерьями, слугами и душеприказчиками старшим псайкерам или тем, кого Адептус Астра Телепатика сочтет достойным такой чести. В течение этого срока они познают смирение, послушание и истинную цену своих сил.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Химия	100	У	---
Обман	100	У	---
Шифры (Аколит)	100	У	---
Запретное Знание (Псайкеры)	100	У	---
Исполнитель (Музыкант)	100	У	---
Исполнитель (Певец)	100	У	---
Исполнитель (Сказитель)	100	У	---
Звероводство	100	У	---
Основное Оружие (Примитив)	100	Т	---
Подскок	100	Т	Лов 30
Чуткий Сон	100	Т	Вос 30
Малая Психосила*	100	Т	---
Паранойя	100	Т	---
Равный (Безумцы)	100	Т	Тов 30
Быстрая Перезарядка	100	Т	---
Ловкость Рук	200	У	---
Пси-рейтинг 2	200	Т	Пси-рейтинг 1

**Ты можешь брать этот Талант до трёх раз на этом Ранге*

Улучшения Аспиранта

«Если ты хочешь стать Савант-Милитантом, привыкай видеть кровь. Много крови».

Доказав свою надёжность и смирение, Аспиранты осторожно изучают виды на будущее, сочиняя прошения в Адептус Астра Телепатика с просьбой приписки их к Имперской Гвардии, Схоластике Псайкана и иным профильным организациям.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+10	100	У	Бдительность
Трёп	100	У	---
Уклонение	100	У	---
Сбор Информации	100	У	---
Грамотность+10	100	У	---
Учёное Знание (Геральдика)	100	У	---
Учёное Знание (Легенды)	100	У	---
Тайный Язык (Аколиты)	100	У	---
Технология	100	У	---
Ремесло (Переписчик)	100	У	---
Ремесло (Предсказатель)+10	100	У	Ремесло (Предсказатель)
Амбидекстрия	100	Т	Лов 30
Основное Оружие (Лаз)	100	Т	---
Основное Оружие (Стаб)	100	Т	---
Бой Вслепую	100	Т	Вос 30
Крепкий Орешек	100	Т	СВ 40
Оружие Ближнего Боя (Шок)	100	Т	---
Малая Психосила*	100	Т	---
Равный (Академики)	100	Т	Тов 30
Мгновенная Реакция	100	Т	Лов 40
Дипломатия**	200	У	Тов 40
Крепкое Телосложение	200	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до четырех раз на этом Ранге*

Смотри раздел Новые Умения и Таланты, **страница 56 дополнения «Миры Латэ».

Улучшения Савант-Уоррента

«Я много всякой жути в жизни навидался, но ничто не пугало меня так, как боевой псайкер, убивающий своих врагов».

Савант-Уоррент в бою доказал свою надёжность в бою, и теперь усиленно тренируется, чтобы играть в нем более заметную роль.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Стойкость+10	100	У	Стойкость
Шифры (Боевой Арго)	100	У	---
Обыденное Знание (Имперская Гвардия)	100	У	---
Обыденное Знание (Технология)	100	У	---
Обыденное Знание (Война)+10	100	У	Обыденное Знание (Война)
Вождение (Ховер-транспорт)+10	100	У	Вождение (Ховер-транспорт)
Вождение (Шагатель)+10	100	У	Вождение (Шагатель)
Азартные Игры	100	У	---
Сбор Информации	100	У	Сбор Информации
Пилотирование (Военные Суда)	100	У	---
Поиск	100	У	---
Тайный Язык (Военный)	100	У	---
Технология+10	100	У	Технология
Ремесло (Повар)+10	100	У	Ремесло (Повар)
Ремесло (Техномат)	100	У	---
Основное Оружие (Болт)	100	Т	---
Боевая Ярость	100	Т	Неистовство
Калечащий Выстрел	100	Т	Б 40
Меткий Выстрел	100	Т	Б 30
Стрельба От Бедра	100	Т	Б 40, Лов 40
Оружие Ближнего Боя (Цепное)	100	Т	---
Ментальная Ярость	100	Т	Неистовство
Малая Психосила	100	Т	---
Стальные Нервы	100	Т	---
Ритуал Освобождения	100	Т	Инт 30
Две Руки (Баллистик)	100	Т	---
Две Руки (Ближний Бой)	100	Т	---
Взрывотехника	200	У	---
Безопасность	200	У	---
Пистолеты (Болт)	200	Т	---
Пистолеты (Огонь)	200	Т	---
Психосила	200	Т	---
Дипломатия+10	300	У	Дипломатия
Стремительная Атака	300	Т	ББ 35

Улучшения Савант-Militanta

«Не обращай внимания на псалмы, доносящиеся из их палаток – опасаться надо, если они умолкнут».

Имперская Гвардия часто использует Савант-Милитантов в бою, где их деструктивным способностям находится наилучшее применение.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бартер	100	У	---
Стойкость	100	У	---
Химия+10	100	У	Химия
Лазанье	100	У	---
Обыденное Знание (Война)	100	У	---
Уклонение+10	100	У	Уклонение
Вождение (Наземный Транспорт)+10	100	У	Вождение (Наземный Транспорт)
Вождение (Ховер-транспорт)	100	У	---
Вождение (Шагатель)	100	У	---
Логика	100	У	---
Навигация (Наземная)	100	У	---
Выживание	100	У	---
Ремесло (Повар)	100	У	---
Основное Оружие (Огонь)	100	Т	---
Зачищай И Очищай	100	Т	Основное Оружие (Огонь)
Телесная Конверсия	100	Т	Пси-рейтинг 2
Калечащий Удар	100	Т	ББ 50
Сокрушительный Удар	100	Т	Сил 40
Неистовство	100	Т	---
Трудная Мишень	100	Т	Лов 40
Железная Челюсть	100	Т	Вын 40
Малая Психосила*	100	Т	---
Сопротивляемость (Холод)	100	Т	---
Сопротивляемость (Жара)	100	Т	---
Уличный Боец	100	Т	---
Колодец Силы	200	Т	Пси-рейтинг 2
Пси-рейтинг 3	200	Т	Пси-рейтинг 2
Психосила	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге*

Улучшения Схолара Материум

«Он говорил что-то эдакое про рычаги и двиганье вселенной, сир. Не то чтоб я думал, что она не на своём месте, но учёные на то и учёные, так ведь, сир?»

Будучи полноправным членом Схоластики Псайкана, Схолар Материум изучает основы всего сущего: эссенции и безмолвную материю.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Химия+10	100	У	Химия
Шифры (Оккультизм)	100	У	---
Обыденное Знание (Технология)	100	У	---
Оценка	100	У	---
Запретное Знание (Псайкеры)+10	100	У	Запретное Знание (Псайкеры)
Инвокация+10	100	У	Инвокация
Логика	100	У	---
Медика	100	У	---
Психическое Чутьё+10	100	У	Психическое Чутьё
Учёное Знание (Астромантия)	100	У	---
Учёное Знание (Химия)	100	У	---
Тайный Язык (Аколит)+10	100	У	Тайный Язык (Аколит)
Язык (Высокий Готик)	100	У	---
Технология+10	100	У	Технология
Ремесло (Геолог)	100	У	---
Ремесло (Зодчий)	100	У	---
Бинарный Диалог	100	Т	---
Мягкое Падение	100	Т	Лов 30
Меткий Выстрел	100	Т	Б 30
Железная Челюсть	100	Т	Вын 40
Малая Психосила*	100	Т	---
Равный (Астропаты)	100	Т	Тов 30
Спринт	100	Т	---
Ритуал Освобождения	100	Т	Инт 30
Обыденное Знание (Культ Машины)	200	У	---
Колодец Силы	200	Т	Пси-рейтинг 2
Пси-рейтинг 3	200	Т	Пси-рейтинг 2
Психосила	200	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге*

Улучшения Схолара Медика

«Он сказал, что разрешил загадку стали, сир, и теперь занялся чем-то связанным с молниями и мёртвыми животными. В общем, сир, там сейчас опять грязновато».

Схолар Медика выучил уроки основных материй и обратил свои силы на понимание загадок плоти, костей и живых существ.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+20	100	У	Бдительность+10
Бартер	100	У	---
Стойкость	100	У	---
Химия+20	100	У	Химия+10
Запретное Знание (Мутанты)	100	У	---
Сбор Информации+10	100	У	Сбор Информации
Грамотность+20	100	У	Грамотность+10
Медика+10	100	У	Медика
Учёное Знание (Архаика)	100	У	---
Учёное Знание (Химия)+10	100	У	Учёное Знание (Химия)
Учёное Знание (Имперское Кредо)	100	У	---
Проницательность	100	У	---
Ремесло (Агро)	100	У	---
Ремесло (Аптекарий)	100	У	---
Ремесло (Бальзамировщик)	100	У	---
Калечащий Удар	100	Т	ББ 50
Сокрушительный Удар	100	Т	Сил 40
Декаданс	100	Т	Вын 30
Пресыщенный	100	Т	СВ 30
Мастер Хирургеон	100	Т	Медика+10
Малая Психосила*	100	Т	---
Психосила*	100	Т	---
Уличный Боец	100	Т	---
Две Руки (Баллистик)	100	Т	---
Две Руки (Ближний Бой)	100	Т	---
Телесная Конверсия	200	Т	Пси-рейтинг 2
Углубленное Изучение	200	Т	Пси-рейтинг 3
Пси-рейтинг 4	200	Т	Пси-рейтинг 3
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Дипломатия+10	300	У	Дипломатия

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге*

Улучшения Савант-Лейтенанта

«Пусть они и зовутся офицерами, но будь я проклят, если выполню приказ, полученный от одного из них».

Савант-Лейтенанты наслаждаются всеми привилегиями офицерского звания, хотя по-прежнему находятся под плотным наблюдением.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бартер+10	100	У	Бартер
Трёп+10	100	У	Трёп
Обольщение	100	У	---
Химия+20	100	У	Химия+10
Шифры (Боевой Арго)+10	100	У	Шифры (Боевой Арго)
Командование	100	У	---
Обыденное Знание (Администратум)	100	У	---
Обыденное Знание (Имп. Гвардия)+10	100	У	Обыденное Знание (Имп. Гвардия)
Обыденное Знание (Война)+20	100	У	Обыденное Знание (Война)
Обман+10	100	У	Обман
Взрывотехника+10	100	У	Взрывотехника
Логика	100	У	---
Навигация (Наземная)+10	100	У	Навигация (Наземная)
Пилотирование (Военные Суда)+10	100	У	Пилотирование (Военные Суда)
Учёное Знание (Тактика Империалис)	100	У	---
Проницательность	100	У	---
Тайный Язык (Военный)+10	100	У	Тайный Язык (Военный)
Яростный Натиск	100	Т	---
Мастер Клинков	100	Т	ББ 30, Оружие Ближнего Боя (любое)
Разоружение	100	Т	Лов 30
Неистовый Натиск	100	Т	ББ 35
Пресыщенный	100	Т	СВ 30
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	100	Т	---
Малая Психосила*	100	Т	---
Точный Удар	100	Т	ББ 30, Верный Удар
Сопротивляемость (Страх)	100	Т	---
Верный Удар	100	Т	ББ 30
Истинная Стойкость	100	Т	Вын 40
Допрос	200	У	---
Углубленное Изучение	200	Т	Пси-рейтинг 3
Экзотическое Оружие (Иглопистолет)	200	Т	---
Равный (Военные)	200	Т	Тов 30
Пси-рейтинг 4	200	Т	Пси-рейтинг 3
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

**Ты можешь брать этот Талант до трёх раз на этом Ранге*

Улучшения Схолара Арканум

«Я ни разу не видел столько книг за раз, да и чего с ними можно делать? Столько бумаги в одном месте – не может это быть полезно для здоровья. Ну, по крайней мере, он больше не режет мёртвых гроксов, сир».

Постигнув пути материи и плоти, Схолар Арканум обратил свой взор к сфере разума, царству теории, академического знания и философских гипотез.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Трёп+10	100	У	Трёп
Шифры (Оккультизм)	100	У	Шифры (Оккультизм)
Уклонение+10	100	У	Уклонение
Запретное Знание (Псайкеры)+20	100	У	Запретное Знание (Псайкеры)+10
Запретное Знание (Варп)+10	100	У	Запретное Знание (Варп)
Запретное Знание (Ксеносы)	100	У	---
Допрос	100	У	---
Инвокация+20	100	У	Инвокация+10
Учёное Знание (Астромантия)+10	100	У	Учёное Знание (Астромантия)
Учёное Знание (Криптология)	100	У	---
Учёное Знание (Имперское Кредо)+10	100	У	Учёное Знание (Имперское Кредо)
Учёное Знание (Легенды)+10	100	У	Учёное Знание (Легенды)
Тайный Язык (Аколит)+20	100	У	Тайный Язык (Аколит)+10
Язык (Высокий Готик)+10	100	У	Язык (Высокий Готик)
Технология+20	100	У	Технология+10
Ремесло (Картограф)	100	У	---
Ремесло (Переписчик)+10	100	У	Ремесло (Переписчик)
Калечащий Выстрел	100	Т	Б 40
Дальновидность	100	Т	Инт 30
Трудная Мишень	100	Т	Лов 40
Мимик	100	Т	---
Малая Психосила**	100	Т	---
Равный (Пустотники)	100	Т	Тов 30
Могучий Разум	100	Т	СВ 30, Сопротивл. (Психосилы)
Психосила*	100	Т	---
Сопротивляемость (Психосилы)	100	Т	---
Колодец Силы	200	Т	Пси-рейтинг 2
Углубленное Изучение	200	Т	Пси-рейтинг 3
Благосклонность Варпа	200	Т	СВ 35
Запретное Знание (Ересь)	300	У	---
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге*

***Ты можешь брать этот Талант до трёх раз на этом Ранге*

Улучшения Савант-Адъюнкта

«Приглядывай за тем бледным малым при офицерских регалиях. Когда он шепчет на ухо командору, вот как сейчас, нас обычно отправляют в атаку».

Савант-Адъюнкт обладает силами, способными разрывать плоть и гнуть металл, духовно витать в стане врага и прозревать истинную природу своих врагов. За это его ценят и боятся даже те, кто им командует.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+20	100	У	Бдительность+10
Обыденное Знание (Адептус Арбитрес)	100	У	---
Обыденное Знание (Экклезиархия)	100	У	---
Обыденное Знание (Имп. Гвардия)+20	100	У	Обыденное Знание (Имп. Гвард.)+10
Обыденное Знание (Технология)+10	100	У	Обыденное Знание (Технология)
Скрытность	100	У	---
Уклонение+20	100	У	Уклонение+10
Оценка	100	У	---
Запугивание	100	У	---
Логика+10	100	У	Логика
Медика	100	У	---
Учёное Знание (Правосудие)	100	У	---
Учёное Знание (Легенды)+10	100	У	Учёное Знание (Легенды)
Учёное Знание (Тактика Империалис)+10	100	У	Учёное Знание (Тактика Империалис)
Тайный Язык (Военный)+20	100	У	Тайный Язык (Военный)+10
Язык (Высокий Готик)	100	У	---
Ремесло (Лакей)	100	У	---
Обольщение+10	200	У	Очарование
Запретное Знание (Псайкеры)+10	200	У	Запретное Знание (Псайкеры)
Инвокации+10	200	У	Инвокация
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Колодец Силы	200	Т	Пси-рейтинг 2
Командование+10	300	У	Командование
Проницательность+10	300	У	Проницательность
Пистолеты (Плазма)	300	Т	---

Улучшения Схолара Обскурус

«Ты говоришь с ним, а он смотрит, и ты чуешь, как он залазит тебе в мозги, и это у него вроде как ответ. Можете наказать меня как вам угодно, сир, но это правда».

Покинув жалкое царство человеческого знания, Схолар Обскурус обращается к премудрости и причудам человеческого духа. Погруженные в сферы запретного и постоянно бормочущие катехизисы и обереги против созданий варпа, эти псайкеры становятся все более странными и отчужденными.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Шифры (Оккультизм)+20	100	У	Шифры (Оккультизм)+10
Обыденное Знание (Технология)+10	100	У	Обыденное Знание (Технологии)
Запретное Знание (Мутанты)+10	100	У	Запретное Знание (Мутанты)
Сбор Информации+20	100	У	Сбор Информации+10
Чтение По Губам	100	У	---
Психическое Чутьё+20	100	У	Психическое Чутьё+10
Учёное Знание (Архаика)+10	100	У	Учёное Знание (Архаика)
Учёное Знание (Геральдика)+10	100	У	Учёное Знание (Геральдика)
Учёное Знание (Легенды)+20	100	У	Учёное Знание (Легенды)
Учёное Знание (Философия)	100	У	---
Проницательность+10	100	У	Проницательность
Ремесло (Предсказатель)+20	100	У	Ремесло (Предсказатель)+10
Ментальная Крепость	100	Т	СВ 50, Могучий Разум
Малая Психосила**	100	Т	---
Психосила*	100	Т	---
Сопротивляемость (Страх)	100	Т	---
Запретное Знание (Культы)	200	У	---
Запретное Знание (Инквизиция)	200	У	---
Тёмная Душа	200	Т	---
Углубленное Изучение	200	Т	Пси-рейтинг 3
Оружие Ближнего Боя (Цепное)	200	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	200	Т	---
Равный (Инквизиция)	200	Т	Тов 30
Пси-рейтинг 5	200	Т	Пси-рейтинг 4
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Запретное Знание (Демонология)	300	У	---
Запретное Знание (Ересь)+10	300	У	Запретное Знание (Ересь)

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге*

***Ты можешь брать этот Талант до трёх раз на этом Ранге*

Улучшения Схолара Эмпирей

«Это успех, сир! Он сделал вчера три фунта золота! Забавно, но он не выглядел довольным – просто хотел, чтоб его оставили в покое и дали заниматься исследованиями – так и сказал, чего бы это ни значило, сир».

Разум Схолара Эмпирей свободен, а воля его закована в несравненный сверкающий панцирь веры в Императора. Погруженного в глубочайшие тайны психических способностей Схолара Эмпирей мало заботят мирские блага и жалкие нужды физического тела.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Трёп+20	100	У	Трёп+10
Обыденное Знание (Технология)+20	100	У	Обыденное Знание (Технология)+10
Обман+10	100	У	Обман
Оценка+10	100	У	Оценка
Запретное Знание (Археотех)	100	У	---
Запретное Знание (Мутанты)+20	100	У	Запретное Знание (Мутанты)+10
Запретное Знание (Ксенос)+10	100	У	Запретное Знание (Ксенос)
Запретное Знание (Варп)+20	100	У	Запретное Знание (Варп)+10
Логика+10	100	У	Логика
Медика+20	100	У	Медика+10
Учёное Знание (Астромантия)+20	100	У	Учёное Знание (Астромантия)+10
Учёное Знание (Химия)+20	100	У	Учёное Знание (Химия)+10
Учёное Знание (Геральдика)+20	100	У	Учёное Знание (Геральдика)+10
Учёное Знание (Имперское Кредо)+20	100	У	Учёное Знание (Имп. Кредо)+10
Учёное Знание (Правосудие)	100	У	---
Проницательность+20	100	У	Проницательность+10
Ремесло (Художник)	100	У	---
Аура Власти	100	Т	Тов 30
Броня Презрения	100	Т	СВ 40
Углубленное Изучение	100	Т	Пси-рейтинг 3
Бесстрашный	100	Т	---
Логис Имплант	100	Т	---
Мастер Оратор	100	Т	Тов 30
Малая Психосила**	100	Т	---
Стальные Нервы	100	Т	---
Равный (Правительство)	100	Т	Тов 30
Психосила*	100	Т	---
Запретное Знание (Культы)+10	200	У	Запретное Знание (Культы)
Запретное Знание (Инквизиция)+10	200	У	Запретное Знание (Инквизиция)
Пси-рейтинг 6	200	Т	Пси-рейтинг 5
Хорошая Репутация (Инквизиция)	200	Т	Тов 50, Равный (Инквизиция)
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Запретное Знание (Демонология)+10	300	У	Запретное Знание (Демонология)
Запретное Знание (Чёрная Библиотека)	300	У	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге*

***Ты можешь брать этот Талант до четырех раз на этом Ранге*

Улучшения Савант-Прецептора

«Знаешь, насколько строги Комиссары? Так вот для Прецептора это цветочки. Пристрелить одного из своих людей для него – что глазом моргнуть – да оно, в общем, и к лучшему…»

Савант-Прецептор – это псайкер, на плечах которого лежат многочисленные обязанности – возглавлять Савант-Милитантов, защищать ключевой командный состав и инструктировать офицеров по вопросам наиболее эффективного использования боевых псайкеров.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Шифры (Боевой Арго)+20	100	У	Шифры (Боевой Арго)+10
Командование+20	100	У	Командование+10
Обман+20	100	У	Обман+10
Взрывотехника+20	100	У	Взрывотехника+10
Запретное Знание (Псайкеры)+20	100	У	Запретное Знание (Псайкеры)+10
Чтение По Губам	100	У	---
Логика+20	100	У	Логика+10
Медика+10	100	У	Медика
Навигация (Космическая)	100	У	---
Навигация (Наземная)+20	100	У	Навигация (Наземная)+10
Пилотирование (Космические Корабли)	100	У	---
Психическое Чутьё+10	100	У	Психическое Чутьё
Учёное Знание (Геральдика)+10	100	У	Учёное Знание (Геральдика)
Учёное Знание (Правосудие)+10	100	У	Учёное Знание (Правосудие)
Учёное Знание (Философия)	100	У	---
Учёное Знание (Тактика Империалис)+20	100	У	Учёное Знание (Тактика Империалис)
Проницательность+20	100	У	Проницательность+10
Аура Власти	100	Т	Тов 30
Броня Презрения	100	Т	СВ 40
Бинарный Диалог	100	Т	---
Дальновидность	100	Т	Инт 30
Хорошая Репутация (Имперская Гвардия)	100	Т	Тов 50, Равный (Имперская Гвардия)
К Демону В Пасть	100	Т	Железная Дисциплина
Железная Дисциплина	100	Т	СВ 30, Командование
Литания Ненависти	100	Т	Ненависть (любая)
Ментальная Крепость	100	Т	СВ 50, Могучий Разум
Малая Психосила*	100	Т	---
Равный (Правительство)	100	Т	Тов 30
Психосила	100	Т	---
Могучий Разум	100	Т	СВ 30, Сопротивл. (Психосилы)
Абсолютная Память	100	Т	Инт 30
Запретное Знание (Культы)	200	У	---
Запретное Знание (Ересь)	200	У	---
Запретное Знание (Инквизиция)	200	У	---
Углубленное Изучение	200	Т	Пси-рейтинг 3
Благосклонность Варпа	200	Т	СВ 35
Пистолеты (Мельта)	200	Т	---
Пси-рейтинг 5	200	Т	Пси-рейтинг 4
Крепкое Телосложение	200	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до трёх раз на этом Ранге*

Подонок

«Вот видишь, ты снова выиграл. Я же говорил, что не силён в картах. Я сыграю ещё кон, но только потому, что ты настаиваешь».

- Ритеус Орл, Гавкающий Святой, Улей Сибеллус

Как и во все времена, изгоев и отбросы человечества, похоже, влечет друг к другу, и это влечение позволяет им процветать в самых тёмных местах. Империум – строй всеохватывающий и беспощадный, так что на долю нежелательных и списанных элементов остаются лишь самые неприветливые уголки, что, впрочем, не мешает им выживать и даже процветать. Подульи, заброшенные хабы и даже целые луны, давно выхолощенные ото всех полезных ресурсов – вот места обитания тех, кого законники называют подонками. Они – шлак человечества, не имеющий места в Имперском обществе – даже Экклезиархия, похоже, махнула на них рукой, что, впрочем, не мешает некоторым миссионерам пытаться наставить их души на путь спасения, несмотря на то, их об этом никто и не просит.

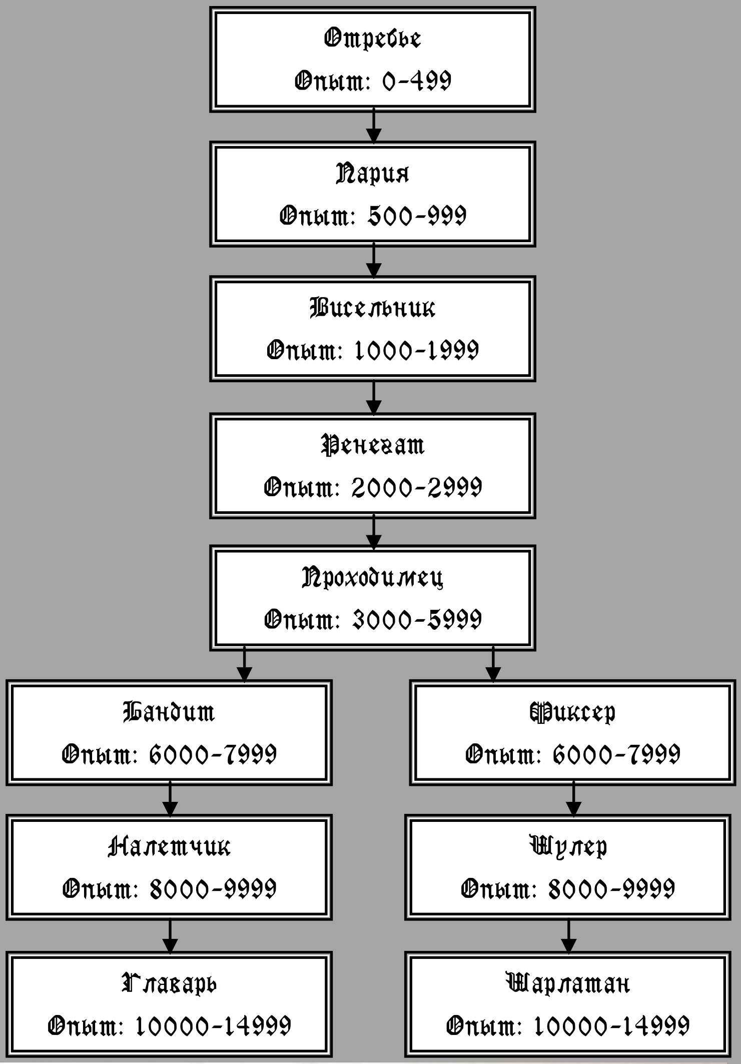
Подонки – собирательный термин, под которым может подразумеваться кто угодно: воры, дезертиры-гвардейцы, беглые штрафники, мошенники, падшие аристократы, бандиты, головорезы, скваттеры – иными словами, преступники и тому подобный люд. Как бы то ни было, некоторые из этих личностей обладают крайне полезными для Инквизиторов навыками. Когда Ордосам нужен беспринципный негодяй, способный выстрелить в невиновного, или без раздумий ударить в спину, они ищут Аколитов среди тех, кто прожил всю жизнь на задворках Имперского общества.

Наряду с моральной гибкостью, Подонок часто обладает и полезными для дела прикладными умениями. Незаметное проникновение, выход на чёрные рынки, обольщение цели или запугивание подозреваемого – вот таланты, делающие жизнь Аколитов гораздо проще.

Однако всегда стоит помнить, что Инквизитор никогда не выберет первого попавшегося бродягу: чтобы стать Аколитом, Подонок должен быть абсолютно надёжным и чрезвычайно умелым «специалистом». Он должен быть больше, чем простым громилой. Агентами чаще всего становятся худощавые гибкие форточники, велеречивые обольстители, способные плести многоуровневые интриги, карточные шулеры, не знающие проигрыша, или стряпчие, чьими связями охвачены целые субсекторы.

Жизнь Подонков отнюдь нелегка, и зачастую превращает их в людей довольно желчных, не слишком приспособленных к прочим участникам ячейки. Духовные ценности Подонков и причины, вынудившие их стать Аколитами, могут полностью отличаться от ценностей и побуждений их собратьев по ячейке. А причины эти могут быть самыми разнообразными: одним нравится ощущение риска, другие несут наказание за некогда совершенные преступления, третьи обладают определёнными навыками, и приказ Инквизитора попросту не оставил им иного выбора. Для самого Инквизитора мотивы отдельных его слуг не имеют значения, главное – чтобы приказ был выполнен, неважно кто ты – благородный аристократ или самый бесчеловечный из злодеев – важен только конечный результат, а не методы, которыми он будет достигнут.

- Ранги Подонков -



Отребье
Опыт: 0-499

Пария
Опыт: 500-999

Висельник
Опыт: 1000-1999

Ренегат
Опыт: 2000-2999

Проходимец
Опыт: 3000-5999

Бандит
Опыт: 6000-7999

Налетчик
Опыт: 8000-9999

Главарь
Опыт: 10000-14999

Фиксер
Опыт: 6000-7999

Шулер
Опыт: 8000-9999

Шарлатан
Опыт: 10000-14999

Таблица 2-8: Улучшения Характеристик Подонка

Характеристика	Простой	Переходный	Обученный	Эксперт
Ближний Бой	250	500	750	1000
Баллистик	100	250	500	750
Сила	500	750	1000	2500
Выносливость	500	750	1000	2500
Ловкость	100	250	500	500
Интеллект	250	500	750	1000
Восприятие	250	500	750	1000
Сила Воли	250	500	750	1000
Товарищество	100	250	500	750

Улучшения Отребья

«Не смотри на это отребье, Тарквис, это лишь подзадорит их».

Попрошайки, ворье и низкорожденная сволочь. Отребье общества – на удивление крепкий и способный народ.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность	100	У	---
Бдительность+10	100	У	Бдительность
Трёп	100	У	---
Бартер	100	У	---
Обольщение	100	У	---
Обыденное Знание (Империум)	100	У	---
Обман	100	У	---
Уклонение	100	У	---
Вождение (Наземный Транспорт)	100	У	---
Навигация (Наземная)	100	У	---
Плавание	100	У	---
Основное Оружие (Примитив)	100	Т	---
Основное Оружие (Примитив)	100	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Примитив)	100	Т	---
Пистолеты (Лаз)	100	Т	---
Пистолеты (Примитив)	100	Т	---
Пистолеты (Стаб)	100	Т	---
Амбидекстрия	100	Т	Лов 30
Непримечательный	100	Т	---
Крепкое Телосложение*	100	Т	---
Метательное Оружие (Примитив)	100	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге*

Улучшения Парии

«Эти презренные парии стянут хроно с твоей руки в тот же момент, как увидят».

Пария прожил за гранью общества достаточно долго, чтобы выработать с этой жизнью некоторое взаимопонимание, а заодно и способность растворяться при первых признаках неприятностей.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Шифры (Аколит)	100	У	---
Обыденное Знание (Преступность)	100	У	---
Скрытность	100	У	---
Сбор Информации	100	У	---
Тайный Язык (Арго Низов)	100	У	---
Шифры (Преступный Мир)	100	У	---
Безопасность	100	У	---
Ловкость Рук	100	У	---
Плаванье+10	100	У	Плаванье
Чуткий Сон	100	Т	Вос 30
Равный (Рабочие)	100	Т	Тов 30
Равный (Преступники)	100	Т	Тов 30
Быстрое Выхватывание	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Обман+10	200	У	Обман
Медика	200	У	---
Звероводство	200	У	---
Основное Оружие (Лаз)	200	Т	---
Грамотность	300	У	---

Улучшения Висельника

«Виселица эт слишком для нево. Натравите-ко на нево псов! Посмотрим, как он чево уворует с отъеденными-то пальцами!»

Осторожное создание с сомнительной (мягко говоря) моралью, Висельник знает, как отбиться и убежать, чтобы попытать счастья в следующий раз. Если общество ничего им не даёт, они с радостью сами возьмут то, что им нужно, и к чёрту закон.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Шифры (Аколит)+10	100	У	Шифры (Аколит)
Тайный Язык (Аколит)	100	У	---
Обыденное Знание (Адептус Арбитрес)	100	У	---
Оценка	100	У	---
Азартные Игры	100	У	---
Пилотирование (Гражданские Суда)	100	У	---
Поиск	100	У	---
Бой Вслепую	100	Т	Вос 30
Трудная Мишень	100	Т	Лов 40
Крепкий	100	Т	Вын 40
Обострённые Чувства (Слух)	100	Т	---
Обострённые Чувства (Зрение)	100	Т	---
Сопротивляемость (Яды)	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Дипломатия*	200	У	Тов 40
Плечом К Плечу	200	Т	---
Быстрая Перезарядка	200	Т	---
Спринт	200	Т	---

Смотри раздел Новые Умения и Таланты, **страница 56 дополнения «Миры Латэ».*

Улучшения Ренегата

«Не хочу я связываться с Ренегатами, пацан. Эт все одно што стучать в дверки ко всем неприятностям сразу и дожидаться, пока все эти дверки тово – откроются».

Скользкие, быстрые и жестокие, Ренегаты знают основы воровского дела, а также массу грязных, но оттого не менее полезных трюков. Будь он один, или со своими дружками, Ренегат – опасный противник.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Стойкость	100	У	---
Уклонение+10	100	У	Уклонение
Вождение (Наземный Транспорт)+10	100	У	Вождение (Наземный Транспорт)
Тайный Язык (Арго Низов)+10	100	У	Тайный Язык (Арго Низов)
Шифры (Преступный Мир)+10	100	У	Шифры (Преступный Мир)
Бесшумный Шаг	100	У	---
Мягкое Падение	100	Т	Лов 30
Контратака	100	Т	ББ 40
Подскок	100	Т	Лов 30
Быстрая Реакция	100	Т	Лов 40
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Уличный Боец	100	Т	---
Меткий Выстрел	100	Т	Б 30
Химия	200	У	---
Основное Оружие (Огонь)	200	Т	---
Основное Оружие (Пусковое)	200	Т	---
Разоружение	200	Т	Лов 30
Тяжёлое Оружие (Стаб)	200	Т	---
Стальные Нервы	200	Т	---
Пистолеты (Огонь)	200	Т	---
Верный Удар	200	Т	ББ 30
Оружие Ближнего Боя (Шок)	300	Т	---

Улучшения Проходимца

«Одним суждена добрая слава… другим дурная. Но по-любому твою рожу кажут по пикт-кастеру, а молоденькие красотки предлагают всякие интересные штуки».

Закаленный всем, что жизнь могла вылить на него, Проходимец – умный, умелый и опасный враг, которого не стоит недооценивать и всегда следует держать под присмотром.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+20	100	У	Бдительность+10
Бартер+10	100	У	Бартер
Тайный Язык (Аколиты)+10	100	У	Тайный Язык (Аколиты)
Обыденное Знание (Империум)+10	100	У	Обыденное Знание (Империум)
Обыденное Знание (Преступность)+10	100	У	Обыденное Знание (Преступность)
Вождение (Наземный Транспорт)+20	100	У	Вождение (Наземный Транспорт)+10
Оценка+10	100	У	Оценка
Шифры (Преступный Мир)+20	100	У	Шифры (Преступный Мир)+10
Искусный Стрелок	100	Т	Б 30, Основное Оружие (любые два)
Основное Оружие (Болт)	100	Т	---
Меткий Стрелок	100	Т	Б 35
Пистолеты (Болт)	100	Т	---
Снайпер	100	Т	Б 40, Меткий Выстрел
Запугивание	200	У	---
Проницательность	200	У	---
Учёное Знание (Правосудие)	200	У	---
Технология	200	У	---
Выслеживание	200	У	---
Оружие Ближнего Боя (Цепное)	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Нокдаун	200	Т	---
Две Руки (Баллистик)	200	Т	Б 35, Лов 35
Дипломатия+10	300	У	Дипломатия

Улучшения Бандита

«Слушай меня внимательно: ты пойдешь туда, упадешь на колени и будешь умолять о прощении. Если Лекс послал за тобой одного из своих бандитов, в этом и соседних ульях безопасных мест для тебя нет».

Рубака, громила и охотник за головами, Бандит – не тот человек, которого захочется иметь на хвосте.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Акробатика	100	У	---
Командование	100	У	---
Лазанье	100	У	---
Обыденное Знание (Преступность)+20	100	У	Обыденное Знание (Преступн.)+10
Взрывотехника	100	У	---
Уклонение+20	100	У	Уклонение+10
Ловкость Рук+10	100	У	Ловкость Рук
Побег	100	У	---
Плаванье+20	100	У	Плаванье+10
Крепкий Орешек	100	Т	СВ 40
Сопротивляемость (Холод)	100	Т	---
Сопротивляемость (Страх)	100	Т	---
Сопротивляемость (Жара)	100	Т	---
Две Руки (Ближний Бой)	100	Т	ББ 35, Лов 35
Допрос	200	У	---
Запугивание+10	200	У	Запугивание
Медика+10	200	У	Медика
Железная Челюсть	200	Т	Вын 40
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	200	Т	---
Шаг В Сторону	200	Т	Лов 40, Уклонение
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Болт)	300	Т	---
Тяжёлое Оружие (Пусковое)	300	Т	---
Стремительная Атака	300	Т	ББ 35
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

Улучшения Налётчика

«Они забрали всё, даже погребальное кольцо моей матери. Они набросились на мой «Грей-Седан», как стая псов! Один из этих громил даже подмигнул мне и назвал меня «Леди»! Персиваль, я настаиваю, чтобы твои люди вырезали весь этот квартал!»

Смекалистые и жестокие, Налетчики специализируются на разбойных нападениях, ограблениях и бандитских войнах. Одни возглавляют небольшие банды, другие работают в одиночку, но, как бы то ни было, Налетчики хитры, и с радостью применят силу, чтобы получить то, что им нужно.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Акробатика+10	100	У	Акробатика
Шифры (Аколит)+20	100	У	Шифры (Аколит)+10
Лазанье+10	100	У	Лазанье
Обыденное Знание (Адепт. Арбитрес)+10	100	У	Обыденное Знание (Адепт. Арб.)
Командование+10	100	У	Командование
Побег+10	100	У	Побег
Допрос+10	100	У	Допрос
Скрытность+10	100	У	Скрытность
Взрывотехника+10	100	У	Взрывотехника
Оценка+20	100	У	Оценка+10
Навигация (Наземная)+10	100	У	Навигация (Наземная)
Поиск+10	100	У	Поиск
Безопасность+10	100	У	Безопасность
Слежка	100	У	---
Бесшумный Шаг+10	100	У	Бесшумный Шаг
Неистовый Натиск	100	Т	ББ 35
Истинная Стойкость	100	Т	Вын 40
Шифры (Боевой Арго)	200	У	---
Учёное Знание (Тактика Империалис)	200	У	---
Выслеживание+10	200	У	Выслеживание
Декаданс	200	Т	Вын 30
Пресыщенный	200	Т	СВ 30
Тяжёлое Оружие (Огонь)	300	Т	---
Крепкое Телосложение	300	Т	---

Улучшения Главаря

«Вор-Монах – так они его называют. Быстрый, как ртуть, и такой же неуловимый. Украдет твою тень, пока ты моргаешь, так они говорят. Нобы в своих Шпилях из-за него просто из сапог выскакивают. Ставлю что угодно – сегодня ночью у них будет обчищен далеко не один сейф!»

Главарь имеет опыт высококлассных операций: от заказных убийств до проникновений со взломом и хищения данных. У него под рукой всегда есть целая команда профи. А если нет, он всегда может её создать: с его славой и удачей это не составит труда.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Акробатика+20	100	У	Акробатика+10
Шифры (Преступный Мир)+20	100	У	Шифры (Преступный Мир)+10
Лазанье+20	100	У	Лазанье+10
Скрытность+20	100	У	Скрытность+10
Командование+20	100	У	Командование+10
Побег+20	100	У	Побег+10
Допрос+20	100	У	Допрос+10
Взрывотехника+20	100	У	Взрывотехника+10
Сбор Информации+10	100	У	Сбор Информации
Навигация (Наземная)+20	100	У	Навигация (Наземная)+10
Пилотирование (Гражданские Суда)+10	100	У	Пилотирование (Гражданские Суда)
Учёное Знание (Криптология)	100	У	---
Поиск+20	100	У	Поиск+10
Безопасность+20	100	У	Безопасность+10
Слежка+10	100	У	Слежка
Бесшумный Шаг+20	100	У	Бесшумный Шаг+10
Ловкость Рук+20	100	У	Ловкость Рук+10
Технология+10	100	У	Технология
Мастер Клинков	100	Т	ББ 30, Оружие Ближнего Боя (любое)
Мастер Рукопашной	100	Т	ББ 30
Калечащий Удар	100	Т	ББ 50
Двойной Удар	100	Т	Лов 40, Две Руки (Ближний Бой)
Экзотическое Оружие (Иглопистолет)	100	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	100	Т	---
Стена Стали	100	Т	Лов 35
Аура Власти	100	Т	Тов 30
Хорошая Репутация (Преступники)	100	Т	Тов 50, Равный (Преступники)
Логика	200	У	---
Молниеносные Рефлексы	200	Т	---
Запретное Знание (Археотех)	300	У	---
Крепкое Телосложение	300	Т	---
Равный (Инквизиция)	300	Т	Тов 30

Улучшения Фиксера

«Я знаю чувака… он мог бы… типа помочь. Ясен палец, не забесплатно, но так ведь и ты, вроде как, не в том положении, чтобы торговаться, а?»

Фиксер – мастер искусства находить людей и вещи, неважно, насколько они запретны, запрятаны или опасны. Опытный скупщик, бывалый посредник и меткий стрелок, Фиксер бродит по улицам ульев и городов с лёгкой непринужденностью хищника.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Стойкость+10	100	У	Стойкость
Обольщение+10	100	У	Обольщение
Шифры (Аколит)+20	100	У	Шифры (Аколит)+10
Обыденное Знание (Имперское Кредо)	100	У	---
Обыденное Знание (Империум)+20	100	У	Обыденное Знание (Империум)+10
Обыденное Знание (Война)	100	У	---
Маскировка	100	У	---
Азартные Игры+10	100	У	Азартные Игры
Сбор Информации+10	100	У	Сбор Информации
Тайный Язык (Арго Низов)+20	100	У	Тайный Язык (Арго Низов)+10
Декаданс	100	Т	Вын 30
Экзотическое Оружие (Веб-пистолет)	100	Т	---
Сокрушительный Выстрел	100	Т	Б 40
Абсолютная Память	100	Т	Инт 30
Исполнитель (Танцор)	200	У	---
Исполнитель (Музыкант)	200	У	---
Исполнитель (Певец)	200	У	---
Звероводство+10	200	У	Звероводство
Стрелок	200	Т	Б 40, Две Руки (Баллистик)
Стрельба От Бедра	200	Т	Б 40, Лов 40
Равный (Военные)	200	Т	Тов 30
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

Улучшения Шулера

«Отец, я пишу с мольбой пересмотреть Ваше решение. Если бы только я смог инвестировать полную сумму в размере моего будущего наследства! Мистер Карсон гарантирует стопроцентную прибыль уже в первый год! К тому же я не усмотрел в этом предложении признаков шельмовства – а ведь я инспектировал шахту лично!»

Идёт ли речь о картах, хитроумных аферах или аморальных делишках, жертвой Шулеров становятся глупцы, гордецы и простецы. Мастера лжи и обмана, они стригут своих овец с улыбкой.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бартер+20	100	У	Бартер+10
Трёп+10	100	У	Трёп
Обольщение+20	100	У	Обольщение+10
Обыденное Знание (Администратум)	100	У	---
Обыденное Знание (Экклезиархия)	100	У	---
Обман+10	100	У	Обман
Маскировка+10	100	У	Маскировка
Азартные Игры+20	100	У	Азартные Игры+10
Сбор Информации+10	100	У	Сбор Информации
Чтение По Губам	100	У	---
Пилотирование (Гражданские Суда)+10	100	У	Пилотирование (Гражданские Суда)
Учёное Знание (Геральдика)	100	У	---
Ловкость Рук+10	100	У	Ловкость Рук
Ремесло (Переписчик)	100	У	---
Мастер Клинков	100	Т	ББ 30, Оружие Ближнего Боя (любое)
Пистолеты (Мельта)	100	Т	---
Пистолеты (Плазма)	100	Т	---
Шаг В Сторону	200	Т	Лов 40, Уклонение
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Равный (Администратум)	300	Т	Тов 30
Равный (Экклезиархия)	300	Т	Тов 30
Равный (Средний Класс)	300	Т	Тов 30

Улучшения Шарлатана

«Он выглядел таким милым молодым человеком…»

Шарлатан это мастер-вор, и его в паутину тщательно продуманных уловок порой попадаются даже планетарные губернаторы. Изобретая коварные и далеко идущие планы, они используют хитрости столь изощренные, что в них легко могут запутаться даже опытнейшие из законников.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Трёп+20	100	У	Трёп+10
Стойкость+20	100	У	Стойкость+10
Обыденное Знание (Культ Машины)	100	У	---
Обман+20	100	У	Обман+10
Маскировка+20	100	У	Маскировка+10
Уклонение+20	100	У	Уклонение+10
Запугивание+10	100	У	Запугивание
Чтение По Губам+10	100	У	Чтение По Губам
Пилотирование (Гражданские Суда)+20	100	У	Пилотирование (Гражд. Суда)+10
Учёное Знание (Криптология)	100	У	---
Учёное Знание (Легенды)	100	У	---
Поиск+10	100	У	Поиск
Безопасность+10	100	У	Безопасность
Язык (Высокий Готик)	100	У	---
Аура Власти	100	Т	Тов 30
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	100	Т	---
Медика+10	200	У	Медика
Учёное Знание (Правосудие)+10	200	У	Учёное Знание (Правосудие)
Технология+10	200	У	Технология
Крепкий Орешек	200	Т	СВ 40
Двойной Выстрел	200	Т	Лов 40, Две Руки (Баллистик)
Неистовый Натиск	200	Т	ББ 35
Независимое Прицеливание	200	Т	Б 40
Мастер Оратор	200	Т	Тов 30
Равный (Инквизиция)	200	Т	Тов 30
Равный (Правительство)	300	Т	Тов 30
Равный (Нобилитет)	300	Т	Тов 30
Крепкое Телосложение	300	Т	---

Техножрец

«Бзззт… наш альянс с настоящего момента аннулирован – ваши цели более несовместимы с моими».

- Квинтасс Дельта III, Механик, Латэ

Культ Механикус является фактическим монополистом в сфере технологии. Все техноритуалы их пропитаны догматами и верованиями, а потому давно стали частью широко распространённых суеверий граждан Империума. Адептус Механикус управляются Техножрецами Марса, замкнутой клерикальной кастой почитателей Бога-Машины, целью которых является сбор всей технологии, утраченной в Эру Раздора. Техножрецы нижайших рангов занимаются в основном сборкой и эксплуатацией устройств, но по мере того, как Техножрец прогрессирует и приобретает новые знания, его постепенно освобождают от повседневной рутины и допускают до изучения таинственных и полузабытых технологий, а также постижение направленных на предотвращение прогрессивного развития технологической базы Империума.

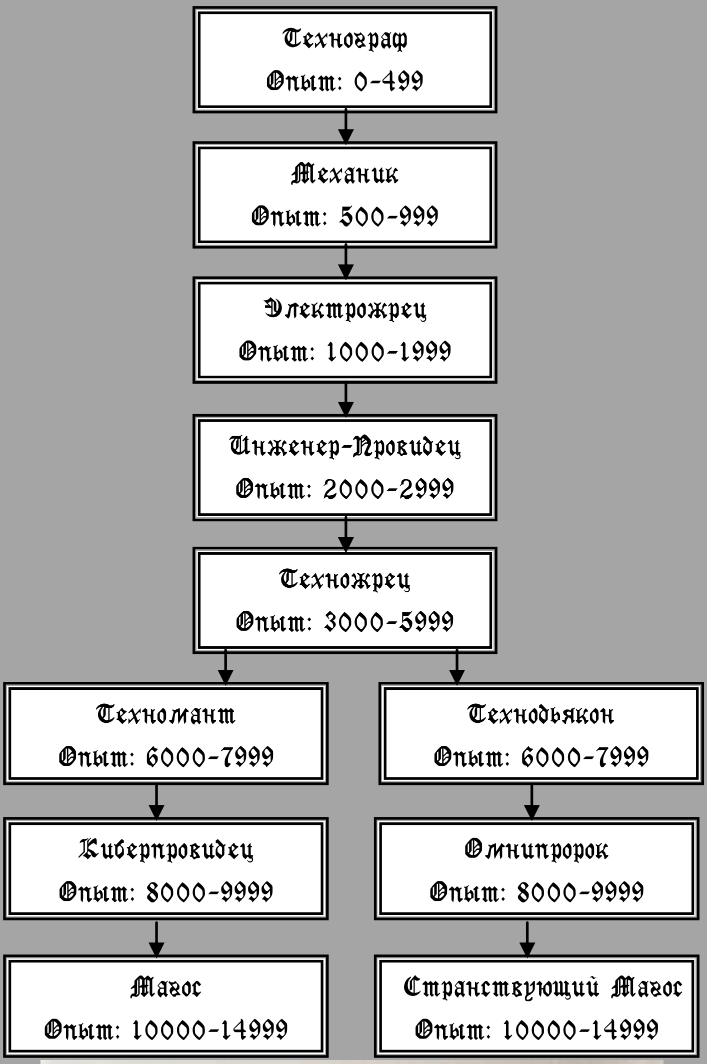
Все Техножрецы обладают продвинутым пониманием того, как пользоваться и поддерживать в рабочем состоянии большую часть стандартных технологий, распространённых по всему Империуму. Существует также и множество специальностей, которые Техножрец может выбрать для углубленного изучения: биология, ксенология, обращение с заново открытыми видами оружия – вот лишь немногие из них.

Техножрецы не привязаны ни к Марсу, ни к любому другому из бесчисленных Миров-кузниц, разбросанных по галактике. Многие отправляются на поиски утерянных технологий, или вслед за любыми слухами, сулящими обретение фрагментов СШК. Именно во время таких поисков есть вероятность того, что Техножрец выйдет на Инквизитора или ячейку Аколитов.

Отношения между Инквизицией и Техножречеством Марса всегда были натянуты, и балансировали между открытой враждой и простой напряженностью в наиболее спокойные времена. Несмотря ни на что, две эти могущественные организации часто работали вместе, особенно если имело место быть совпадение интересов. В таких ситуациях Техножрец вполне может состоять в ячейке. Его знание Имперской, а иногда и ксено-технологии, всегда оказывается крайне полезным. А то, что Техножрец, используя свои нейронные имплантаты, способен говорить напрямую с духами некоторых машин, делает его крайне желательным союзником. Однако Техножрецы крайне независимы и не доверяют тем, кто не почитает Бога-Машину; с ними они холодны, методичны и немногословны. Аколит-Техножрец редко вписывается в команду, личный состав которой не принадлежит к Культу Механикус.

Внешность Техножреца можно назвать страшной, даже ужасающей, особенно для тех, кто никогда ранее не имел дела с этими существами. 50-60 процентов тела Техножреца состоит из бионических имплантатов, и даже может обладать дополнительными конечностями, такими, как мехадендриты и встроенное вооружение. Пропорция механики относительно органики увеличивается по мере того, как Техножрец становится старше. Техножрецы объясняют это тем, что таким образом они становятся ближе к Богу-Машине, Омниссии, и дальше от слабой и хрупкой плоти. Самые старшие из Техножрецов, Магосы, могут быть практически полностью машинами, оставившими последние воспоминания об увядшей плоти столетия тому назад. Инквизиторы всегда с осторожностью подходят к любым альянсам с Магосами, поскольку велик шанс того, что они будут преследовать свои собственные цели, зачастую сильно отличающиеся от целей самого Инквизитора.

- Ранги Техножрецов -



Технограф
Опыт: 0-499

Механик
Опыт: 500-999

Электрожрец
Опыт: 1000-1999

Инженер-Провидец
Опыт: 2000-2999

Техножрец
Опыт: 3000-5999

Техномант
Опыт: 6000-7999

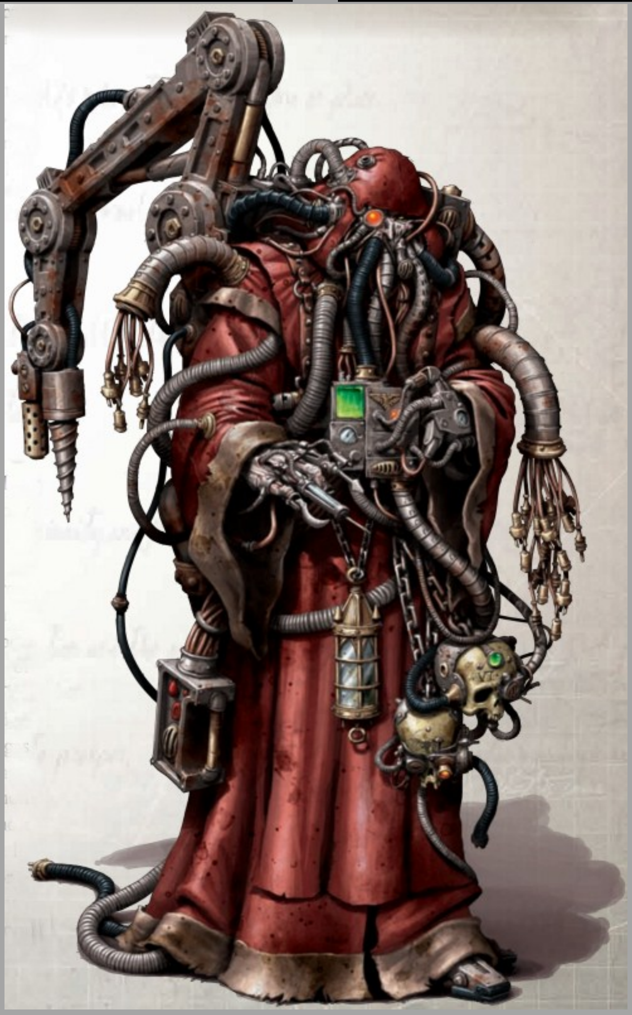
Киберпровидец
Опыт: 8000-9999

Магос
Опыт: 10000-14999

Технодьякон
Опыт: 6000-7999

Омнипророк
Опыт: 8000-9999

Странствующий Магос
Опыт: 10000-14999



Способности Техножреца в Игровых Терминах

Поскольку способности Техножреца по сути являют собой сложный и зрелищный сплав технологии и религии, иногда полезно знать, как же перевести эти с виду чудесные силы в игровые термины.

Если ИП имеют к этому отношение, силы Техножреца объясняются довольно просто. В **Dark Heresy** каждый из персонажей, избравших профессию Техножреца, начинает игру с особенностью Имплантаты Механикус. Она отображает разнообразные аугментации, которые были привиты персонажу. (Смотри **стр. 41**). Тратя очки опыта на разнообразные Таланты, персонаж просто учится использовать эти имплантаты для создания тех или иных эффектов, от разрядов биоэлектрической энергии до мощных магнитных полей.

Аугментации, описанные в Имплантатах Механикус, настолько плотно интегрированы в тело Техножреца, что они не считаются экипировкой. Они неотделимы от его смертной плоти. Они являются настолько неотъемлемой его частью, что Техножрец не выживет, если их удалить – даже если такая мысль придет ему в голову. Жизнь без этих имплантатов просто нельзя назвать жизнью. С точки зрения правил расчета Урона, он наносятся и органике, и механическим частям, описанным данной Особенностью. Когда Техножрец восстанавливает свои Раны, считается, что он чинит и живую плоть, и повреждения, причиненные его священной машинерии.

Вдобавок к этим «бесплатным» аугментациям, персонажи-Техножрецы могут приобретать и другие кибернетические имплантаты: прорицающие массивы, мехадендриты и бионические конечности. В отличие от аугментаций, описанных особенностью Имплантаты Механикус, они считаются обычными кибернетическими имплантатами. В них можно целиться, их можно ломать, удалять и улучшать – смотри **Бионические Конечности и Части Тела** на **стр. 253**.

Как всегда, все вопросы и сомнения по поводу повреждённых или удалённых имплантатов должны решаться Мастером. Нет никаких сомнений, что этот мудрый и благородный человек сможет найти здравое и разумное решение любого спора.

Таблица 2-9: Улучшения Характеристик Техножреца

Характеристика	Простой	Переходный	Обученный	Эксперт
Ближний Бой	250	500	750	1000
Баллистик	250	500	750	1000
Сила	500	750	1000	2500
Выносливость	100	250	500	750
Ловкость	500	750	1000	2500
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	250	500	750	1000
Сила Воли	100	250	500	750
Товарищество	---	---	---	---

Улучшения Технографа

«Кто повыщиет обжект с мистехнологическими свойственностями, должен непромедлительно отоследовать с ним к Технографам. Они воспособствуют его диагностицированию».

Технографы занимаются изучением великого разнообразия производственных паттернов и процессов – первый шаг к пониманию бесчисленных тайн Омниссии. Они с лёгкостью способны идентифицировать и каталогизировать практически любую технологию.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обыденное Знание (Культ Машины)	100	У	---
Обыденное Знание (Технологии)	100	У	---
Запретное Знание (Адептус Механикус)	100	У	---
Тайный Язык (Техно)	100	У	---
Вождение (Наземный Транспорт)	100	У	---
Оценка	100	У	---
Грамотность	100	У	---
Грамотность+10	100	У	Грамотность
Логика	100	У	---
Пилотирование (Гражданские Суда)	100	У	---
Ремесло (Переписчик)	100	У	---
Ремесло (Резчик)	100	У	---
Технология	100	У	---
Основное Оружие (Стаб)	100	Т	---
Основное Оружие (Примитив)	100	Т	---
Основное Оружие (Лаз)	100	Т	---
Бинарный Диалог	100	Т	---
Химическое Оскопление	100	Т	---
Акустический Резонанс	100	Т	Техножрец
Электропривой	100	Т	---
Чуткий Сон	100	Т	Вос 30
Пистолеты (Примитив)	100	Т	---
Пистолеты (Стаб)	100	Т	---
Пистолеты (Лаз)	100	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Примитив)	100	Т	---
Быстрая Перезарядка	100	Т	---
Крепкое Телосложение*	100	Т	---
Ритуал Освобождения	100	Т	Инт 30
Метательное Оружие (Примитив)	300	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге*

Улучшения Механика

«Взрыв казенника… бзззт… орудийной палубе пять… гзззкцццтттт… вность экстрактора макро пушки… цццктттззз… дленно команду механиков!»

Механики изучают свойства металлов, пластали и многих других материалов. Они способны проводить самые обширные ремонтные процедуры и наблюдать за наиболее опасными производственными процессами на мануфакторумах.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обыденное Знание (Технологии)+10	100	У	Обыденное Знание (Технологии)
Взрывотехника	100	У	---
Вождение (Наземный Транспорт)+10	100	У	Вождение (Наземный Транспорт)
Вождение (Шагатель)	100	У	---
Медика	100	У	---
Учёное Знание (Химия)	100	У	---
Безопасность	100	У	---
Технология+10	100	У	Технология
Ремесло (Шахтёр)	100	У	---
Ремесло (Кузнец)	100	У	---
Ремесло (Техномат)	100	У	---
Ремесло (Оружейник)	100	У	---
Шифры (Аколит)	100	У	---
Искусный Стрелок	100	Т	Б 30, Основное Оружие (любые два)
Меткий Выстрел	100	Т	Б 30
Обострённые Чувства (Зрение)	100	Т	---
Железная Челюсть	100	Т	Вын 40
Светоносный Заряд	100	Т	Техножрец
Мимик	100	Т	---
Равный (Адептус Механикус)	100	Т	Тов 30
Быстрое Выхватывание	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Плоть Слаба*	100	Т	---
Бой Вслепую	200	Т	Вос 30
Светоносный Удар	200	Т	Техножрец

Смотри раздел Новые Умения и Таланты,* ***страница 57 дополнения «Миры Латэ».*

Улучшения Электрожреца

«Не знаю, чего там Джок ляпнул, но сначала у электрожреца под капюшоном замигал такой красный огонёчек, а потом он вроде как легонько ткнул Джока в грудь, но ослепи меня Трон, если он с оглушительным треском не пролетел через всю комнату! Я знал, что у них есть причины так охранять свои генератории!»

Постигнув тайны формы и материальных компонентов, Электрожрецы посвящают себя сакральным путям энергии. Они изучают принципы пробуждения духов машины и методики их умиротворения.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обыденное Знание (Культ Машины)+10	100	У	Обыденное Знание (Культ Машины)
Обыденное Знание (Имперское Кредо)	100	У	---
Обыденное Знание (Империум)	100	У	---
Вождение (Наземный Транспорт)+20	100	У	Вождение (Наземный Транспорт)+10
Вождение (Ховер-транспорт)	100	У	---
Вождение (Шагатель)+10	100	У	Вождение (Шагатель)
Грамотность+20	100	У	Грамотность+10
Логика+10	100	У	Логика
Учёное Знание (Нумерология)	100	У	---
Тайный Язык (Техно)+10	100	У	Тайный Язык (Техно)
Язык (Высокий Готик)	100	У	---
Ремесло (Зодчий)	100	У	---
Запретное Знание (Адептус Механикус)+10	100	У	Запретное Знание (Адептус Мех.)
Калечащий Выстрел	100	Т	Б 40
Электрическое Вспоможение	100	Т	Техножрец
Обострённые Чувства (Слух)	100	Т	---
Обострённые Чувства (Осязание)	100	Т	---
Подскок	100	Т	Лов 30
Механдендрит (Ремесленный)	100	Т	Техножрец
Стальные Нервы	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Тайный Язык (Аколит)	200	У	---
Дипломатия*	200	У	Тов 40
Основное Оружие (Болт)	200	Т	---
Основное Оружие (Пусковое)	200	Т	---
Логис Имплант	200	Т	---
Светоносный Разряд	200	Т	Техножрец
Механдендрит (Медицинский)	200	Т	Техножрец
Оружие Ближнего Боя (Шок)	200	Т	---
Пистолеты (Болт)	200	Т	---

Смотри раздел Новые Умения и Таланты,* ***страница 56 дополнения «Миры Латэ».*

Улучшения Инженер-Провидца

«Да, сир, я знаю, что инженер-провидец недоволен, но мы были вынуждены вскрыть обшивку машины… да, но мы потеряли бы эту Химеру, если бы не провели аварийный ремонт… что? …заслуживающим наказания? На фронт? Трон… Что ж, волей Императора…»

Сплав знаний о форме, энергии и материи делает инженер-провидцев настоящими мастерами эксплуатации даже самой сложной машинерии. Вознося верные молитвы и творя нужные ритуалы, они умиротворяют духов машины, находят неисправности и устраняют помехи в работе любой техники.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Химия	100	У	---
Обыденное Знание (Культ Машины)+20	100	У	Обыд. Знание (Культ Машины)+10
Обыденное Знание (Война)	100	У	---
Взрывотехника+10	100	У	Взрывотехника
Вождение (Ховер-транспорт)+10	100	У	Вождение (Ховер-транспорт)
Вождение (Шагатель)+20	100	У	Вождение (Шагатель)+10
Оценка+10	100	У	Оценка
Безопасность+10	100	У	Безопасность
Навигация (Космическая)	100	У	---
Навигация (Наземная)	100	У	---
Пилотирование (Военные Суда)	100	У	---
Учёное Знание (Астромантия)	100	У	---
Учёное Знание (Химия)+10	100	У	Учёное Знание (Химия)
Учёное Знание (Нумерология)+10	100	У	Учёное Знание (Нумерология)
Ремесло (Техномат)+10	100	У	Ремесло (Техномат)
Ремесло (Зодчий)+10	100	У	Ремесло (Зодчий)
Ремесло (Оружейник)+10	100	У	Ремесло (Оружейник)
Амбидекстрия	100	Т	Лов 30
Основное Оружие (Огонь)	100	Т	---
Скрытая Полость	100	Т	---
Калечащий Удар	100	Т	ББ 50
Железное Влечение	100	Т	---
Тяжёлое Оружие (Стаб)	100	Т	---
Обострённые Чувства (Обоняние)	100	Т	---
Мехадендрит (Манипуляторный)	100	Т	Техножрец
Мехадендрит (Оптический)	100	Т	Техножрец
Пистолеты (Огонь)	100	Т	---
Сопротивляемость (Яды)	100	Т	---
Абсолютная Память	100	Т	Инт 30
Две Руки (Баллистик)	100	Т	Б 35, Лов 35
Две Руки (Ближний Бой)	100	Т	ББ 35, Лов 35
Плоть Слаба*	100	Т	---
Бдительность	200	У	---
Обыденное Знание (Имперская Гвардия)	200	У	---
Тайный Язык (Аколиты)+10	200	У	Тайный Язык (Аколиты)
Оружие Ближнего Боя (Цепное)	200	Т	---
Сопротивляемость (Страх)	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Светоносная Волна*	200	Т	Светоносный Удар, Техножрец
Логис-пророчество*	300	У	Техножрец
Светоносный Щит*	400	Т	Техножрец

Смотри раздел Новые Умения и Таланты, **страницы 56 и **57 дополнения «Миры Латэ»**.*

Улучшения Техножреца

«Он стоял перед вентиляторами, босоног и смиренен. На языке Техножрецов умолял он двигатели заработать, дабы улей мог дышать свободно. Затем он нажал на священную руну активации, обулся и вот! Вентиляторы закружились вновь».

Техножрецы посвящены в глубочайшие тайны технологии, и знают множество ритуалов эксплуатации, включения и перезапуска. От простейших дверных механизмов до археотеха, извлеченного из обожженных руин, Техножрецы познают Омниссию во множестве его форм и способны привносить новое знание в дата-крипты Адептус Механикус.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обыденное Знание (Администратум)	100	У	---
Обыденное Знание (Имперское Кредо)+10	100	У	Обыденное Знание (Имп. Кредо)
Обыденное Знание (Империум)+10	100	У	Обыденное Знание (Империум)
Обыденное Знание (Технология)+20	100	У	Обыденное Знание (Технология)+10
Вождение (Ховер-транспорт)+20	100	У	Вождение (Ховер-транспорт)+10
Запретное Знание (Археотех)	100	У	---
Запретное Знание (Адептус Механикус)+20	100	У	Запретное Знание (Адептус Мех.)+10
Логика+20	100	У	Логика+10
Учёное Знание (Архаика)	100	У	---
Учёное Знание (Химия)+20	100	У	Учёное Знание (Химия)+10
Учёное Знание (Имперское Кредо)	100	У	---
Учёное Знание (Тактика Империалис)	100	У	---
Безопасность+20	100	У	Безопасность+10
Язык (Высокий Готик)+10	100	У	Язык (Высокий Готик)
Тайный Язык (Техно)+20	100	У	Тайный Язык (Техно)+10
Технология+20	100	У	Технология+10
Ремесло (Техномат)+20	100	У	Ремесло (Техномат)+10
Ремесло (Зодчий)+20	100	У	Ремесло (Зодчий)+10
Ремесло (Оружейник)+20	100	У	Ремесло (Оружейник)+10
Мастер Клинков	100	Т	ББ 30, Оружие Ближнего Боя (любое)
Мастер Рукопашной	100	Т	ББ 30
Пугающий Голос	100	Т	---
Энергетический Кэш	100	Т	Техножрец
Независимое Прицеливание	100	Т	Б 40
Ритуал Трепета	100	Т	Техножрец
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Стремительная Атака	100	Т	ББ 35
Пилотирование (Космические Корабли)	200	У	---
Основное Оружие (Мельта)	200	Т	---
Основное Оружие (Плазма)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Болт)	200	Т	---
Левитационная Благодать	200	Т	Техножрец
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	200	Т	---
Мехадендрит (Оружейный)	200	Т	Техножрец
Уклонение	300	У	---
Командование	300	У	---
Сбор Информации	300	У	---
Запугивание	300	У	---
Дипломатия+10	300	У	Дипломатия
Светоносный Сполох*	300	Т	Светоносный Разряд, Техножрец

Смотри раздел Новые Умения и Таланты, **страница 57 дополнения «Миры Латэ».*

Улучшения Техноманта

«Разум, острый словно нож, связи в Администратуме… Не пытайся перебежать дорожку техноманту, особенно если работаешь на космическом корабле. Тебя запросто переведут в какой-нибудь подтекающий отсек, не успеешь осенить себя аквилой».

Техноманты посвящают весь свой внушительный ментальный потенциал делу извлечения информации, способной оказаться полезной для Культа Машины. Будь то взаимовыгодное сотрудничество с Экклезиархией, или допрос пленных ксеносов, Техноманты добиваются ответов на свои вопросы с безжалостной, истинно машинной эффективностью.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Шифры (Тайное Общество)	100	У	---
Обыденное Знание (Адептус Арбитрес)	100	У	---
Обыденное Знание (Экклезиархия)	100	У	---
Обыденное Знание (Имп. Кредо)+20	100	У	Обыденное Знание (Имп. Кредо)+10
Обыденное Знание (Империум)+20	100	У	Обыденное Знание (Империум)+10
Оценка+20	100	У	Оценка+10
Допрос	100	У	---
Медика+10	100	У	Медика
Учёное Знание (Бюрократия)	100	У	---
Учёное Знание (Правосудие)	100	У	---
Поиск	100	У	---
Язык (Высокий Готик)+20	100	У	Язык (Высокий Готик)+10
Броня Презрения	100	Т	СВ 40
Автосангвина	100	Т	---
Бесстрашный	100	Т	---
Благословление Оружия	100	Т	Техножрец
Пресыщенный	100	Т	СВ 30
Мастер Хирургеон	100	Т	Медика+10
Орто-прокси	100	Т	---
Пистолеты (Плазма)	100	Т	---
Обман	200	У	---
Экзотическое Оружие (Иглопистолет)	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Плоть Слаба*	200	Т	---
Метательное Оружие (Шок)	300	Т	---
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия
Светоносный Барьер*	400	Т	Светоносный Щит, Техножрец

Смотри раздел Новые Умения и Таланты, **страницы 56 и **57 дополнения «Миры Латэ».***

Улучшения Киберпровидца

«Они, по совести сказать, уже не совсем люди. Даже если сравнивать с обычными Техножрецами. Никто не может держать все эти… ну, ты знаешь… опасные приспособы в черепушке и оставаться нормальным».

Киберпровидцы окунаются в запретные и оккультные аспекты машинерии с устрашающим рвением. Геометрия нематериальных пространств, пропитанные токами варпа автономы – Киберпровидцы не отступят и не повернут назад даже под страхом проклятия или ереси, если на кону стоит новое знание.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обыденное Знание (Адепт. Арбитрес)+10	100	У	Обыд. Знание (Адептус Арбитрес)
Обыденное Знание (Экклезиархия)+10	100	У	Обыденное Знание (Экклезиархия)
Запретное Знание (Археотех)+10	100	У	Запретное Знание (Археотех)
Запретное Знание (Варп)	100	У	---
Учёное Знание (Бюрократия)+10	100	У	Учёное Знание (Бюрократия)
Учёное Знание (Правосудие)+10	100	У	Учёное Знание (Правосудие)
Учёное Знание (Легенды)	100	У	---
Учёное Знание (Оккультизм)	100	У	---
Поиск+10	100	У	---
Двойной Выстрел	100	Т	Лов 40, Две Руки (Баллистик)
Дальновидность	100	Т	Инт 30
Молниеносные Рефлексы	100	Т	---
Меткий Стрелок	100	Т	Б 35
Ментальная Крепость	100	Т	СВ 50, Могучий Разум
Мгновенная Реакция	100	Т	Лов 40
Сопротивляемость (Психосилы)	100	Т	---
Шаг В Сторону	100	Т	Лов 40, Уклонение
Могучий Разум	100	Т	СВ 30, Сопротивл. (Психосилы)
Обман+10	200	У	Обман
Допрос+10	200	У	Допрос
Учёное Знание (Нумерология)+20	200	У	Учёное Знание (Нумерология)+10
Тёмная Душа	200	Т	---
Железный Призыв	200	Т	Техножрец, Железное Влечение
Левитационная Трансценденция	200	Т	Техножрец, Левитацион. Благодать
Равный (Администратум)	200	Т	Тов 30
Просангвина	200	Т	Автосангвина
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Логис-пророчество+10	300	У	Логис-пророчество
Метательное Оружие (Цепное)	300	Т	---

Улучшения Магоса

«Магос Адептус Механикус есть воплощение узкого, но невообразимо глубокого видения. Каждый выбирает свое царство знаний и изучает все и всяческие возможные аспекты, связанные с ним. Берегитесь же их, их хитроумия и их одержимости».

Магос постиг и обогатил свое поле специализации, став настоящим мастером своего дела. От сведущих в тайнах плоти Магос Биологис до охотников на чужих в лице Магосов Ксенологис, эти мудрецы служат Адептус Механикус всеми силами своего титанического знания.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запретное Знание (Археотех)+20	100	У	Запретное Знание (Археотех)+10
Запретное Знание (Демонология)	100	У	---
Запретное Знание (Ересь)	100	У	---
Запретное Знание (Инквизиция)	100	У	---
Запретное Знание (Псайкеры)	100	У	---
Запретное Знание (Варп)+10	100	У	Запретное Знание (Варп)
Учёное Знание (Бюрократия)+20	100	У	Учёное Знание (Бюрократия)+10
Учёное Знание (Правосудие)+20	100	У	Учёное Знание (Правосудие)+10
Учёное Знание (Легенды)+10	100	У	Учёное Знание (Легенды)
Учёное Знание (Оккультизм)+10	100	У	Учёное Знание (Оккультизм)
Учёное Знание (Философия)	100	У	---
Двойной Удар	100	Т	Лов 40, Две Руки (Ближний Бой)
Трудная Мишень	100	Т	Лов 40
Железная Дисциплина	100	Т	СВ 30, Командование
Молниеносная Атака	100	Т	Стремительная Атака
Допрос+20	200	У	Допрос+10
Медика+20	200	У	Медика+10
Поиск+20	200	У	Поиск+10
Равный (Экклезиархия)	200	Т	Тов 30
Равный (Инквизиция)	200	Т	Тов 30
Ритуал Чистых Помыслов	200	Т	Техножрец
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Пистолеты (Мельта)	300	Т	---
Плоть Слаба*	300	Т	---
Метательное Оружие (Силовое)	400	Т	---

Смотри раздел Новые Умения и Таланты, **страница 57 дополнения «Миры Латэ».*

Улучшения Технодьякона

«Технодьякон Олмайтус изменил кузнечные обычаи, говорил с дробильными машинами и дистилляционными установками. После этого мы стали производить вдвое против того, что делали ранее. По мне так нет вещей, для него неведомых».

Технодьякон обладает широчайшим спектром знаний, изучая всевозможные пути взаимодействия с теми, кто не ведает об Омниссии. Конечно же, Технодьякон изучает и искусство самообороны, чтобы чувствовать себя в безопасности во время странствий.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обыденное Знание (Преступность)	100	У	---
Взрывотехника+20	100	У	Взрывотехника+10
Оценка+20	100	У	Оценка+10
Учёное Знание (Архаика)+10	100	У	Учёное Знание (Архаика)
Поиск	100	У	---
Тайный Язык (Военный)	100	У	---
Ловкость Рук	100	У	---
Ремесло (Аптекарий)	100	У	---
Ремесло (Бальзамировщик)	100	У	---
Ремесло (Каменщик)	100	У	---
Ремесло (Кожевенник)	100	У	---
Автосангвина	100	Т	---
Бугрящиеся Бицепсы	100	Т	Сил 45
Зачищай и Очищай	100	Т	Основное Оружие (Огонь)
Двойной Выстрел	100	Т	Лов 40, Две Руки (Баллистик)
Двойной Удар	100	Т	Лов 40, Две Руки (Ближний Бой)
Благословление Оружия	100	Т	Техножрец
Трудная Мишень	100	Т	Лов 40
Обман	200	У	---
Сбор Информации+10	200	У	Сбор Информации
Проницательность	200	У	---
Медика+10	200	У	Медика
Тяжёлое Оружие (Лаз)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Пусковое)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Примитив)	200	Т	---
Железная Дисциплина	200	Т	СВ 30, Командование
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Плоть Слаба*	200	Т	---
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия
Светоносный Барьер*	400	Т	Светоносный Щит, Техножрец

Смотри раздел Новые Умения и Таланты, **страницы 56 и **57 дополнения «Миры Латэ».***

Улучшения Омнипророка

«Внимай омнипророку! Пади на колени и благодари атмосферные рециркуляторы за их благой труд! Каждый глоток воздуха в твоих лёгких – их благословение, простертое над тобой! Молись, не то мы изгоним тебя из рудников как еретика!»

Омнипророк говорит со всеми слоями Имперского общества, от разодетых в бархат владык до замотанных в тряпьё колонистов. Он проповедует пути Культа Механикус, и не упускает из виду ничего, что способно заинтересовать Техножречество Марса.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Шифры (Боевой Арго)	100	У	---
Обыденное Знание (Экклезиархия)	100	У	---
Учёное Знание (Геральдика)	100	У	---
Учёное Знание (Тактика Империалис)+10	100	У	Учёное Знание (Тактика Империалис)
Тайный Язык (Администратум)	100	У	---
Тайный Язык (Экклезиархия)	100	У	---
Ловкость Рук+10	100	У	Ловкость Рук
Выслеживание	100	У	---
Ремесло (Геолог)	100	У	---
Броня Презрения	100	Т	СВ 40
Декаданс	100	Т	Вын 30
Неистовый Натиск	100	Т	ББ 35
Пресыщенный	100	Т	СВ 30
Меткий Стрелок	100	Т	Б 35
Шаг В Сторону	100	Т	Лов 40, Уклонение
Бартер	200	У	---
Обман+10	200	У	Обман
Ремесло (Купец)	200	У	---
Железный Призыв	200	Т	Техножрец, Железное Влечение
Тяжёлое Оружие (Мельта)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Плазма)	200	Т	---
Левитационная Трансценденция	200	Т	Техножрец, Левитацион. Благодать
Равный (Имперский Флот)	200	Т	Тов 30
Крепкое Телосложение	200	Т	---

Улучшения Странствующего Магоса

«Все, что мы знаем о Кабале Алой Скорби, происходит из работы, странствующего магоса Абнайтуса, присоединившегося к экспедиции Вольного Торговца, капитана корабля "Люминол". Сей труд ныне изъят по запросу Адептус Механикус, но даже из остатков информации мы можем извлечь очень многое».

Мастер на все руки, Странствующий Магос отправляется в дальние странствия по заданию Адептус Механикус: его удел – фронтиры, заново открытые миры и обнаруженные там технологии. Падкие на все и всяческие виды тайных знаний, Странствующие Магосы готовы ко всем и всяческим испытаниям.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Шифры (Преступный Мир)	100	У	---
Обыденное Знание (Адептус Арбитрес)	100	У	---
Запретное Знание (Археотех)+10	100	У	Запретное Знание (Археотех)
Запретное Знание (Ксенос)	100	У	---
Азартные Игры	100	У	---
Допрос	100	У	---
Учёное Знание (Архаика)+20	100	У	Учёное Знание (Архаика)+10
Учёное Знание (Звери)	100	У	---
Учёное Знание (Легенды)	100	У	---
Учёное Знание (Оккультизм)	100	У	---
Отразить Выстрел	100	Т	Лов 50
Крепкий Орешек	100	Т	СВ 40
Бесстрашный	100	Т	---
Мастер Хирургеон	100	Т	Медика+10
Орто-прокси	100	Т	---
Сопротивляемость (Психосилы)	100	Т	---
Могучий Разум	100	Т	СВ 30, Сопротивл. (Психосилы)
Ремесло (Предсказатель)	200	У	---
К Демону В Пасть	200	Т	Железная Дисциплина
Равный (Преступники)	200	Т	Тов 30
Просангвина	200	Т	Автосангвина
Ритуал Страха	200	Т	Техножрец
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Бартер+10	300	У	Бартер
Обман+20	300	У	Обман+10
Исполнитель (Музыкант)	300	У	---
Плоть Слаба*	300	Т	---

Смотри раздел Новые Умения и Таланты,* ***страница 57 дополнения «Миры Латэ».*

Адепта Сороритас

«С Огнем и Верой».

- Первая Максима Сороритас

Быть сестрой Адепта Сороритас означает иметь святое и божественное призвание, нести волю Императора, быть образцом истинной веры и карать ересь везде и всегда. Боевые Ордена Адепта Сороритас (или Дочерей Императора, как их называли в незапамятные времена) являют собой могущественное и, по большому счету, независимое объединение женских религиозных орденов, боевое крыло Экклезиархии, призванное защищать её владения, провозглашать её волю, уничтожать её врагов и защищать верующих. Каждая из Сестёр присягает на Имперском Кредо, без устали тренируется на пределе возможностей и беспрекословно подчиняется своему Ордену, долгу и Императору.

Сороритас состоит из двух крупных подразделений: великого Конвента Приорис на Терре и Конвента Санкторум на мире-святилище Офелия IV. Конвенты, в свою очередь, делятся на ордена. Долг Боевых Орденов, или Сестёр Битвы – участвовать в войнах за веру, которые ведёт Экклезиархия, и служить вооружённой рукой Ордо Еретикус. Сёстры Орденов Служения выполняют функции советников, дипломатов, учителей и следователей. Ордена Диалогос занимаются переводом и разбором древних, еретических или ксенографических текстов, шифров и исторических документов. Наконец, Ордена Госпитальер воспитывают хирургов и врачей для армий Империума. Независимо от ордена, каждая сестра Сороритас является великолепно подготовленным и грозным воином Бога-Императора. Каждая из них с радостью отдаст свою жизнь за Кредо и человечество: с высоко поднятой головой и чувством выполненного долга. Кроме того, они вооружены самым могущественным оружием в арсенале человечества – верой.

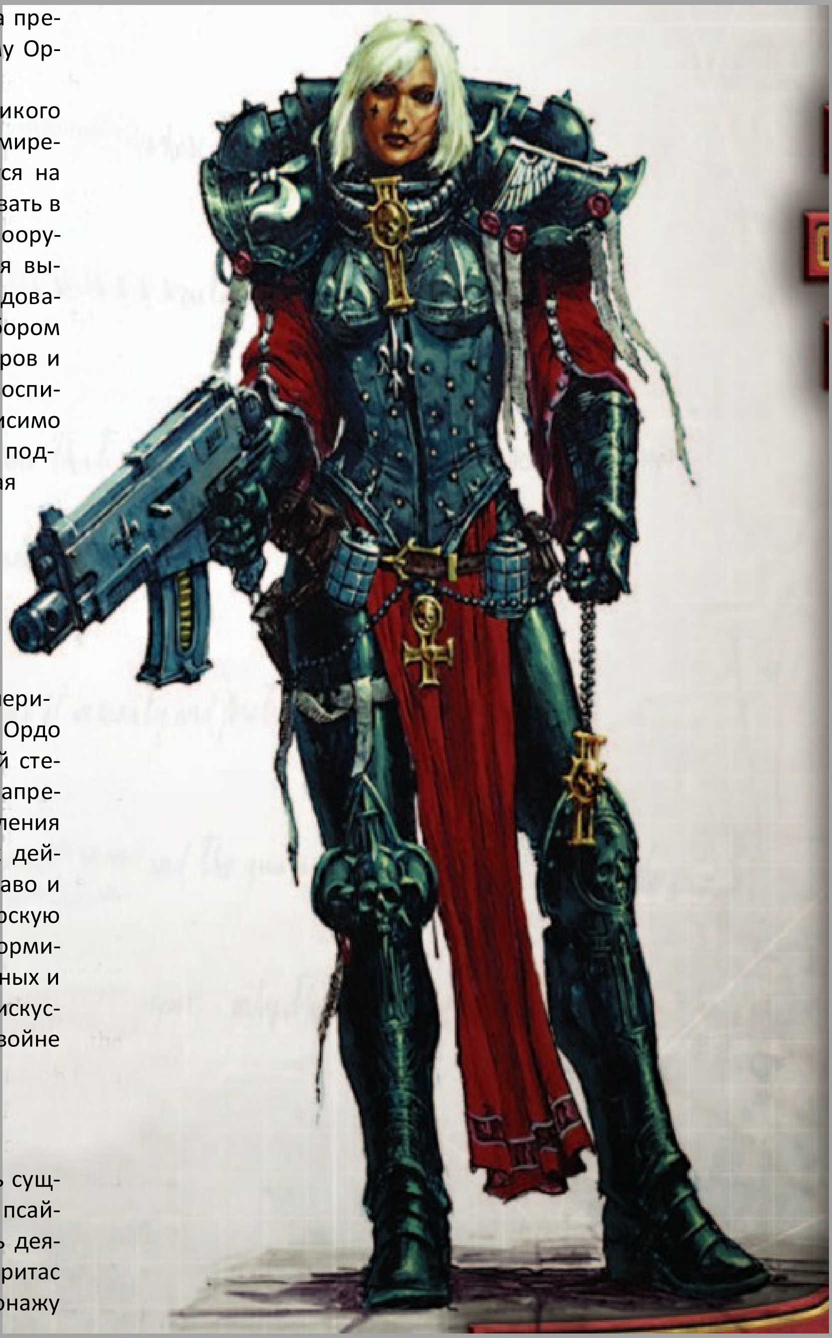
Происхождение Адепта Сороритас восходит к Эпохе Отступничества. В нынешнем своём виде Сороритас предстали после Реформации Себастьяна Тора, завершившей период религиозных войн и ознаменовавшей собою создание Ордо Еретикус. Своим могуществом они обязаны в наибольшей степени Декрету Покорности за авторством того же Тора, запретившему Министоруму набирать регулярные подразделения «мужей оружных». Последовавший сразу за тем роспуск действующих армий и флота Экклезиархии дал Сороритас право и священную обязанность защищать Экклезиархию и Имперскую веру от прямых и непосредственных угроз. Они также сформировали Боевое Крыло Ордо Еретикус Инквизиции, ревностных и фанатично преданных элитных воительниц, учёных дев и искусных врачей, ставших неотъемлемой частью Еретикус в их войне с неверием, ведьмовством и, конечно же, ересью.

Сила Веры

Сила чистоты, воли и веры сестёр Адепта Сороритас есть сущность реальная и осязаемая, способная защитить их от сил псайкеров или ярости Демонов, и позволяющая им совершать деяния, которые вполне можно назвать чудесами. Вера Сороритас проявляется в виде особых Талантов, позволяющих персонажу использовать свои Очки Судьбы особенным образом, добиваясь тем самым особенных эффектов. Подробности далее.

Персонажи Сороритас

Адепта Сороритас отважны, набожны, самоотверженны, целомудренны и религиозны. Они – фанатички, скованные суровыми обетами и одержимые бескомпромиссным религиозным рвением. Выбрав персонажа-Сороритас, готовься к тому, твоя роль будет диктовать тебе многие действия и ответные реакции – причем, значительную их часть, куда большую, нежели у любой другой профессии. Из-за этого Сороритас рекомендованы для наиболее опытных игроков и не включены в стандартный процесс генерации персонажа.



Чтобы создать Адепта Сороритас, ты сначала должен получить разрешение Мастера. Все персонажи Сороритас – человеческие женщины и тут не может быть никаких исключений; кроме того, на момент начала игры она не должна быть отмечена мутациями или Очками Порчи. Родным Миром может быть Дикий или Имперский Миры, Схола Прогениум или Аристократический Дом. Также Мастер должен решить, какой тип кампании или приключения он будет вести, принимая решение о допуске персонажей-Сороритас. Дело здесь не только в том, что Сороритас – довольно сильный игровой класс (а это определённо так и есть), но и в том, что, будучи правильно сыгранной, сестра Сороритас абсолютно и бескомпромиссно беспощадна с любым, запятнавшим себя запретными деяниями – включая других Аколитов, Радикальных Инквизиторов, ксеносов и всех тех, кто отмечен мутацией. Считай, что тебя предупредили!

Нефилимский Синод

Отношения между реорганизованными Адепта Сороритас и организацией, ставшей впоследствии Ордо Еретикус, были кодифицированы и формализованы в ходе легендарного Нефилимского Синода, состоявшегося на самом пике Торианской Реформации. Решение Синода отделило Адепта Сороритас от Министорума, превратив их в меч у горла вероотступников, в непримиримых врагов священников, преступающих законы веры, и защитниц Экклезиархии. Легенды рассказывают, что на том Синоде Святой Доминике и основателям Ордо Еретикус у подножия самого Золотого Трона были доверены некие сокровенные тайны. Им, якобы, был указан путь и поручена великая миссия, к исполнению которой и направлены устремления их нынешних преемников.

Стартовый Пакет Адепта Сороритас

Адепта Сороритас набирают многообещающих кандидаток из самых разных слоев населения, основываясь на потенциале, силе характера и, превыше всего, набожности. Годы суровых и изматывающих тренировок натаскивают их в делах интеллектуальных, физических и духовных. А изучать есть что: от основ оружейной подготовки до житий святых и разнообразных обетов, положений и кодексов Правила Сороритас – книги о том, как надлежит прожить жизнь. Впрочем, даже после того, как воспитанница получает символическое Кольцо Дозволения и возлагает на себя Обеты Приверженности, становясь сестрой-неофиткой, наставники в любой момент могут признать её негодной, да и сама она может покинуть Сестринство в любой момент без страха понести наказание. Сёстры не признают в своих рядах ни неохотного послушания, ни поддельной набожности – Сестра есть воплощение искренней и безоглядной веры.

Стартовые Умения: Обыденное Знание (Имперское Кредо) (Инт), Грамотность (Инт), Исполнитель (Певец) (Тов), Язык (Низкий Готик) (Инт) и Ремесло (Переписчик) (Инт).

Стартовые Таланты: Основное Оружие (Примитив), Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Лаз) и Чистая Вера (смотри **стр. 130**).

Стартовое Имущество: Дубинка или цеп или посох, лаз-пистолет и батарея, нагрудник-карапакс и ячеистый капюшон или латы, ожерелье с аквилой, чётки Экклезиастикус (религиозный символ), облачение (Одежды Хорошего Качества), 4 свечи, писчий набор, копия «Правила Сороритас» и Кольцо Дозволения (считается талисманом).

– Ранги Адепта Сороритас –

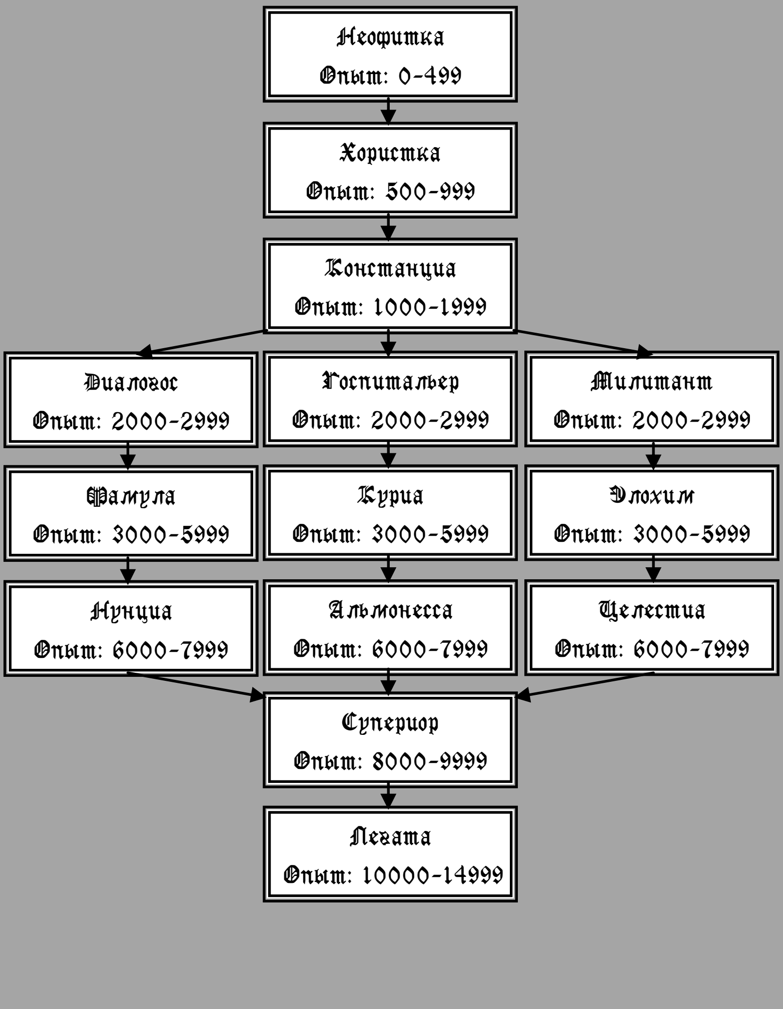


Таблица И-2-2: Улучшения Характеристик Адепта Сороритас

Характеристика	Простой	Переходный	Обученный	Эксперт
Ближний Бой	250	500	750	1000
Баллистик	100	250	500	750
Сила	250	500	750	1000
Выносливость	250	500	750	1000
Ловкость	250	500	750	1000
Интеллект	250	500	750	1000
Восприятие	100	250	500	750
Сила Воли	100	250	500	750
Товарищество	250	500	750	1000

Улучшения Неофитки

«Недостаточно просто служить Императору, или даже любить Его. Ты должна отдать Ему все, что у тебя было и все, что у тебя будет. Отдаться самозабвенно и самоотверженно Его божественной воле и стать сосудом её. Только тогда твоя жертва станет достойной».

- из «Правила Сороритас»

Правило сурово, и сестре-неофитке должно превозмочь множество трудностей в процессе тренировок. Самоотречение, жёсткая дисциплина, религиозное осмысление становятся неотъемлемой частью её натуры. Она вооружена не только навыками, необходимыми для защиты Министорума, но и умением превратить огонь веры в ревущее пламя рвения.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность	100	У	---
Обыденное Знание (Экклезиархия)	100	У	---
Уклонение	100	У	---
Вождение (Наземный Транспорт)	100	У	---
Запретное Знание (Варп)	100	У	---
Исполнитель (Певец)+10	100	У	Исполнитель (Певец)
Плавание	100	У	---
Ремесло (Переписчик)+10	100	У	Ремесло (Переписчик)
Основное Оружие (Лаз)	100	Т	---
Основное Оружие (Стаб)	100	Т	
Пистолеты (Примитив)	100	Т	---
Пистолеты (Стаб)	100	Т	---
Крепкое Телосложение*	200	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге*

Роль Аколита Сороритас

Поддерживая тесные связи с Ордо Еретикус, Адепта Сороритас часто отправляют Сестёр на службу в Святую Инквизицию в случае, если Сестра имеет к тому предрасположенность. Инквизиция, со своей стороны, ценит Аколиток Сороритас за их умения, силу их веры, их непорочность – особенно, когда дело касается варпа и его богомерзких слуг. Сороритас на эту службу отбираются старшими сёстрами из числа лучших сестёр-неофиток, способных, по мнению старших, выдержать испытания и трудности такой службы. Зачастую эти сёстры возвращаются в Орден еще более верующими и умелыми, нежели ранее. На весь срок «отпуска» между миссиями Святых Ордосов сёстры возвращаются в цитадель Ордена, чтобы провести время в постах, медитациях и тренировках. Они также обязаны представить полный отчёт своим старшим сёстрам. Сороритас, способные выжить достаточно долгий срок на службе Инквизиции считаются крайне ценным ресурсом в войне против ереси и неверия: в родном Ордене им, рано или поздно, суждено занять очень высокий пост.

Улучшения Хористки

«Не наше дело прощать еретика; наше дело – молиться за его недостойную душу, глядя, как его тело рассыпается пеплом».

- «Книга Воздаяний»

Начальная стадия обучения сестры может длиться несколько лет, до тех пор, пока она не постигнет фундаментальных основ своего долга. Хотя к этому моменту она уже может состоять в том или ином ордене, Адепта требуют, чтобы сестра знала основные навыки всех Орденов, чтобы в случае необходимости она могла служить орудием Императора в любой ситуации, будь то излечение, обучение, мудрый совет или необходимость предать врага Императора смерти.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обольщение	100	У	---
Лазанье	100	У	---
Обыденное Знание (Экклезиархия)+10	100	У	Обыденное Знание (Экклезиархия)
Обыденное Знание (Имп. Кредо)+10	100	У	Обыденное Знание (Имп. Кредо)
Обыденное Знание (Имп. Кредо)+20	100	У	Обыденное Знание (Имп. Кредо)+10
Обыденное Знание (Империум)	100	У	---
Логика	100	У	---
Исполнитель (Певец)+20	100	У	Исполнитель (Певец)+10
Учёное Знание (Имперское Кредо)	100	У	---
Проницательность	100	У	---
Язык (Высокий Готик)	100	У	---
Плавание+10	100	У	Плавание
Ремесло (Аптекарий)	100	У	---
Ремесло (Переписчик)+20	100	У	Ремесло (Переписчик)+10
Флагеллант	100	Т	---
Медитация	100	Т	---
Сопротивляемость (Страх)	100	Т	---
Крепкое Телосложение*	200	Т	---
Выживание	200	У	---
Ненависть (Мутанты)	200	Т	---
Ненависть (Псайкеры)	200	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге*

Улучшения Констанции

«Император наш отец, наш защитник, но и нам надлежит защищать Его».

- Святая Доминика

На последней стадии обучения, перед тем, как получить ранг полноправной Сестры, тренировки неофитки направлены на изучение свято чтимого Палатой Милитант вооружения (особенно болтеров), а также воспитание презрения к ереси и абсолютной верности Имперскому Кредо.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+10	100	У	Бдительность
Обыденное Знание (Администратум)	100	У	---
Скрытность	100	У	---
Обман	100	У	Уклонение
Уклонение+10	100	У	Грамотность
Грамотность+10	100	У	---
Навигация (Наземная)	100	У	---
Учёное Знание (Легенды)	100	У	---
Поиск	100	У	---
Язык (Высокий Готик)+10	100	У	Язык (Высокий Готик)
Плавание+20	100	У	Плавание+10
Основное Оружие (Болт)	100	Т	---
Пистолеты (Болт)	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Сбор Информации	200	У	---
Учёное Знание (Архаика)	200	У	---
Дипломатия*	200	У	Тов 40
Сопротивляемость (Психосилы)	200	Т	---
Неколебимая Вера	200	Т	---
Броня Презрения	300	Т	СВ 40

Смотри раздел Новые Умения и Таланты, **страница 56 дополнения «Миры Латэ».*

Улучшения Диалогос

«Его божественной милостью буду я читать то, что не должно быть написано, видеть то, что не должно видеть и превозмогать то, что превозмочь невозможно. Его свет воссияет надо мной и душа моя не будет запятнана».

- Первая Клятва Диалогос

Орден Диалогос фокусирует свое внимание на искусстве учения, готовя переводчиц и советниц, сведущих во многих сферах. Броня их веры делает их гораздо менее подверженными мирским соблазнам и высокомерию, что снедает иных учёных мужей. Умения Сестёр-Диалогос чаще всего служат Министоруму и, конечно же, Святым Ордосам, поскольку эти Сёстры, как никто иной, обучены взламывать тайные шифры и находить невидимые взаимосвязи, выводя тем самым на свет любую, даже самую изощренную ересь.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+20	100	У	Бдительность+10
Обольщение+10	100	У	Обольщение
Шифры (Аколиты)	100	У	---
Шифры (Боевой Арго)	100	У	---
Обыденное Знание (Администратум)+10	100	У	Обыденное Знание (Администратум)
Обыденное Знание (Экклезиархия)+20	100	У	Обыд. Знание (Экклезиархия)+10
Обыденное Знание (Империум)+10	100	У	Обыденное Знание (Империум)
Обман+10	100	У	Обман
Оценка	100	У	---
Сбор Информации+10	100	У	Сбор Информации
Запугивание	100	У	---
Чтение По Губам	100	У	---
Грамотность+20	100	У	Грамотность+10
Логика+10	100	У	Логика
Учёное Знание (Бюрократия)	100	У	---
Учёное Знание (Имперское Кредо)+10	100	У	Учёное Знание (Имперское Кредо)
Учёное Знание (Оккультизм)	100	У	---
Учёное Знание (Философия)	100	У	---
Тайный Язык (Аколиты)	100	У	---
Тайный Язык (Экклезиархия)	100	У	---
Язык (любой)	100	У	---
Язык (Высокий Готик)+20	100	У	Язык (Высокий Готик)+10
Равный (Экклезиархия)	100	Т	Тов 30
Очисти Нечистое (см. далее)	100	Т	Чистая Вера
Учёное Знание (Криптология)	200	У	---
Пугающий Голос	200	Т	---
Мимик	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---

Улучшения Фамулы

«Я стою здесь, перед тобой, не как Сестра Сороритас, не как одна из истинно верующих и даже не как твой судия. Я стою здесь как посланница Того, Кто восседает на Золотом Троне, и должно мне передать Его слова: ты согрешил и ты заплатишь за свои грехи».

- Сестра-Фамула Эсме,
слова, обращенные
к кардиналу-еретику Гальту

Ордена Фамулос посвящают себя искусству дипломатии. Они являются экспертами в ведении переговоров между различными ветвями Имперского общества и часто выступают посредниками при заключении альянсов и соглашений между различными партиями, гильдиями и благородными домами. Их основная цель – сохранить Имперский строй и убедиться, что те, кто правит или торгует, преследуют ту же цель. Их статус, кроме того, позволяет выискивать в среде тех, кому они служат, любые следы порчи.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обольщение+20	100	У	Обольщение+10
Обыденное Знание (Империум)+20	100	У	Обыденное Знание (Империум)
Обман+20	100	У	Обман+10
Маскировка	100	У	---
Сбор Информации+20	100	У	Сбор Информации+10
Чтение По Губам+10	100	У	Чтение По Губам
Учёное Знание (Бюрократия)+10	100	У	Учёное Знание (Бюрократия)
Учёное Знание (Геральдика)+10	100	У	Учёное Знание (Геральдика)
Учёное Знание (Легенды)+10	100	У	Учёное Знание (Легенды)
Учёное Знание (Философия)+10	100	У	Учёное Знание (Философия)
Тайный Язык (Администратум)	100	У	---
Тайный Язык (Экклезиархия)+10	100	У	Тайный Язык (Экклезиархия)
Запретное Знание (Культы)	100	У	---
Запретное Знание (Ересь)	100	У	---
Учёное Знание (Архаика)+10	100	У	Учёное Знание (Архаика)
Учёное Знание (Криптология)+10	100	У	Учёное Знание (Криптология)
Равный (Нобилитет)	100	Т	Тов 30
Скрытая Полость	200	Т	---
Дальновидность	200	Т	Инт 30
Равный (Администратум)	200	Т	Тов 30
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Дипломатия+10	300	У	Дипломатия

Улучшения Нунции

«Злом именую тебя, змием под пятою моей: ибо попираю тебя. Гневом своим опалю тебя, ненавистью моей будешь ты пронзен – сгори же, Демон, от взора моего».

- «Четвинд-Махенский Антифон»,
Ритуалы Экзорцизмов
Палаты Милитант

Ранга Нунции, «вестницы», достигают те сёстры Орденов Фамулос и Диалогос, кто не только постиг свое ремесло, но и отличился на поприще лидерства и умения вести дела с разнообразными ветвями и ступенями Имперской иерархии. Таким сёстрам зачастую доверяют действовать самостоятельно от имени Ордена или приписывают в качестве личной советницы к наиболее высокопоставленным людям, таким, как Инквизиторы и Имперские Командующие.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Шифры (Аколиты)+10	100	У	Шифры (Аколиты)
Шифры (Оккультизм)	100	У	---
Командование	100	У	---
Запугивание+10	100	У	Запугивание
Чтение По Губам+20	100	У	Чтение По Губам+10
Логика+20	100	У	Логика+10
Учёное Знание (Бюрократия)+20	100	У	Учёное Знание (Бюрократия)+10
Учёное Знание (Имперское Кредо)+20	100	У	Учёное Знание (Имп. Кредо)+10
Учёное Знание (Легенды)+20	100	У	Учёное Знание (Легенды)+10
Учёное Знание (Оккультизм)+10	100	У	Учёное Знание (Оккультизм)
Учёное Знание (Философия)+20	100	У	Учёное Знание (Философия)+10
Тайный Язык (Аколиты)+10	100	У	Тайный Язык (Аколиты)
Тайный Язык (Администратум)+20	100	У	Тайный Язык (Администратум)+10
Тайный Язык (Экклезиархия)+20	100	У	Тайный Язык (Экклезиархия)+10
Запретное Знание (Инквизиция)	200	У	---
Запретное Знание (Ксеносы)	200	У	---
Учёное Знание (Архаика)+20	100	У	Учёное Знание (Архаика)+10
Учёное Знание (Криптология)+20	100	У	Учёное Знание (Криптология)+10
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Абсолютная Память	200	Т	Инт 30
Мастер Оратор	300	Т	Тов 30
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

Улучшения Госпитальер

«Участь наша – воздать почести мученикам, судьба наша – упокоить павших, оборонить невинных и нести свет».

- «Госпитальерский Часослов»

Ордена Госпитальер – несомненно, самые любимые в народе из всех Сороритас, ибо их работа – спасать жизни и провожать в последний путь солдат Империума, погибающих на полях сражений по всей галактике. Для простых граждан они – непорочные святые, но, несмотря на это, их сострадательность и терпимость улетучиваются, когда дело касается ереси или Губительных Сил.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+20	100	У	Бдительность+10
Обольщение+10	100	У	Обольщение
Химия	100	У	---
Обыденное Знание (Имперская Гвардия)	100	У	---
Медика	100	У	---
Ремесло (Аптекарий)+10	100	У	Ремесло (Аптекарий)
Крепкий Орешек	100	Т	СВ 40
Божественное Вмешательство	100	Т	Чистая Вера
Равный (Военные)	100	Т	Тов 30
Сопротивляемость (Холод)	100	Т	---
Сопротивляемость (Жара)	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Стальные Нервы	200	Т	---

Улучшения Куриа

«Восславь Императора молитвой и запасись боеприпасами: где не справится одно, там поможет другое».

- поговорка Сороритас

Прошедшие горнило войн и катастроф, закаленные верой и дисциплиной, Сёстры Госпитальер искусны не только во врачевании, но и в умении выжить и позаботиться о своих подопечных даже в самых суровых и смертоносных обстоятельствах. Куриа прекрасно знает, когда следует лечить, когда даровать Милосердие Императора, а когда искать затаившегося врага.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обольщение+20	100	У	Обольщение+10
Химия+10	100	У	Химия
Обыденное Знание (Война)	100	У	---
Обман+10	100	У	Обман
Сбор Информации+10	100	У	Сбор Информации
Медика+10	100	У	Медика
Учёное Знание (Химия)	100	У	---
Ремесло (Аптекарий)+20	100	У	Ремесло (Аптекарий)+10
Обострённые Чувства (Обоняние)	100	Т	---
Обострённые Чувства (Осязание)	100	Т	---
Сопротивляемость (Яды)	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Допрос	200	У	---
Тайный Язык (Экклезиархия)	200	У	---
Технология	200	У	---
Автосангвина	200	Т	---
Электропривой	200	Т	---
Обострённые Чувства (Зрение)	200	Т	---
Одарённый (Медика)	200	Т	---
Дипломатия+10	300	У	Дипломатия

Улучшения Альмонессы

«Неверие подобно гнили на листьях розового куста, и подобно этой гнили оно распространяется сперва среди слабой лозы, но затем неизбежно губит и сильную. Подобно лучшим садовникам должны мы чутко заботиться о своих цветах, зная, когда удобрить их, когда подрезать, а когда вырвать с корнем».

- Святая Элизабет,
«Отражение в Золотой Заводи»

Сестра-Госпитальер проводит среди ужасов войны столько же, если не больше, времени, сколько и любая Сестра Битвы. Самые опытные из них закалены этими испытаниями словно самые крепкие из ветеранов. Многих таких Сестёр принимают на службу в Инквизицию и Имперскую Гвардию, чтобы они могли приложить свои отточенные навыки к наиболее тёмным аспектам жизни Империума.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Химия+20	100	У	Химия+10
Командование	100	У	---
Обман+20	100	У	Обман+10
Сбор Информации+20	100	У	Сбор Информации+10
Медика+20	100	У	Медика+10
Учёное Знание (Химия)+10	100	У	Учёное Знание (Химия)
Пресыщенный	100	Т	СВ 30
Равный (Экклезиархия)	100	Т	Тов 30
Равный (Безумцы)	100	Т	Тов 30
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Запретное Знание (Инквизиция)	200	У	---
Допрос+10	200	У	Допрос
Технология+10	200	У	Технология
Хорошая Репутация (Имперская Гвардия)	200	Т	Равный (Военные), Тов 30
Хорошая Репутация (Имперский Флот)	200	Т	Равный (Военные), Тов 30
Крепкий	200	Т	Вын 40
Мастер Хирургеон	200	Т	Медика+10
Запретное Знание (Культы)	300	У	---
Запретное Знание (Ересь)	300	У	---
Запретное Знание (Мутанты)	300	У	---
Просангвина	300	Т	Автосангвина
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

Улучшения Милитант

«Еретики алчут искупительного пламени. Им не следует бояться нас, ибо именно его мы и несем».

- Аксиома Первая, приписывается
Канонессе Хельфлакс из
Ордена Серебряного Покрова

Сестры Битвы, закованные в силовую броню, вооружённые болтером и огнемётом – вот какой образ в первую очередь приходит в голову обычному гражданину Империума, когда речь заходит о Сороритас. Ордена Милитант – элитное и беспощадное боевое крыло Министорума и Ордо Еретикус, вечно бдительные и бесконечно преданные Имперскому Кредо.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+20	100	У	Бдительность+10
Лазанье+10	100	У	Лазанье
Обыденное Знание (Война)	100	У	---
Запугивание	100	У	---
Основное Оружие (Огонь)	100	Т	---
Зачищай и Очищай	100	Т	Основное Оружие (Огонь)
Плечом К Плечу	100	Т	---
Стальные Нервы	100	Т	---
Быстрое Выхватывание	100	Т	---
Мгновенная Реакция	100	Т	Лов 40
Быстрая Перезарядка	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Гнев Праведника (см. дальше)	100	Т	Чистая Вера
Искусный Стрелок	200	Т	Б 30, Основное Оружие (любые два)
Основное Оружие (Мельта)	200	Т	---
Ненависть (Еретики)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Болтер)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Огонь)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Мельта)	200	Т	---

Улучшения Элохим

«В войне за души людей нет места ни для пощады, ни для сожалений».

- Древняя Терранская Поговорка

По мере того, как Сёстры Битвы растут в опыте и умениях, они получают знак Элохим, означающий, что они пролили кровь на службе Императору. Такие воительницы либо продолжают службу в качестве ветеранов, либо присоединяются к особым подразделениям типа отрядов спецвооружения Доминион, команд тяжёлой поддержки Ретрибутор или знаменитых летучих Серафим.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Акробатика	100	У	---
Лазанье+20	100	У	Лазанье+10
Обыденное Знание (Война)+10	100	У	Обыденное Знание (Война)
Обыденное Знание (Война)+20	100	У	Обыденное Знание (Война)+10
Скрытность+10	100	У	Скрытность
Уклонение+20	100	У	Уклонение+10
Запугивание+10	100	У	---
Бесшумный Шаг	100	У	---
Амбидекстрия	100	Т	Вос 30
Бой Вслепую	100	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Цепное)	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Две Руки (Ближний Бой)	100	Т	ББ 35, Лов 35
Две Руки (Баллистик)	100	Т	Б 35, Лов 35
Пилотирование (Прыжковый Ранец)	200	У	---
Выслеживание	200	У	---
Сокрушительный Удар	200	Т	Сил 40
Неистовый Натиск	200	Т	ББ 35
Стрелок	200	Т	Б 40, Две Руки (Баллистик)
Молниеносные Рефлексы	200	Т	Лов 30
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Стремительная Атака	200	Т	ББ 35
Дипломатия+10	300	У	Дипломатия

Улучшения Целестии

«В ярости – вера; в ненависти – предназначение; в битве – честь; в смерти – кончина мученика».

- «Книга Обучения»

Самые опытные из Сестёр Битвы получают хонорифику Целестии, которая отмечает их как опытнейших воительниц, ветеранов сотен войн и сражений. Целестии ни в чем не уступают ни одному бойцу, которого способно выставить человечество, за исключением, разве что, могучих Астартес, но в остальном они безупречны – сплав великолепных боевых умений, тактического опыта и неколебимой веры.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Акробатика+10	100	У	Акробатика
Командование	100	У	---
Запугивание+20	100	У	Запугивание+10
Тайный Язык (Военный)	100	У	---
Стрельба От Бедра	100	Т	ББ 40, Лов 40
Железная Челюсть	100	Т	Вын 40
Пресыщенный	100	Т	СВ 30
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	100	Т	---
Сокрушительный Выстрел	100	Т	Б 40
Равный (Экклезиархия)	100	Т	Тов 30
Пистолеты (Огонь)	100	Т	---
Запретное Знание (Культы)	200	У	---
Запретное Знание (Ересь)	200	У	---
Запретное Знание (Инквизиция)	200	У	---
Пилотирование (Военные Суда)	200	У	---
Учёное Знание (Тактика Империалис)	200	У	---
Калечащий Выстрел	200	Т	Б 40
Двойной Выстрел	200	Т	Лов 40, Две Руки (Баллистик)
Двойной Удар	200	Т	Лов 40, Две Руки (Ближний Бой)
Крепкое Телосложение*	200	Т	---
Молниеносная Атака	300	Т	Стремительная Атака
Пистолеты (Плазма)	300	Т	---
Одарённый (Дипломатия)	300	Т	Дипломатия

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге*

Улучшения Супериор

«Воспряньте, сёстры, и возрадуйтесь, ибо ещё до заката мы будем пребывать подле нашего Отца!»

- Сестра-Супериор Лукреция Баск,
Последняя Битва за Гэллоугласс

Вступление в ряды Сестёр Супериор – это не только великая честь, но и признание лидерских способностей кандидатки, поскольку этот титул знаменует получение офицерского звания в рядах Адепта Сороритас. Сёстры Супериор – вдохновляющие лидеры, действующие на передовой линии, требующие от подчинённых неколебимой верности Правилу и бесспорной твёрдости веры. Они часто берут на себя обязанности командующих войсками на поле боя, полевыми госпиталями в действующих зонах боевых действий, или руководителей особо важных исследований – в зависимости от пути, которым Сестра шла к своему нынешнему высокому званию.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Командование+10	100	У	Командование
Допрос	100	У	---
Допрос+10	100	У	Допрос
Аура Власти	100	Т	Тов 30
Благословенное Сияние	100	Т	Чистая Вера и ещё один Акт Веры
Разоружение	100	Т	Лов 30
Железная Дисциплина	100	Т	СВ 30, Командование
Оружие Ближнего Боя (Шок)	100	Т	---
Шаг В Сторону	100	Т	Уклонение, Лов 40
Могучий Разум	100	Т	СВ 40, Сопротивл. (Психосилы)
Запретное Знание (Культы)+10	200	У	Запретное Знание (Культы)
Запретное Знание (Ересь)+10	200	У	Запретное Знание (Ересь)
Запретное Знание (Инквизиция)+10	200	У	Запретное Знание (Инквизиция)
Запретное Знание (Ордо Еретикус)	200	У	---
Литания Ненависти	200	Т	Ненависть (любая)
Равный (Инквизиция)	200	Т	Тов 30
Запретное Знание (Демонология)	300	У	---
Хорошая Репутация (Экклезиархия)	300	Т	Тов 50, Равный (Экклезиархия)
Крепкое Телосложение	300	Т	---

Улучшения Легаты

«Даже если сомнения гложут вас, даже если буря войны поглощает вас, даже если все ваши прошлые убеждения оказались пустой ложью, соберитесь и не бойтесь. Он с нами – Император, Господь наш! Против Него не выстоит ни одна армия, не усидит ни один тиран, и ни одна ересь не останется безнаказанной. Не бойтесь, ибо мы с вами – дочери Его во очищающем пламени, несущие с собой Его священную ярость!»

- Канонесса Иокаста Вайл,
Церемония Экстремис,
Вторая Осада Ваксанида

Как Сёстры Супериор формируют офицерское звено Адепта Сороритас, так и равнозначные ранги Легаты, Палатины и Канонессы формируют высшее звено командования. Величайшие из воительниц и самые яркие из духовных лидеров Сороритас, они наделяют тех, кто следует за ними, великим рвением, и каждая из них является полноценной действующей силой Империума.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Командование+20	100	У	Командование+10
Мастер Клинков	100	Т	ББ 30, Оружие Ближнего Боя (любое)
Мастер Рукопашной	100	Т	ББ 30
Пистолеты (Мельта)	100	Т	---
Одарённый (Командование)	100	Т	---
Запретное Знание (Культы)+20	200	У	Запретное Знание (Культы)+10
Запретное Знание (Ересь)+20	200	У	Запретное Знание (Ересь)+10
Запретное Знание (Инквизиция)+20	200	У	Запретное Знание (Инквизиция)+10
Запретное Знание (Ордо Еретикус)+10	200	У	Запретное Знание (Ордо Еретикус)
Допрос+20	200	У	Допрос+10
Калечащий Удар	200	Т	ББ 50
Ненависть (Демоны)	200	Т	---
К Демону В Пасть	200	Т	Железная Дисциплина
Ментальная Крепость	200	Т	СВ 50, Могучий Разум
Хорошая Репутация (Инквизиция)	300	Т	Тов 50, Равный (Инквизиция)
Крепкое Телосложение*	300	Т	---

**Ты можешь брать этот Талант до двух раз на этом Ранге*

Сила Веры

Адепта Сороритас и некоторые подобные им благословенные люди являются не простыми слугами Императора; они есть воплощение чистой веры в Него. Их вера столь сильна и самозабвенна, что она становится более чем просто системой убеждений; она становится силой, способной творить чудеса.

Многие верят в Императора, но лишь единицы обладают верой столь искренней, чистой и, что главное, самозабвенной, что обретают дар воплощать её в виде разнообразных чудес. Этот дар представлен в **Dark Heresy** серией Талантов, позволяющих персонажу являть божественную волю, тратя или сжигая Очки Судьбы.

Как и многие обычные Таланты, Акты Веры взаимосвязаны и ограничены: они могут быть взяты только при соблюдении тех или иных условий. Талант, являющийся основой всех прочих Актов Веры это Чистая Вера – без него не может быть взят ни один из Актов.

Примечание: В описании некоторых талантов встречается фраза «создание варпа» или «сущность варпа»: это относится ко всем Демонам и Демонхостам, а также к таким созданиям, как Астральные Призраки, одержимые существа и прочие порождения и обитатели Имматериума.

Незапятнанна Будь

Сороритка, накопившая более 10 Очков Порчи, теряет возможность приобретать новые Акты Веры, а также использовать любой из уже имеющихся. Если же количество Очков Порчи вновь падает ниже 10, молитвы персонажа вновь обретают силу.

Чистая Вера (Талант)
(Pure Faith)

Твоя вера в Бога-Императора Человечества, Его божественную силу и милосердие абсолютна и безусловна. Вера эта обволакивает тебя и наполняет твою душу, становится бронёй, что не даёт пагубному влиянию и оружию еретиков дотронуться до тебя и нанести тебе вред. Чистая Вера дарует следующие преимущества:

- Постоянный иммунитет к Демоническому Присутствию (включая отрицательные модификаторы к Силе Воли).
- Ты можешь избежать прохождения Теста на Страх, избежать получения Очков Порчи или Безумия, потратив Очко Судьбы. Эта защита работает на протяжении одной игровой сцены.
- Ты можешь сжечь Очко Судьбы, чтобы игнорировать эффект одной любой Демонической или психической атаки – в этом случае буквально происходит чудо, и персонаж остаётся совершенно невредимым.

Очисти Нечистое (Талант)
(Purge the Unclean)

Требования: Чистая Вера.

Ты способен сфокусировать свою веру при помощи слов, жестов и силы воли так, что Демон бежит в страхе или будет изгнан из реальности именем Императора.

- В качестве Частичного Действия ты можешь потратить Очко Судьбы на декламацию священных слов, способных отпугнуть сущность варпа. Проведи состязание Тестов Силы Воли персонажа и сущности. Если Тест персонажа выигрывает, сущность отбрасывает на дистанцию, равную удвоенному Бонусу Силы Воли персонажа в метрах. Сущность не может приблизиться ближе, чем на это расстояние на протяжении ещё 2d5 Раундов.
- В качестве Полного Действия ты можешь потратить Очко Судьбы на произнесение экзорцизмов, изгоняющих сущность варпа из одержимого ею носителя. Проведи состязание Тестов Силы Воли персонажа и сущности. Если Тест персонажа выигрывает, сущность исторгается из носителя, проявляясь в непосредственной от него близости. Сущность теряет возможность вселиться обратно в своего прежнего носителя на количество часов, равное удвоенному Бонусу Силы Воли экзорциста.
- В качестве Полного Действия ты можешь сжечь Очко Судьбы, читая Литанию Отвращения, и изгнать сущность из реального мира. Чтобы проделать такое, недостаточно упомянуть сущность во время чтения Литании – персонаж должен противостоять этой сущности лицом к лицу. Проведи Тест на Силу Воли. В случае успеха персонаж наносит Урон, равный Бонусу Силы Воли плюс Бонус Силы Воли за каждую ступень успеха. В случае провала Теста, сущность получит урон, равный одиночному Бонусу Силы Воли экзорциста. Урон, полученный сущностью таким способом, не уменьшается ни Бонусом Выносливости цели, ни её (вероятной) Демонической стойкостью, ни Броней, ни какой бы то ни было иной формой защиты.

Божественное Вмешательство (Талант)
(Divine Ministration)

Требования: Чистая Вера.

Ты – сосуд милосердия и благости Императора, твоё умение и вера в Его Божественную сущность помогает там, где не справляется одно лишь умение.

- При Тесте Медики ты можешь потратить Очко Судьбы, чтобы восстановить количество Урона, равное твоему Бонусу Силы Воли вместо обычного значения. Затем это значение прибавляется и умножается согласно обычным правилам, зависящим от типа медицинской помощи (смотри описание умения Медика на **стр. 187**). В случае оказания первой помощи Легкораненому персонажу, ты восстанавливаешь Урон в количестве, равном сумме Бонусов за Силу Воли и Интеллект.
- Ты можешь потратить Очко Судьбы, чтобы удалить всю Усталость с группы людей, количество которых равно удвоенному Бонусу твоей Силы Воли.
- Ты можешь сжечь Очко Судьбы, чтобы только что умерший персонаж вместо этого стал Критически Раненым. У силы, однако, есть ограничения (пуля в грудь – да, оторванная голова – нет), и все спорные вопросы решаются Мастером. Если Божественное Вмешательство в этом виде не сработало, Очко Судьбы не теряется.

Гнев Праведника (Талант)
(Wrath of the Righteous)

Требования: Чистая Вера

Ты – ангел возмездия, несущий праведное отмщение Императора на головы тех, кто отрицает Его владычество над звёздами и оскверняет то, что свято.

- Совершая атаку, ты можешь потратить Очко Судьбы, чтобы нанести дополнительно 1d5 очков Урона.
- Во время любой атаки ты можешь сжечь Очко Судьбы, чтобы активировать Праведную Ярость! при успешном попадании этой атаки по цели. Эта атака автоматически наносит максимально возможный для оружия персонажа урон плюс 1d10 Урона дополнительно. В случае выпадения на этом кубике «10» урон увеличивается ещё на 1d10 (смотри **Праведная Ярость!** на **стр. 399**).

Благословенное Сияние (Талант)
(Blessed Radiance)

Требования: Очисти Нечистое, Божественное Вмешательство или Гнев Праведника.

Твоя святость сияет, позволяя всем видеть истину в собственных душах. Там, где ты ступаешь, следующим за тобой нет нужды бояться тьмы и терзаться неправедным искусом.

- Тратя Очко Судьбы на активацию Чистой Веры, ты распространяешь свой иммунитет к Демоническому присутствию на количество целей, равное удвоенному Бонусу твоей Силы Воли.
- В качестве Свободного Действия ты можешь даровать одно Очко Судьбы своему союзнику. Если это Очко Судьбы не будет им потрачено, оно вернется назад в конце игровой сцены.
- Ты можешь сжечь Очко Судьбы, чтобы ты и твои союзники, число которых может достигать удвоенного значения твоего Бонуса Силы Воли, получили полную защиту от Демонического Присутствия, Страха и Порчи. Вдобавок к этому все эти люди получают бонус +10 к Тестам на сопротивление психическим атакам или любым другим формам психических манипуляций – они получат лишь половину Урона, имеющего источником психическое явление или варп-сущность. Эти преимущества остаются в силе на протяжении одной игровой сцены.

Модификация Существующих Профессий

Остаток этой главы концентрирует внимание на существующих Профессиях **Dark Heresy**, и открывает новые возможности для модификации и индивидуализации персонажа при помощи приобретения Альтернативных Рангов и Элитных Улучшений. И то, и другое крепко привязано к властным структурам, организациям и мирам Сектора Каликсис, а иногда ещё и к Родному Миру персонажа, или его Биографии. Хотя эти опции предлагают множество интересных вариантов для отыгрыша, некоторые из них обладают серьёзными побочными эффектами. Прежде чем применять эти (и любые другие) дополнения, сперва нужно убедиться, что Мастер не возражает против их введения в игру.

Альтернативные Ранги

Этот раздел содержит описание нескольких Рангов, которые могут быть взяты твоим персонажем по мере его продвижения по лестнице своей Профессии. В большинстве случаев Альтернативные Ранги меняют потенциальные возможности твоего персонажа и, в некотором роде, его направленность, но не затрагивают его фундаментальных основ: персонаж не меняет свою Профессию, просто его судьба делает по дороге некий неожиданный поворот.

Альтернативные Ранги выполняют две функции: во-первых, это возможность разнообразить путь Профессии персонажа, сделать его отличным от путей всех прочих своих коллег. Во-вторых, это возможность дать ему определённое место в сеттинге, роль в сплетении сил и интриг Сектора Каликсис. Как ты сам скоро заметишь, каждый из Альтернативных Рангов связан с определённой тайной организацией, институтом власти или одним из многочисленных религиозных культов Империума.

Получение Альтернативного Ранга

Альтернативные Ранги привлекательны, и тому есть причины. Получение новых сил, Умений и Талантов, а также возможность сильнее отличаться от персонажей, выбравших тот же путь – все это заманчивые доводы в пользу приобретения Альтернативного Ранга. Чтобы получить его, сначала получи разрешение Мастера. Некоторые из этих Рангов могут значительно усложнить дело и текущую сюжетную линию кампании. Во-вторых, большинство Альтернативных Рангов имеет те или иные требования, которые должны быть выполнены, прежде чем персонаж получит право взять его. Наконец, каждый Альтернативный Ранг требует минимального Ранга Профессии персонажа, не достигнув которого, Ранг взять попросту нельзя (некоторые Ранги можно взять представителям нескольких Профессий). Альтернативный Ранг можно взять, достигнув указанного в требовании уровня, а также на любом из Рангов, следующих после него.

Как только требования соблюдены, а Мастер даёт добро, ты можешь взять Альтернативный Ранг. В любом случае Альтернативный Ранг «заменяет» Ранг, который был бы получен в ином случае, а его Схема Улучшений заменяет Схему Улучшений обычного Ранга твоей Профессии. С этого момента ты получаешь доступ к данным Улучшениям и можешь свободно тратить на них очки опыта. Некоторые Альтернативные Ранги также дают определённые уникальные способности и Особенности – они применяются немедленно.

Титулы и Власть в Святых Ордосах

Инквизиция – древняя и загадочная организация, сотканная из вечно изменяющейся паутины покровительства, влияния и власти. И хотя определённые титулы и именования могут дароваться в качестве награды или переходить как бы сами собой к тем или иным служителям Ордосов, действительная структура власти в Инквизиции довольно проста. Высочайший Титул – Лорд-Инквизитор, коих в секторе в любой момент времени может насчитываться едва ли дюжина (а чаще – и меньше того). Ступенью ниже стоят простые Инквизиторы, условно равные в полномочиях, но на практике сильно различающиеся по объему действительной власти и влияния среди сослуживцев. Далее, значительно превосходя числом все прочие ранги Святых Ордосов, стоят Аколиты, каждый из которых однажды может получить повышение, став по воле своего господина Интеррогатором (титул, означающий особо доверенного агента, кандидата на получение собственной инсигнии), специалистом, савантом, толкователем, агентом трона или, (что куда более вероятно), так и оставшись Аколитом..

Предлагая новые способности и варианты развития, Альтернативный Ранг, «путь малоезжий», так сказать, имеет и свои недостатки. Ты можешь (наиболее вероятно) пропустить некоторые Умения и Таланты, достигнув высоких уровней с «обрубками» ранее заброшенных Умений, или заплатив за них гораздо больше, чем в ином случае. Это и есть цена специализации персонажа в новой и узкой области. Мастер может позволить купить эти упущенные улучшения, если сочтет уместным (смотри раздел **Элитные Улучшения**) по достижении следующего Ранга.

Из-за того, что взятие Альтернативного Ранга несколько усложняет процесс развития персонажа, брать его рекомендуется лишь опытным игрокам. Помни, однако, что, сколько бы вариантов развития у тебя ни было, конечное число вложенных ОО ограничивает твой прогресс, и именно оно в конечном итоге определяет Ранг твоего персонажа.

Пример

Хунт Ягер, персонаж-Гвардеец, берёт Альтернативный Ранг Мальфийский Кровник, заменяя свой обычный Ранг 5: Ветеран на Ранг 5: Кровник, поскольку соответствует всем требованиям для него. Он не перестаёт быть Гвардейцем; просто он Гвардеец, который «подрабатывает» охотником за головами. Игрок Хунта отныне получает доступ ко всем Умениям и Талантам, перечисленным в Улучшениях Кровника по указанным там ценам, и волен тратить на них любое количество имеющихся у него в наличии ОО. Однако, поскольку все свое время он отдал погоням и ловле беглых рецидивистов, некоторые возможности, которые предоставляет Ранг 5: Ветеран, Хунт упустил. Когда он получит Гвардейский Ранг 6, он будет волен купить их (за ОО, конечно же), но должен будет заплатить за них как за Элитные Улучшения.

Двигаясь Дальше

Как только ты набираешь достаточно потраченных ОО для того, чтобы получить следующий Ранг, все происходит как обычно. Если схема развития Профессии на новом Ранге подразумевает выбор той или иной ветки развития, выбор делается как обычно. Все дальнейшее развитие в избранной ветке идет обычным путём, за исключением того, что некоторые из Умений или Талантов на новом Ранге могут «провиснуть» из-за невыполнения требований к ним, поскольку Альтернативный Ранг не предусматривает их наличия, так что приобрести их можно будет лишь в качестве Элитных Улучшений. Наиболее вероятно, однако, то, что ты продолжишь развивать то, что получил при помощи Альтернативного Ранга, чтобы скомпенсировать упущенное.

Элитные Улучшения из Упущенных Рангов

Альтернативный Ранг означает, что твой персонаж отклонился от обычного пути и, получив новые и зачастую уникальные способности, тем не менее, потерял кое-что, присущее более стандартному подходу. В данном случае «упущенные» Умения и Таланты могут быть приобретены с одобрения Мастера после достижения персонажем следующего Ранга его Профессии в качестве Элитных Улучшений. Стоимость этих улучшений равна стоимости, указанной в пропущенном Ранге, плюс 50 ОО.

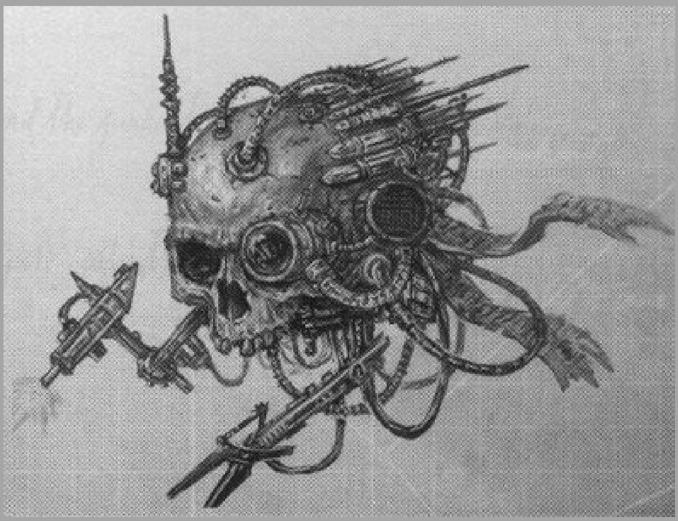
Пример

Гвардеец Хунт, пропустив Гвардейский Ранг 5: Ветеран, став вместо того Мальфийским Кровником. Однако став уже Десантником, Хунт нашел мельтаган во время одной из битв с какими-то еретехами и пожелал научиться пользоваться им. Основное Оружие (Мельта) – это Улучшение, входящее в список его упущенного Ранга, так что Хунт просит его в качестве Элитного Улучшения. Мастер соглашается при условии, что персонаж поведёт значительное время между приключениями, практикуясь в стрельбе, и потратит на него 150 ОО (100 за Талант плюс 50 за Элитное Улучшение). Мастер также списывает с Хунта пригоршню Тронов, чтобы покрыть стоимость бутылей с топливом, которые он потратил на тренировки с этим боевым грилем!

Таблица И-2-3: Альтернативные Ранги

Имя	Карьеры	Ранг*
Чёрный Жрец Маккабеуса	Клирик	4
Уполномоченный Посол	Адепт или Техножрец	4
Каликсианский Ксеноарканист	Адепт	4
Червонный Комиссар	Гвардеец	3
Воин-дикарь	Гвардеец	3
Легат-Следователь	Адепт, Арбитр, Клирик Гвардеец или Псайкер	4
Мальфийский Кровник	Убийца, Арбитр Гвардеец или Подонок	5
Металликанский Стрелок	Убийца или Подонок	1
Механикус Секьютор	Техножрец	4
Жнец Моритат	Убийца	6
Утилизатор	Подонок	1
Сестра Облатиа	Адепта Сороритас	5
Храмовник Каликс	Псайкер	4
Тирантийский Теневой Агент	Любой, кроме Сороритас и Техножреца	5
Надзиратель Дивизио Имморалис	Арбитр	1

**Минимальный Ранг, на котором Альтернативный Ранг становится доступным.*



Чёрный Жрец Маккабеуса

«Я иду по стопам Благословенного Святого Друзуса и делаю Императору угодное дело. Слова мои нечистых духов изгоняют, и посрамляют еретиков. Так кто же ты, дерзнувший заступить мне дорогу?»

- Приор Корнелий Агриппа, маккабеанский экзорцист

Именуемые также Чёрными Клириками и Пепельными Исповедниками (а также, втайне и шёпотом, «костёрными воронами»), эти клирики состоят в довольно условно организованных орденах воинствующих священников под патронажем Ордо Маллеус. Ордена эти разбросаны по всему Имперскому космосу и, хотя их не слишком много, они являются проверенным и испытанным орудием в арсенале Ордо. В Секторе Каликсис Инквизиция избрала местом базирования Чёрного Ордена Маккабеус Квинтус, второстепенный мир-храм, родину одного из наиболее эстетичных и мистических толкований Имперского Кредо. Помимо всего прочего, этот мир находится в стороне от интриг и политических дрязг Экклезиархии сектора, и, следовательно, идеально подходит для нужд Ордена.

Чёрными Жрецами становятся наиболее многообещающие клирики Министорума, выбранные за силу воли, твёрдость веры и, во многих случаях, благодаря благоволению судьбы, уже не раз позволившей им выжить в столкновениях с силами зла. После отбора кандидатов подвергают жесточайшим испытаниям и пристрастным допросам высочайшей степени – как если бы кандидаты сами являлись еретиками: нет ничего удивительного в том, что выживают не все; те же, кому это удается, получают тайное эзотерическое знание от своих повелителей в Ордо Маллеус. Получив познания, недоступные другим служителям Экклезиархии, и научившись посредством веры и разума творить истинные чудеса экзорцизма, клирики, перенесшие «маккабеанские ритуалы», меняются навсегда. Полученный опыт отделяет их от собратьев по Министоруму – причина кроется в пересмотре самых основ их веры и окутанных мраком знаниях о природе реальности, с которыми им придется отныне жить. Путь Чёрного Жреца тернист и зачастую недолог – сказывается не только тяжесть доверенных им тайн, но и присущее им обыкновение по зову долга оказываться в самых опасных ситуациях, лицом к лицу с самыми жуткими врагами Человечества. Большинство Чёрных Жрецов служит, конечно же, в Ордо Маллеус; те же, кого приписывают к другим Ордосам, выполняют и иные задачи, вступая в игру на первых ролях, когда имеет место быть Демоническое вмешательство. Если Чёрный Жрец проживет достаточно долго и докажет свою состоятельность, со временем он может занять довольно высокую ступень в иерархии Ордо Маллеус.

По облику и поведению Маккабеанские Чёрные Жрецы полностью оправдывают свое имя: простые робы чёрного или пепельного цвета, полное пренебрежение любого рода украшениями и изысками, за исключением, разве что религиозных символов и священных реликвий – и то зачастую убранных в простое железо и сталь. Их доспехи и оружие украшены копотью погребальных костров и кровью врагов Империума, а не инкрустацией и филигранью. Манеры их мрачны и угрюмы, а чувство юмора им, похоже, и вовсе чуждо (хотя молва твердит, что был как-то Чёрный Жрец, показавший себя тонким ценителем довольно жестокой и мрачной иронии). Пепельные Исповедники, несомненно, фанатики, но, в отличие от пылкой ярости Искупителей, рвение Чёрных Жрецов подобно холодному камню, несущему на себе печать жёсткой необходимости.

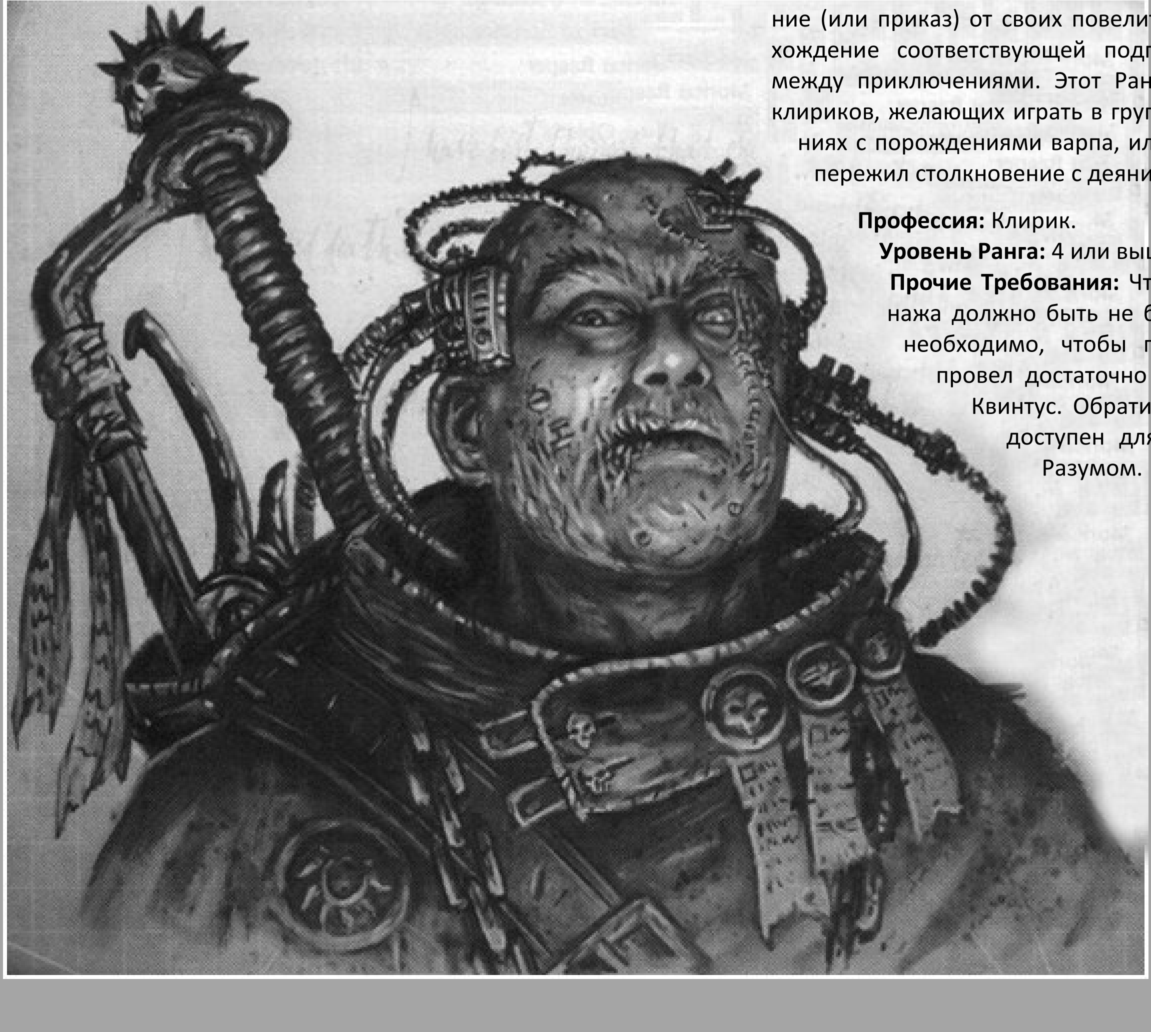
Становление Чёрного Жреца Маккабеуса

Чтобы выбрать этот путь, персонаж должен быть Клириком, чей Родной Мир – Маккабеус Квинтус, или получить разрешение (или приказ) от своих повелителей из Инквизиции на прохождение соответствующей подготовки во время перерыва между приключениями. Этот Ранг более всего подходит для клириков, желающих играть в группе боевую роль в столкновениях с порождениями варпа, или же тех, кто в прошлом уже пережил столкновение с деяниями Демонов.

Профессия: Клирик.

Уровень Ранга: 4 или выше (2000 ОО).

Прочие Требования: Чтобы взять этот Ранг, у персонажа должно быть не более 10 Очков Порчи. Также необходимо, чтобы персонаж либо вырос, либо провел достаточно долгое время на Маккабеус Квинтус. Обрати внимание, что этот Ранг недоступен для персонажей с Очищенным Разумом.



Улучшение	Цена	Тип	Требование
Командование	100	У	---
Обыденное Знание (Имперское Кредо)+20	100	У	Обыденное Знание (Имперское Кредо)+10
Обман+10	100	У	Обман
Запретное Знание (Культы)	100	У	---
Запретное Знание (Демонология)	100	У	---
Запретное Знание (Демонология)+10	100	У	Запретное Знание (Демонология)
Допрос	100	У	---
Запугивание	100	У	---
Пилотирование (Гражданские Суда)+10	100	У	Пилотирование (Гражданские Суда)
Учёное Знание (Легенды)+10	100	У	Учёное Знание (Легенды)
Учёное Знание (Оккультизм)	100	У	---
Язык (Высокий Готик)	100	У	---
Основное Оружие (Болт)	100	Т	---
Основное Оружие (Огонь)	100	Т	---
Ненависть (Демоны)	100	Т	---
Мастер Оратор	100	Т	Тов 30
Оружие Ближнего Боя (Цепное)	100	Т	---
Неколебимая Вера	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Командование+10	200	У	Командование
Запретное Знание (Культы)+10	200	У	Запретное Знание (Культы)
Запретное Знание (Варп)	200	У	---
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	200	Т	---
Равный (Ордо Маллеус)	200	Т	Тов 30
Пистолеты (Болт)	200	Т	---
Пистолеты (Огонь)	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Чистая Вера (смотри **стр. 130**)	300	Т	---
Очисти Нечистое (смотри **стр. 131**)	300	Т	Чистая Вера
Энкарта Малефикарум (см. ниже)	500	Особое	Вын 40

Особое: Энкарта Малефикарум (Элитное Улучшение)

Некоторые Чёрные Жрецы, дабы улучшить свои способности экзорцистов, подвергаются тайному ритуалу, который Ордо Маллеус называет Энкартой Малефикарум. Во время этого ритуала запретное знание буквально прожигается в глубинных частях мозга, где затем запечатывается священными знаками, которые наносятся непосредственно на кору головного мозга. Эта процедура очень редка и считается радикальной даже наиболее пылкими из Охотников на Демонов, поскольку выживают после этой процедуры лишь немногие, а их полезность может быть весьма ограничена, поскольку разуму в ходе ритуала может быть нанесён серьёзный ущерб.

Энкарта Малефикарум считается Элитным Улучшением (смотри **стр. 69**). Потратив ОО на его приобретение, персонаж исчезнет в неизвестном направлении на 1d5 недель, на протяжении которых Чёрные Жрецы будут испытывать его веру и стойкость, а затем вложат пылающее знание в его разум. В качестве побочных эффектов он получает 1d5 Очков Безумия, а Выносливость и Товарищество уменьшаются на 1d5.

Эта великая цена, за которую ты покупаешь устрашающее знание и защиту против злой воли Демонов: твой персонаж получает умение Запретное Знание (Ордо Маллеус) и талант Исступленная Вера. Помимо того ты получаешь бонус +10 ко всем Тестам на преодоление пыток и допросов, попыток чтения или контроля разума и любым формам одержимости. Но даже если попытка вселения сущности удалась, но менее, чем на три ступени успеха, ее атака или проникновение блокируется выжженными в мозгу печатями – попытка вселения считается проваленной, а сам персонаж при этом впадает в кататонию на 1d10 минут.

Уполномоченный Посол

> *«Мои повелители искренне сожалеют о том, что у вас случился неурожай, губернатор, и что беспорядки бушуют на Вашей скромной планете. Возможно, Вам следует обратиться к вольным капитанам, как Вам было угодно сделать три года назад, когда Вы отклонили и наше щедрое предложение, и протекторат нашей дружбы… нет? Что ж, к несчастью обстановка в субсекторе с той поры изменилась не в лучшую сторону и наша цена несколько выросла…»*
>
> - Адепт-Лаборант Алиша Чжоу, посольство династии Маченко

Путешествия – дело довольно опасное и глуп тот, кто покидает безопасный дом, не вызнав о ждущих его опасностях пути, не говоря уж о том, чтобы опрометчиво отправиться сквозь холодную и безжалостную межзвёздную тьму. Подобный путь во многих смыслах даже более опасен для богатых и влиятельных персон Сектора Каликсис, чем для простого человека, так как, будучи защищенными от обыденных проблем сиянием своей власти и способностями своей свиты, они имеют множество врагов, и им, несомненно, есть, что терять. Империум человечества – мрачное и опасное место; великие и могущественные должны всегда опасаться убийц, интриг, заговоров и махинаций своих врагов. Не удивительно, что многие предпочитают оставаться в сердце своих владений и, если дело не требует их личного присутствия, отправлять вместо себя посланников. Уполномоченные Послы – наиболее подходящие на эту роль кандидаты. Притом ни в коем случае не стоит забывать, что любой из них – лицо с чрезвычайно обширными и разветвлёнными связями, и от какого-нибудь посыльного, торгового фактора или мальчика на побегушках их отделяет широкая, бездонная и почти непреодолимая пропасть.

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Бартер	100	У	---
Бартер+10	100	У	Бартер
Обольщение	100	У	---
Обольщение+10	100	У	Обольщение
Обыденное Знание (Администратум)	100	У	---
Обман	100	У	---
Обман+10	100	У	Обман
Маскировка	100	У	---
Уклонение	100	У	---
Оценка	100	У	---
Оценка+10	100	У	Оценка
Сбор Информации	100	У	---
Сбор Информации+10	100	У	Сбор Информации
Медика	100	У	---
Учёное Знание (Геральдика)	100	У	---
Учёное Знание (Легенды)	100	У	---
Учёное Знание (Коммерция)	100	У	---
Учёное Знание (Философия)	100	У	---
Проницательность	100	У	---
Выживание	100	У	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Одарённый (Бартер)	100	Т	Бартер
Одарённый (Обман)	100	Т	Обман
Бартер+20	200	У	Бартер+10
Стойкость	200	У	---
Стойкость+10	200	У	Стойкость
Обыденное Знание (Преступность)	200	У	---
Обман+20	200	У	Обман+10
Запретное Знание (Инквизиция)	200	У	---
Запретное Знание (Мутанты)	200	У	---
Запретное Знание (Ксеносы)	200	У	---
Сбор Информации+20	200	У	Сбор Информации+10
Учёное Знание (Коммерция)+10	200	У	Учёное Знание (Коммерция)
Проницательность+10	200	У	Проницательность
Технология	200	У	---
Декаданс	200	Т	Вын 30
Быстрое Выхватывание	200	Т	---
Запретное Знание (Археотех)	300	У	---
Ловкость Рук	300	У	---
Равный (Нобилитет)	300	Т	Тов 30
Равный (Преступники)	300	Т	Тов 30

Посланники говорят от имени своих хозяев, и действуют властью данных им полномочий (которые распространяются до определённого договором предела). Столь ответственный и деликатный пост требует от того, кто его занимает, прежде всего, живого ума, развитых социальных навыков и огромной силы воли. Им, кроме того, следует быть в курсе всех фактов, событий, политических нюансов, а также любых маневров и заговоров каждого из врагов своего хозяина. Одни Послы концентрируются на дипломатическом искусстве, другие действуют скорее как агенты, способные оценить и приобрести за выгодную цену товары, услуги и людей, в которых заинтересованы их господа. Успешные Послы довольно скоро приобретают известность и уважение, а с ними и собственный вес и влияние. Те из них, кто умудряется с треском провалить поручение, или тем или иным способом потерять лицо, редко получают второй шанс.

В Секторе Каликсис, как и почти везде в Империуме, Послы известны под бесчисленным количеством имен и титулов, зависящих от текущей миссии и воли господина, поручившего её. Сам Администратум пользуется крайне запутанной системой чинов и званий, от Квестора Максимус, возглавляющего службу снабжения самого Светозарного Дворца, до безликой и безбрежной массы управляющих, делегаторов, владетелей и бесчисленных субконсулов, младших консулов и внештатных сотрудников, снующих с поручениями между ветвями Адептус Терра и Коммерциа. Великие торговые гильдии и межзвёздные картели, такие как Гегемония Скаэлен-Хар и Инкорпорация Де-Уэйн, также содержат штат брокеров, агентов и прокураторов, представляющих их интересы. Высокие Дома Синтиллы, Мальфи и других крупных миров в числе своих слуг имеют герольдов и нунциев, а наследники младших ветвей дома могут получить прекрасный опыт, играя роль придворных и блюстителей интересов своих семей. Разнообразные группы и владения Адептус Механикус также довольно сильно нуждаются в Послах, которых избирают из ближайшего окружения иерархов техножречества, чтобы взаимодействовать с остальным Империумом, чьи «жалкие» проблемы и интриги мало занимают самих Магосов. Однако техножрецы, прекрасно осознавая, что они являются источником неоправданного страха, непонимания и отчуждения со стороны обычных людей, дабы преодолеть эти препоны и защитить свои интересы, по вполне логичному измышлению нередко предпочитают нанимать специалистов со стороны.

Становление Уполномоченного Посла

Инквизиторы часто нуждаются в специалистах, чьи задачи не входят в сферу деятельности тренированных убийц, полубезумных псайкеров и упрямых дознавателей. Им нередко бывают нужны лжецы и лицемеры, люди, чьё чутьё способно улавливать малейшие колебания политических интриг благородных дворов, люди, способные уловить слабую тень безумия за фасадом гениальности. С подобными задачами Послы справляются идеально, и Аколит с подобными навыками вполне способен стать опорным камнем любого тайного расследования, а истинная личность его будет сокрыта под множеством масок – даром Святых Ордосов. Те, кто встречает Посла под одной из таких личин, редко догадываются, кто на самом деле стоит за его спиной, если, конечно, он сознательно не ведёт открытую игру.

Профессия: Адепт или Техножрец.
Уровень Ранга: 4 или выше (2000 ОО).
Прочие Требования: Интеллект 30 и Товарищество 30.

Каликсианский Ксеноарканист

«Да, вы были правы, вызвав меня, Лорд-Маршал. Рунические символы, несомненно, имеют ксенологическое происхождение… да, вымершая ксено-раса… но письмена эти отличаются от их обычного стиля… вот эта руна вот здесь, например, обозначает предупреждение, но отнюдь не для нарушителей, как можно было бы подумать, но… о… я бы сказал… кхм, я должен проконсультироваться кое с какими текстами, они… эмм… на другой планете, это очень срочно – если бы мое отбытие можно было организовать побыстрее… например, прямо сейчас?»

- Ксеноарканист Ксот Линкарте, незадолго до потери экспедиции на Мир-Семя Гамма-9

Ученый-специалист, сфера деятельности которого одновременно и чрезвычайно выгодна, и крайне опасна, Ксеноарканист специализируется на таинственном знании, касающемся чужих рас. Источников подобного знания существует очень немного; в их числе – летописи семей Вольных Торговцев, отчёты экспедиций эксплораторов и, конечно же, анналы истории самого Империума, которые полны историей войн против ксеносов, досаждавших человечеству с незапамятных времен. Самые исчерпывающие и наиболее засекреченные данные по этой теме находятся в архивах Ордо Ксенос, что пополняются даже из источников, не относящихся к человеческому космосу. Гулкие залы их хранилищ – настоящая сокровищница разнообразной секретной информации и опасных ксено-артефактов: как известных, так и неизвестных (не исключая тех, что считаются настолько столь опасными, что даже упоминать их запрещено под страхом смерти). Организация и применение столь обширного, разрозненного и противоречивого собрания требует как немалого умения, так и недюжинной проницательности. Именно по этой причине Аколиты-Ксеноарканисты считаются в Ордо Ксенос необходимым злом, за которым нужно приглядывать самым тщательным образом, следя, чтобы никто из них не поддался нечестивым искушениям чуждого знания. Есть среди них и учёные-затворники, и полевые агенты, предпочитающие находить своему знанию более практическое (и более опасное) применение.

Ксеноарканисты, не состоящие в рядах Святой Инквизиции, занимают ещё более шаткое положение, и из страха перед гонениями часто вынуждены скрывать свои познания. Большинство из них – одержимые своими идеями академики, чья жажда знаний сильнее даже опасений за собственную жизнь, и многие из них разделяют мнение некоторых Радикалов, убеждённых, что, изучая чужих, можно и нужно изыскивать новые методы их уничтожения, или даже воссоздавать ксено-технологии, способные принести пользу всему Человечеству. Некоторые из них, безумцы, ослеплённые блеском открывающихся пред ними перспектив, доходят даже до отрицания Имперской доктрины, однозначно гласящей, что ксеносы и все с ними связанное есть зло. Кое-кто из них успевает прожить достаточно долго, чтобы успеть пожалеть о своих заблуждениях.

Сектор Каликсис, граничащий с устрашающе обширным участком неизведанного космоса, является местом, где на знания о чужих установился высокий (хотя и неявный) спрос, и многие купеческие гильдии, исследователи и благородные дома тайно игнорируют Имперский запрет на любую подобную информацию, руководствуясь жаждой наживы, власти, страхом или простым трижды проклятым человеческим любопытством.

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Бдительность+20	100	У	Бдительность+10
Обман	100	У	---
Уклонение	100	У	---
Запретное Знание (Мутанты)	100	У	---
Запретное Знание (Инквизиция)	100	У	---
Запретное Знание (Ксеносы)	100	У	---
Сбор Информации+10	100	У	Сбор Информации
Медика	100	У	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Стойкость	200	У	---
Стойкость+10	200	У	Стойкость
Запретное Знание (Ксеносы)+10	200	У	Запретное Знание (Ксеносы)
Навигация (Космическая)+10	200	У	Навигация (Космическая)
Учёное Знание (Криптология)	200	У	---
Технология	200	У	---
Декаданс	200	Т	Вын 30
Обострённые Чувства (Зрение)	200	Т	---
Экзотическое Оружие (Иглопистолет)	200	Т	---
Одарённый (Запретное Знание (Ксеносы))	200	Т	Запретное Знание (Ксеносы)
Обольщение	300	У	---
Пилотирование (Космические Корабли)	300	У	---
Ловкость Рук	300	У	---
Равный (Ордо Ксенос)	300	Т	Тов 30
Тайный Язык (Ксенос – любой)*	400	У	---

**Ты можешь взять это Умение несколько раз.*

К вящему неудовольствию Ордо Ксенос, со временем местоположение сектора и распространившаяся среди аристократов мода стали причиной пополнения многих частных библиотек и коллекций Синтиллы, Мальфи и других развитых миров целыми собраниями ксено-артефактов и фолиантов тайного знания. Стоит отметить, что собрания эти в большинстве своём бесполезны и пребывают в самом прискорбном небрежении – слишком немногие понимают, как ими пользоваться (а о некоторых коллекциях давно позабыли даже их владельцы). Одно из наиболее прославленных «вневедомственных» собраний такого рода – коллекция Хетаиреи Лексис – до сих пор периодически становится поводом для множества громких скандалов (и даже вооружённых рейдов). Так что никто не удивляется, когда странствующий Ксеноарканист сам назначает цену за экспертизу того или иного артефакта (если, конечно, он вообще решит, что игра стоит свеч). Многие из них соглашаются, преследуя свои собственные цели, до самого последнего момента не догадываясь об истинных мотивах тех, на кого они работают.

Становление Ксеноарканиста

Становление Ксеноарканиста – вопрос, скорее, предрасположенности и возможности, нежели чего-либо еще. Теоретически любой адепт на службе Инквизиции может получить приказ приступить к изучению ксеносов, особенно если в прошлом он сам сталкивался с ксеносами или работал куратором ксенологической коллекции или библиотеки. Естественно, в основном этим занимаются адепты Ордо Ксенос, для которых истребление ксеносов и уничтожение тех, кто ведёт с ними дела, является приоритетной задачей.

Карьера: Адепт.
Уровень Ранга: 4 или выше (2000 ОО).
Прочие Требования: Интеллект 40.

Оперативник Червонного Комиссариата

«Им стоит бояться меня только в том случае, если им есть чего бояться».

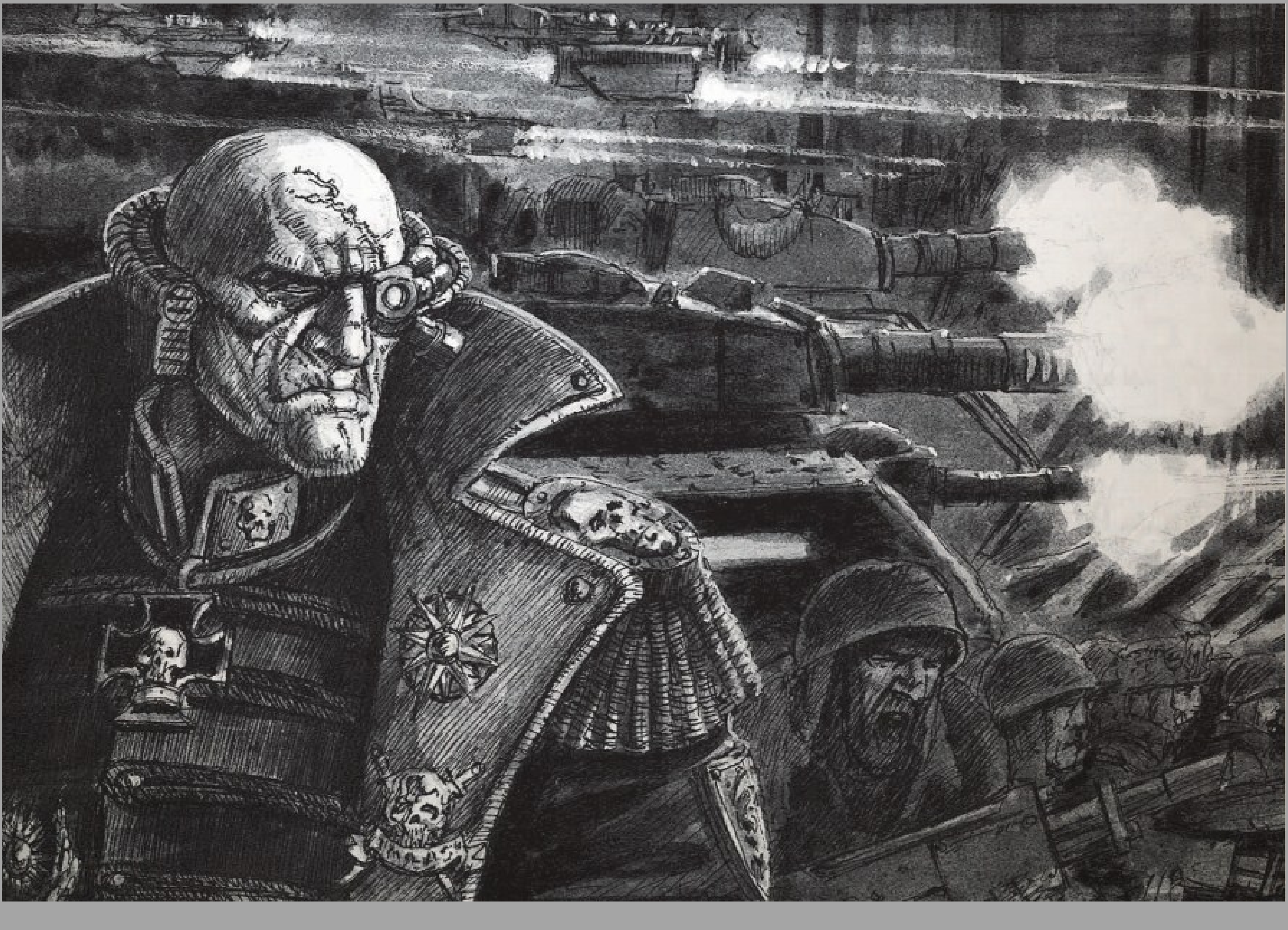
- поговорка Червонных Комиссаров

Люди, вращающиеся в кругах, близких к Светозарному Дворцу Синтиллы (или просто достаточно богатые, чтобы покупать подобного рода информацию), знают, что Лорд-Сектор Мариус Хакс – человек крайне амбициозный и чрезвычайно склонный к паранойе. Он ненавидит всякого рода мятежников со злобой, граничащей с самым настоящим безумием. Лейтмотивом его правления является стремление установить безусловное владычество Императора над звёздами и мирами Сектора Каликсис – под его, Хакса, управлением, конечно же – и цель эта оправдывает в глазах Хакса любое кровопролитие и любой террор. Будучи человеком столь же коварным и умным, сколь и жестоким, Лорд Хакс со времени получения своего высокого титула создал множество инструментов контроля и укрепления власти над сектором; одни оказались эффективны, другие – нет. Одним из инструментов, чья эффективность оказалась неоднозначной является Червонный Комиссариат.

Это обособленное армейское подразделение, являющееся прямым политическим и военным продолжением воли Лорд-Сектора, было создано для установления прямого контроля над полками Имперской Гвардии местного призыва и силами СПО в пределах Сектора Каликсис. Одного вида внушающей страх и ненависть нашивки с изображением увитой лаврами чаши и алого сердца достаточно, чтобы любой солдат СПО спал с лица, и принял во внимание, что жизнь его, возможно, подошла к концу.

Хотя Хакс осведомлен и об иных потенциальных источниках мятежа в своих владениях, более всего его беспокоит коррупция среди местных СПО и, что гораздо опаснее, угроза организованного вооружённого восстания планетарного правительства при поддержке сил планетарной обороны. История Империума полнится хрониками таких восстаний, и Лорд Хакс не желает, чтобы правление Империума в Секторе и его личная репутация были запятнаны подобными событиями. Руководствуясь этими соображениями, он инициировал создание особого армейского подразделения, организованного по принципу Имперского Комиссариата, набирающего подходящих рекрутов по всему Сектору, руководствуясь лояльностью, амбициями и готовностью кандидатов поддерживать порядок любыми методами. Их задачей стало поддержание боевого духа и лояльности среди частей СПО сектора, искоренение беззакония и коррупции, а при малейшем сомнении в верности – обеспечение таковой посредством страха. Подобные «комиссариаты внутренней безопасности» для Империума не редкость, особенно на крупных мирах-ульях, способных выставить под ружье несколько миллионов солдат, но по уровню полномочий, вседозволенности и откровенной жестокости организация Хакса аналогов не имеет, что не может не вызывать ропота и всякого рода кривотолков среди правящей элиты сектора.

Лорд-Маршал Адептус Арбитрес Горман не скрывает своей антипатии к «ублюдкам особого назначения» Хакса и считает, что это ведомство балансирует на самой грани законности, а посему фактически само является дестабилизирующим элементом. Как бы то ни было, но на данный момент вне юрисдикции этой структуры свои СПО сумели удержать лишь власти Мальфийского субсектора и агрессивно независимого Фенксворлда. Однако



Улучшение	Цена	Тип	Требование
Допрос	100	У	---
Запугивание	100	У	---
Проницательность	100	У	---
Поиск	100	У	---
Безопасность	100	У	---
Оружие Ближнего Боя (Шок)	100	Т	---
Уличный Боец	100	Т	---
Обыденное Знание (Империум)	200	У	---
Запугивание+10	200	У	Запугивание
Допрос+10	200	У	Допрос
Аура Власти	200	Т	Тов 30
Пресыщенный	200	Т	---
Обыденное Знание (Преступный Мир)	300	У	---
Допрос+20	300	У	Допрос+10
Запугивание+20	300	У	Запугивание+10
Грамотность	300	У	---

самые большие проблемы исходят со стороны истинного Комиссариата, ведомства Адептус Министорум, чьей задачей является поддержание боевого духа в рядах Имперской Гвардии, и чьё презрение к «Червонным» никогда не было тайной. В итоге эта неприязнь вылилась в открытое столкновение в ходе Восстания на Тренче, когда отряд Червонного Комиссариата приговорил к смерти и расстрелял орудийный расчет Имперской Гвардии, отходивший с ранее занятой позиции согласно полученному от командования приказу. Ответственный за театр боевых действий Имперский Комиссар постановил, что Червонный Комиссариат не имел власти над подразделением Имперской Гвардии, а, следовательно, казнив «дезертиров», они совершили преступный и еретический акт массового предумышленного убийства верных солдат Императора. Согласно одному из пунктов этого же постановления каждый член Червонного Комиссариата на Тренче в самом скором времени получил пулю в затылок.

После событий на Тренче Имперский Комиссариат закрыл Червонным доступ в действующие зоны боевых действий под каким бы то ни было предлогом – к большому неудовольствию Хакса. Чтобы избежать дальнейшей эскалации конфликта, Червонный Комиссариат сконцентрировался на надзоре за гарнизонами основных миров Сектора Каликсис, «полицейских акциях» против политических врагов Хакса и проведении карательных операций в ответ на малейшую провокацию. Нередко происходит так, что Червонные Комиссары являются на базу СПО, полную изолируют её от внешнего мира, берут под стражу командующих офицеров, и, учиняя допросы, казнят и списывают в Штрафные Легионы по малейшему подозрению в подрывной деятельности.

Становление Оперативника Червонного Комиссариата

Члены Червонного Комиссариата – не простые вояки, но люди, облеченные властью, внушающей страх в сердца солдат по всему Сектору Каликсис, особенно на центральных мирах вокруг Синтиллы. Уже одно это способно привлечь Инквизитора, которому необходим беспощадный Аколит с хорошей военной подготовкой. К тому же члены Комиссариата по долгу службы свободно перемещаются по сектору и имеют доступ к самой разной информации из политических и военных кругов, что делает их очень ценными агентами. Кроме того, многим инквизиторам, имеющим определённые сомнения относительно Червонного Комиссариата, кажется совсем не лишним иметь своего человека в структурах внутреннего круга власти самого Лорда Хакса.

Персонаж, вступивший в Червонный Комиссариат, автоматически получает особенность Страх и Ненависть (ниже).

Профессия: Гвардеец.
Уровень Ранга: Ранг 3 или выше (1000 ОО).

Страх и Ненависть (Особенность)

Членам Червонного Комиссариата свойственна жёсткая властность, которую они могут позволить себе благодаря потворству Лорд-Сектора Хакса. Их работа по уничтожению подозрительных элементов в рядах сил СПО и грозная репутация заставляет солдат СПО и набранных в пределах Каликсиса частей Имперской Гвардии реагировать на Червонных Комиссаров со страхом и глубокой, искренней ненавистью.

Как член этой организации, ты получаешь бонус +10 к Допросу и Запугиванию против членов Имперской Гвардии и СПО. Однако с ними же, но при Тестах на Обольщение и Командование ты получаешь штраф -10.

Примечание: Действие этой Особенности, помимо всего прочего, напрямую связано со знаками отличия, манерой поведения и бравой боевой выправкой. Это значит, что если персонаж одет в штатское, если его никто не узнал, или если он соблюдает инкогнито, то эта особенность не работает.

Воин-дикарь

«Уж не знаю я, что они делают с врагами, но видит Бог-Император, меня они пугают!»

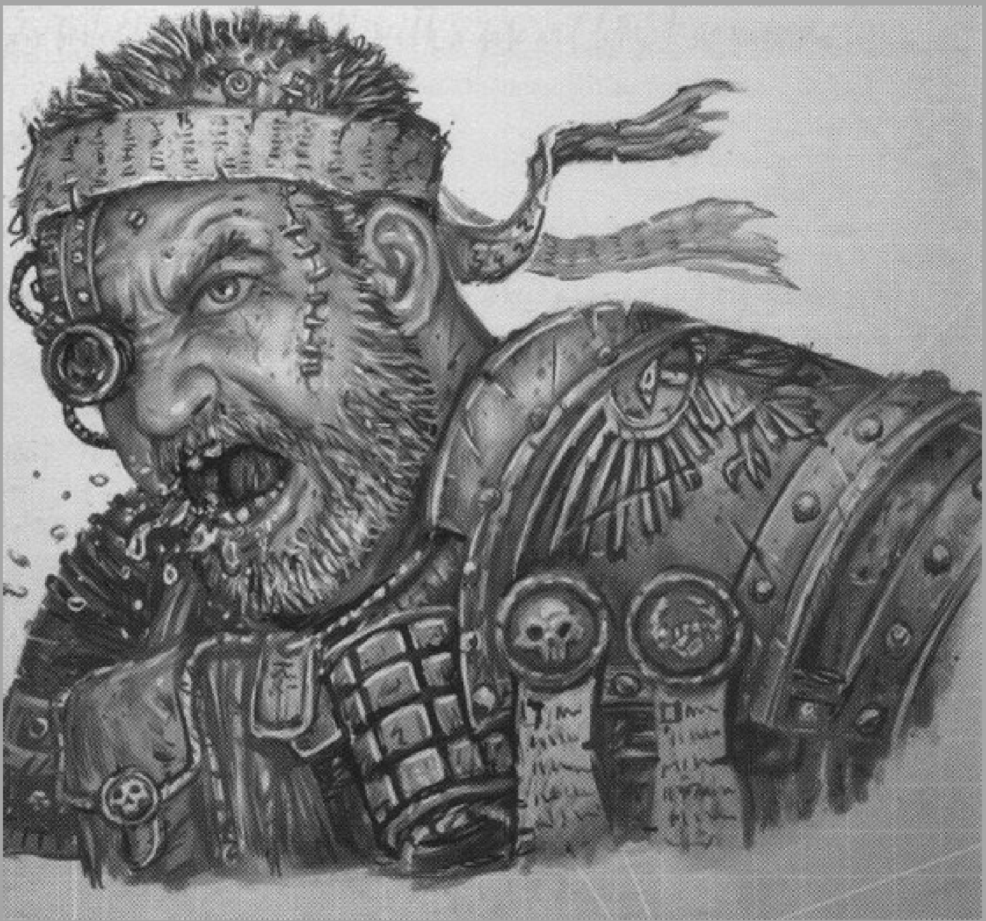
- Лорд Лютер Кронус, Мортрессанский Ураганный Полк

Несмотря на то, что бесчисленные ряды Имперской Гвардии формируют основу военной мощи, выковавшей Империум, они бесконечно далеки от единообразия. За исключением единого верховного командования и стандартного снаряжения, которыми занимается Муниторум, каждый полк столь же индивидуален, сколь и мир, на котором он был сформирован – и к числу самых необычных относятся полки солдат, рождённых на диких мирах. Жестокость этих миров, выраженная в форме бесконечных межплеменных конфликтов или смертоносной флоры и фауны, является основополагающим фактором для закрепления у местных жителей привычки выживать в самых опасных ситуациях – причём происходит это задолго до того, как гвардейский лазган впервые попадает к ним в руки. Во многих случаях полки с диких миров (а также некоторых миров смерти и наименее развитых феодальных миров) ценятся Муниторумом настолько высоко, что десятина этих миров порой целиком состоит из будущих солдат Имперской Гвардии. Большая часть этих новобранцев проходит серьёзную программу подготовки, во время которой они, согласно тактической доктрине и практикам Имперской Гвардии, получают начальное образование и строжайшее понятие о дисциплине, позволяющей обращать кровожадность бывших дикарей на врагов Императора. Лишь некоторым, наиболее диким и «безнадёжным» полкам, позволяется следовать «старыми путями» (за строжайшим исключением тех, что подразумевают поклонение языческим богам), и практиковать свой жестокий, «контактный» боевой стиль, причём, просто в силу того, что эта самая их дикость и усвоенные с детства навыки и есть их самая сильная сторона. Как результат, такие полки, обычно играющие роль ударных войск и специалистов по штурму укреплений, несут тяжелейшие потери каждый раз, когда принимают участие в боевых действиях, но из тех, кто выживает, формируется элитное ядро закаленных ветеранов, способных обрушить всю свою ярость на любых врагов человечества, будь то ксеносы, еретики, или служители Губительных Сил.

В Секторе Каликсис есть несколько диких миров, которые Департаменто Муниторум использует именно с этой целью. Впрочем, стоит отметить, что особенности каждого из них разительно отличаются друг от друга. Из жителей миров, население которых достаточно велико для регулярного призыва в Имперскую Гвардию, уроженцы Эндрита считаются истинными, «эталонными» дикарями, воплощением кровожадности и злобы. Жестокие и суеверные, они готовы калечить и убивать по малейшему поводу, а жизнь человека, даже собственная, не говоря уж о чужой, ценится ими очень и очень невысоко. Чисто расходный ресурс, свежие «головорезные» Эндритские полки формируют только с одной целью – отправить их туда, где имеется «дыра», которую до времени требуется заткнуть большим количеством дешёвого «мяса». К моменту отправки корабля с эндридскими полками на месте их будущей дислокации в ожидании «пополнений» заранее разворачивают контингент наименее склонных к сантиментам комиссаров и Имперских проповедников.

Куда более доброй славой пользуются знаменитые Ураганные полки с мира смерти Мортресса, Гвардейцы которого никогда не расстаются со своими секирами и являются искуснейшими разведчиками и диверсантами Гвардии Каликсиса. Мортрессанские железные кланы славятся своими охотниками и зверооловами по всему Сектору – сказывается опыт выживания в дебрях родного мира, буквально кишащих карнозаврами и прочими опаснейшими хищниками. Ещё со времен становления самого сектора Ураганный полк постоянно пополняется небольшими группами новобранцев, оставаясь единственным полком, сформированным на Мортрессе: тут роль играет относительно небольшое население этой планеты; при этом оставшиеся в живых ветераны полка получают исключительное право вернуться домой после службы. По возвращению они вливаются в пользующийся высочайшим уважением правящий класс, становясь старейшинами, наставниками, передающими свои знания и богатейший опыт молодым охотникам племени, формируя тем самым культуру, где служба в Имперской Гвардии есть величайшая из почестей.

Помимо этих, наиболее известных миров, есть и другие – их дикие обитатели часто идут в наёмники, приносят вассальные клятвы владетелям соседних миров и (часто не по своей воле) выступают на гладиаторских аренах на потеху пресыщенным богачам. И Федрид, и Волонкс, и даже сумрачный Даск вполне способны предложить галактике свою порцию жестоких убийц, не говоря уж об Иокантосе, охваченном тысячелетней, открытой и неослабевающей войной, прародине Эшлинов, оснащенных на современный лад кочевников и наёмников, чья кровожадная злоба способна затмить славу большинства «истинных» дикарей.



Улучшение	Цена	Тип	Требование
Бдительность+10	100	У	Бдительность
Скрытность	100	У	---
Уклонение+10	100	У	Уклонение
Запугивание	100	У	---
Навигация (Наземная)	100	У	---
Бесшумный Шаг	100	У	---
Выживание+10	100	У	Выживание
Звероводство	100	У	---
Калечащий Удар	100	Т	ББ 50
Сопротивляемость (Страх)	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Азартные Игры	200	У	---
Выживание+20	200	У	Выживание+10
Амбидекстрия	200	Т	Лов 30
Крепкий Орешек	200	Т	СВ 40
Неистовство	200	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Цепное)	200	Т	---
Стремительная Атака	200	Т	ББ 35
Зверобой (смотри ниже)	200	Т	ББ 35, Б 35

Становление Воина-дикаря

Будь то бывший Имперский Гвардеец или наёмник, обменявший свои навыки на возможность покинуть родной мир, воин-дикарь – это боец, который, ознакомившись с современным вооружением и основами тактики, сохранил память о своём дикарском прошлом и отнёсся к этому наследию как к своему главному оружию. Физическая сила и боевое искусство воина-дикаря имеют высокую цену в глазах Инквизиторов, прекрасно понимающих, что охота на еретиков и прочую нечестивую мерзость порой требует участия самых беспощадных бойцов. К тому же, уроженцы диких миров неустрашимы, имеют врождённые практические навыки выживания и способны с лёгкостью переносить даже самые страшные раны. Наиболее уместны воины-дикари в ситуациях, когда враг превосходит Аколитов числом и рассчитывать приходится только на собственные силы.

Профессия: Гвардеец.

Уровень Ранга: Ранг 3 и выше (1000 ОО).

Прочие Требования: Персонаж должен быть родом с Дикого Мира.

Зверобой (Талант)
(Beast Hunter)

Большинство дикарей были охотниками задолго до поступления на Имперскую службу. Многие из них возводят свой род к предкам, поколения которых выживали, убивая самых больших и самых опасных зверей. Столь великое наследие потомки забывают нечасто.

Критический Урон, наносимый существам Большого Размера (или крупнее), увеличивается на +3. Это не относится к искусственным конструктам типа сервиторов, варп-сущностям (таким как Демоны), существам с Особенностью Потусторонний, а также существам с совсем уж нестандартной анатомией.

Миры Смерти

Миры смерти бывают разными, но у каждого из них одна общая отличительная черта: ни один из них не приспособлен для жизни людей. Образ, который чаще всего приходит в голову гражданину Империума при словах «мир смерти» – это безбрежные душные джунгли, населенные враждебными формами жизни (вроде каликсианской Мортрессы), но с тем же успехом миром смерти может считаться планета, покрытая пеплом безводных вулканических пустошей, выжженная ядерным пламенем давно забытой войны, или очищенная от всякой жизни вырвавшимся на свободу древним вирусом. Такие миры практически невозможно колонизировать, но порой, по воле случая или из необходимости, люди селятся на этих неприветливых мирах и даже умудряются там выживать, невзирая на все препоны. Чаще всего, за выживание приходится платить отказом от благ и норм цивилизации. Естественно, уровень развития населения при этом неизбежно скатывается к первобытнообщинному строю.

На некоторых Мирах Смерти люди селятся намеренно; как правило, причиной тому служат месторождения ценных ресурсов, или важное стратегическое положение. Один из таких миров – Хаддрак, на границе Туманности Адрантис, планета, серные моря которой отравляют сушу, а гонимые ураганными ветрами кислотные бури способны содрать плоть с костей за считанные мгновения. Но даже на Хаддраке есть жизнь. Адептус Механикус из секты Соллекс держат тут свои базы, занимающиеся разведкой богатейших залежей обладающих уникальными свойствами кристаллов, и их чёрные базальтовые бастионы пронзают пылающие небеса подобно воздетым для удара когтистым лапам. Нет нужды говорить, что жизнь рождённых, размещенных или брошенных на таких мирах несчастных невероятно тяжела и полна опасностей, так что практически без исключений выживают лишь те, кто силён и духом, и телом.

Легат-Следователь

«Принимал ли ты еретиков под кровом своим? Служил ли им каким-либо способом? Оказывал ли, зная, что они есть презреннейшие из предателей, добровольную помощь, терпимостью ли к их присутствию, грехом ли умолчания о ереси?»

- из «Благословенных Ритуалов Допроса», Том IX

Ересь лучше всего умеет прятать свое лицо от тех, кому по долгу службы положено искоренять её. Заговоры, культы и ложные кредо нередко скрываются под наносами мелких преступлений, туземных суеверий, грубой фальши, лживых слухов и деланной глупости, и чем запутаннее заговор, тем более сложная и плотная сеть лжи и обмана плетется вокруг него. Добраться до истины, неважно, насколько глубоко запрятанной – работа Легата-Следователя.

Полноправный Инквизитор Святых Ордосов – персона редкая и чрезвычайно занятая, и в случае проведения крупных расследований или полномасштабных очищений у них вполне может совсем не остаться времени на «шлифовку деталей» и допросы сотен, а порой и тысяч свидетелей – именно здесь вступают в игру Легаты. Наделенных на время ведения расследования печатями, подтверждающими их особые полномочия, Легатов часто чествуют именами типа «разрушителей культов», «гончих псов» и «братьев вопрошающих». Если назначенный Легатом Аколит хорошо справляется со своим заданием, его часто начинают воспринимать как человека, имеющего хорошие шансы со временем стать полноправным Инквизитором.

Назначение Легатов-Следователей в Инквизиции Сектора Каликсис является традицией времен её зарождения. Получить инвеституру Легата – значит взвалить на себя бремя полномочий самого Инквизитора, хотя и в строго ограниченном рамками одного расследования виде и на очень короткий срок. Эти полномочия могут включать в себя право командовать местными силами законопорядка, право ареста, реквизиции имущества, ведения допросов, и так далее, и тому подобное – всё зависит от особенностей конкретного расследования. Как бы то ни было, по окончании следствия инвеституры всех вовлеченных Легатов теряют свою силу.

Несмотря на то, что должность Легата очень хорошо смотрится в послужном списке, некоторые Аколиты считают её скорее наказанием – и их можно понять, особенно когда по прошествии месяцев, заполненных рутиной допросов и горами бесконечных отчётов, выясняется, что за последним всплеском мелкой криминальной активности не стоит ровным счетом ничего. Кое-кому приходится подчищать бесчисленные «хвосты», оставшиеся после того, как главная вспышка гнева Инквизитора уже прошла, а сам он покинул планету. В общем и целом, Ордос Каликсис имеет привычку назначать Легатов на задания, требующие вмешательства Инквизиции, довольно серьёзно ограничивая их полномочия. Некоторые Инквизиторы отправляют Легатов на задание просто для того, чтобы посмотреть, так сказать, что же скрывается под слоем булькающей грязи – более всего такие задания напоминают ловлю на живца, что, естественно, не особо воодушевляет непосредственных участников. Более утонченные Инквизиторы используют титул Легата, чтобы придать формальный вес в целом тайной операции, прекрасно понимая, что в случае необходимости он позволит Аколитам получить доступ к нужным ресурсам без необходимости выслушивать скрип колёс бюрократической машины или бесконечно отчитываться перед представителями местной власти.

Впрочем, даже столь малую (к тому же сильно ограниченную) частицу абсолютной власти Инквизитора имеет шансы получить лишь наиболее доверенный и многообещающий из Аколитов – тот, кто уже успел достойно показать себя в деле. Кроме того, не стоит забывать, что провал задания или злоупотребление столь высоким доверием чреваты строгим и крайне суровым наказанием.

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Командование	100	У	---
Запретное Знание (Культы)	100	У	---
Запретное Знание (Ересь)	100	У	---
Запретное Знание (Мутанты)	100	У	---
Запретное Знание (Псайкеры)	100	У	---
Сбор Информации	100	У	---
Сбор Информации+10	100	У	Сбор Информации
Допрос	100	У	---
Допрос+10	100	У	Допрос
Проницательность	100	У	---
Проницательность+10	100	У	Проницательность
Шифры (Инквизиция)	200	У	---
Запретное Знание (Культы)+10	200	У	Запретное Знание (Культы)
Запретное Знание (Ересь)+10	200	У	Запретное Знание (Ересь)
Запретное Знание (Мутанты)+10	200	У	Запретное Знание (Мутанты)
Запретное Знание (Псайкеры)+10	200	У	Запретное Знание (Псайкеры)
Сбор Информации+20	200	У	Сбор Информации+10
Допрос+20	200	У	Допрос+10
Учёное Знание (Правосудие)	200	У	---
Проницательность+20	200	У	Проницательность+10
Аура Власти	200	Т	Тов 30
Одарённый (Сбор Информации)	200	Т	Сбор Информации
Одарённый (Допрос)	200	Т	Допрос

Тайные Языки и Секретные Шифры Ордос Каликсис

Инквизиции есть, что скрывать, и для этой цели в её распоряжении есть разнообразные изящные и устрашающие инструменты. Один из уровней секретности обеспечивается тысячами тайных языков и шифровальных методов, используемых ее слугами. Ниже приведены лишь некоторые, наиболее распространённые в рядах Ордос Каликсис.

Авеустиниан

Созданный Инквизитором соседнего сектора, этот шифр являет собой набор простых фраз и пиктограмм, и входит в состав знаменитых в определённых кругах Сегментума Обскурус Авеустинских Протоколов – сборника наставлений для служителей Инквизиции, и, на протяжении вот уже четырех тысяч лет, настольной книги любого толкового Аколита. Авеустиниан состоит из ряда коротких кодовых фраз и простых, нарисованных от руки пиктограмм для обозначения различных ситуаций и опасностей. Словосочетание «недреманный брат», например, обозначает «ты под надзором другого агента Инквизиции», не важно, произнесено оно вслух, записано на клочке бумаги, или нарисовано на стене в виде знака – перечеркнутого диагональной линией глаза.

Криптос Коньос

Сравнительно недавно добавленный к канону Инквизиционных кодов, этот изощренный метод тайного общения основан не только на самих словах, но и голосовых каденциях и сопровождающем их произнесение языке тела. Используемый исключительно выпускниками секретной Коллегии Тенебра, этот шифр столь неуловим, что даже самый внимательный наблюдатель может, находясь в непосредственной близости и слыша весь разговор (на какую-нибудь невинную тему), остаться в совершенном неведении относительно того, что было сказано на самом деле.

Прогрессия Гимель

Помимо стандартных Имперских и Инквизиционных кодов Ордос Каликсис используют шифр сверхвысокой надёжности для передачи сообщений через астропатические хоры, курьерской или вокс-связи. Прогрессия Гимель варьируется по уровню неприступности, зависящей от важности сообщения: самый нижний уровень – Гимель Ардент, вслед за ним идет Гимель Аметист и, наконец, Гимель Обсидиан. Последовательности Гимеля основаны на псевдослучайной замене кодовых слов, в основе которой лежит циклическая выборка, по слухам, включающая в себя все десять тысяч томов «Кодекса Администратум» и еще несколько не менее знаменательных текстов.

Нефилимский Шифр

Существуют тексты не просто секретные, но и опасные для всякого, кто дерзнёт их прочесть. Для шифрования подобного материала код должен быть не просто неодолимым, но еще и способным сдержать запертое им знание. Нефилимский Шифр – один из таких кодов. Он основан на священных математических преобразованиях и древних сдерживающих знаках, и применяется в основном для шифрования текстов, имеющих отношение к природе Демонов и самого варпа. Легенда гласит, что этот код ведёт свое существование еще со времен основания самих Святых Ордосов.

Фрактал Танталус

Крайне редкий шифр, Фрактал Танталус – это технокод, конструкт из бинарных формул и дата-джиннов, запертых один в другом внутри семимерной формулы с потенциально бесконечным количеством возможных комбинаций и безвыходных тупиков. Танталус обычно используют состоящие на службе в Инквизиции высокопоставленные техножрецы, и основная сфера его применения – шифрование самых опасных данных, из тех, что имеют отношение к богохульным проектам техноеретиков и ксеноартефактам. Говорят, Танталус содержит бесчисленное множество ловушек, способных с лёгкостью перегружать и уничтожать когитаторы, а также сводить с ума и даже убивать учёных мужей, дерзнувших посягнуть на его секреты.

Носитель Печати Вопроса

Каждому Легату-Следователю вручают формальную грамоту, позволяющую вести следствие (Легатуру) и Печать Вопроса, демонстрирующую их полномочия и власть под началом Ордос Каликсис. Комплект из этих двух предметов – показатель их статуса и положенных им привилегий. Легатура – это документ, определяющий границы полномочий Легата, и дарующий ему неоспоримое право допрашивать кого угодно и изучать любые аспекты дел, связанных с его расследованием. При этом видимым символом статуса Легата является именно Печать Вопроса – серебряный значок в виде чаши с выгравированным на ней символом Инквизиции. Его можно надеть на шею, как медальон, носить в футляре или на пальце, как перстень. Кроме того, при необходимости внутрь печати помещается кодовая система подтверждения полномочий и получения доступа к засекреченным данным.

Становление Легата-Следователя

Получение титула Легата – это и вопрос признания Инквизитором способностей и потенциала своего Аколита, так и желания со стороны игрока (или его персонажа). Доступ к этому Рангу может стать своего рода наградой со стороны Мастера для особо отличившейся команды. В общем и целом, этот Ранг демонстрирует, что вышестоящие люди доверяют персонажу и ценят его навыки. Заслуживает он этого доверия или нет – ответ на этот вопрос находится в руках игрока.

Взяв Ранг, персонаж получает полный доступ к его Схеме Улучшений, но стоит помнить, что власть Легата длится лишь до тех пор, пока не закончится следствие.

Профессия: Адепт, Арбитр, Клирик, Гвардеец или Псайкер.

Уровень Ранга: Ранг 4 или выше (2000 ОО).

Прочие Требования: Ты должен иметь умение Грамотность. Кроме того, ты можешь выбрать этот Ранг, только если Инквизитор предложит его тебе.

Мальфийский Кровник

«А теперь не будешь ли ты так сказочно любезен выйти сюда и накапать немного крови на этот вот ордер, а? Тогда всё закончится очень быстро… а иначе ведь я могу разозлиться, и, ну… не люблю я, понимаешь, топтать чистые полы и пачкать красивые пергаменты. Это… недостойно, или типа того».

- Аурик Кенге, патентованный Кровник

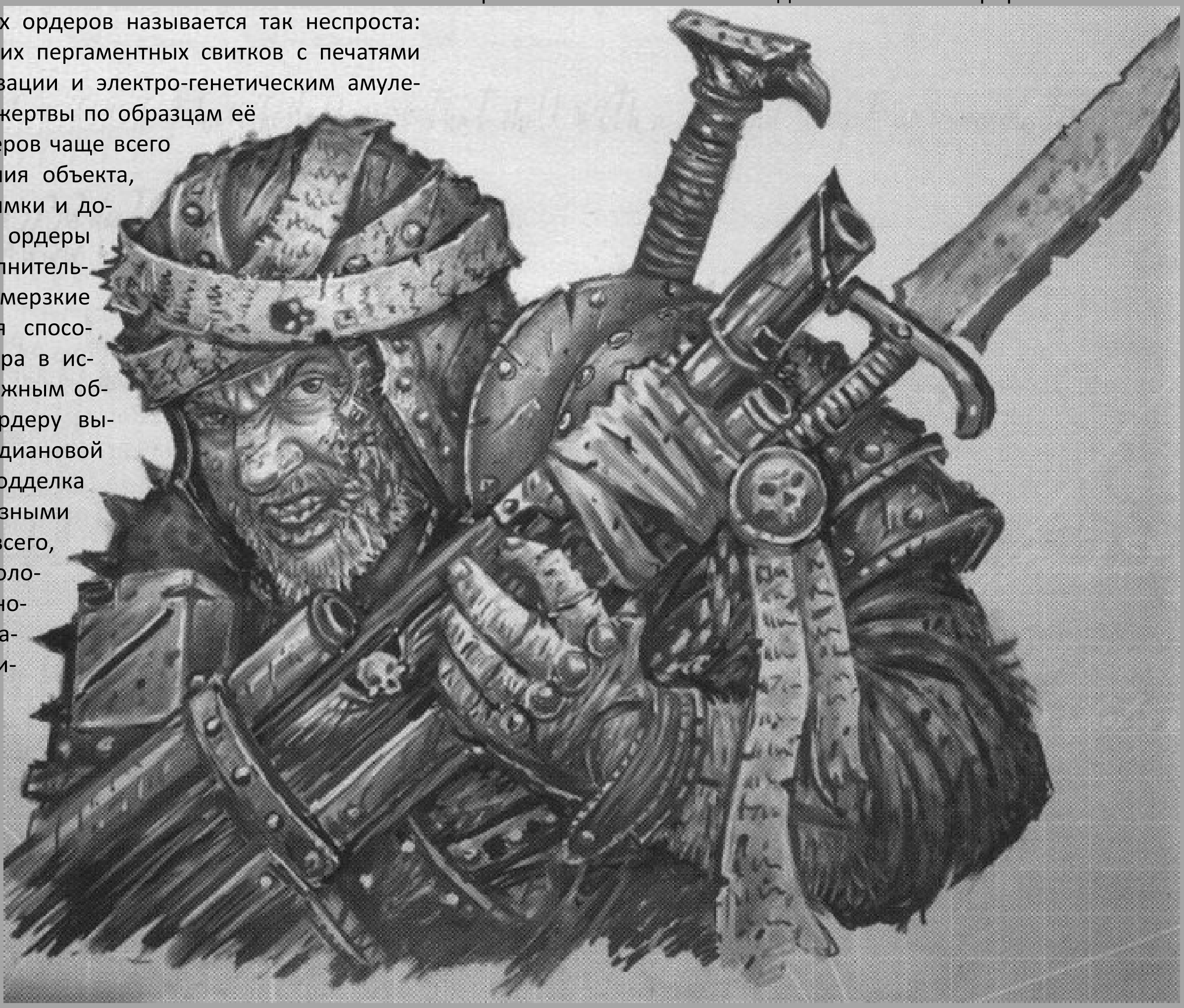
Мальфийская Гильдия Кровников – одна из самых знаменитых организаций охотников на людей во всем секторе. Истоки её теряются в какой-то давно забытой междоусобной войне, одной из бесконечной череды себе подобных, завершившейся задолго до событий Ангевинова Крестового Похода. Гильдия Кровников имеет длинный послужной список найденных, арестованных и убитых беглых преступников, ордеры на которых выдаются по приговору Мальфийского Сената. Члены гильдии, Кровники – профессионалы, бывшие гвардейцы, опальные Арбитры, отрешенные от службы наёмники благородных домов и широчайший спектр разномастных убийц и стрелков из подульев, жаждущих сыграть на деньги в эту смертельно опасную игру. Как бы то ни было, общее правило для всех одно – взятый ордер должен быть погашен. Причём погашен гарантированно и любой ценой. Стоит отметить, что Кровники редко считаются даже друг с другом. Несколько членов гильдии могут претендовать на выполнение одного и того же выгодного контракта – более того, такие «состязания» поощряются самой гильдией – её положения считают их лучшим методом отсева тех, кто не соответствует высоким стандартам организации, а если точнее – тех, кого не способен отсеять простой естественный отбор.

Большая часть кровных ордеров называется так неспроста: они имеют форму крепких пергаментных свитков с печатями выдавшей ордер организации и электро-генетическим амулетом для идентификации жертвы по образцам её крови. Условия этих ордеров чаще всего требуют либо уничтожения объекта, либо (куда реже) его поимки и доставки в суд. Некоторые ордеры предусматривают дополнительные, порой достаточно мерзкие дополнения, касающиеся способов приведения приговора в исполнение. Деньги по должным образом «умащённому» ордеру выплачивает казна Обсидиановой Канцелярии Мальфи. Подделка ордера чревата серьёзными неприятностями и, чаще всего, приводит к тому, что за голову излишне самонадеянного «писаря» просто назначают очень и очень приличную награду.

Будучи частью непроходимых писаных законов и неписаных обычаев мальфийских вендетт, носитель Патента Кровника имеет больше прав, нежели простой наёмник. Ордер дозволяет им носить оружие в тех секторах улья, где это обычно запрещено, обеспечивает доступ к официальным данным, даёт пропуск в частные владения и в большинстве случаев даже позволяет избежать преследования со стороны местных законников – главное, чтобы всё укладывалось в установленные ордером рамки. В любом случае, Кровнику лучше все-таки хорошо подумать, прежде чем вламываться на частную территорию, и вообще не забывать, в чьей сфере влияния происходит дело, если, конечно, скорый и кровавый конец – это не то, о чем он мечтает. Традиционные права Кровников, естественно, не распространяются на владения и служителей Адепта а также на правителей Мальфи. Впрочем, глупцов, дерзающих посягать на них, не так уж и много.

Некогда ограниченная ульями-континентами Мальфи, легитимность Кровников ныне признаётся по всему Мальфийскому субсектору, хотя никакое расстояние не станет препятствием для Кровника, если награда достаточно хороша: на этом постулате и зиждется значительная часть их громкой славы. Кровники пользуются боязливым уважением по всему Сектору Каликсис и, если выпадает такая возможность, помимо своей квазилегальной роли охотников за головами, не брезгуют ни заказными убийствами, ни работой телохранителей, ни стезёй простых наёмников. Цена, которую они требуют за свои услуги, высока, но оправдана уровнем их подготовки.

Многие Инквизиторы не видят ничего дурного в том, чтобы нанимать на службу Кровников – благо, нужда в подготовленных «охотниках-убийцах» есть всегда, и многие нарочно направляют своих Аколитов в Гильдию, чтобы получить отличное прикрытие для любых тайных операций, не говоря уж о вероятных полезных связях и дополнительном приработке.



Улучшение	Цена	Тип	Требование
Обольщение	100	У	---
Обыденное Знание (Администратум)	100	У	---
Обман	100	У	---
Сбор Информации	100	У	---
Сбор Информации+10	100	У	Сбор Информации
Сбор Информации+20	100	У	Сбор Информации+10
Допрос	100	У	---
Допрос+10	100	У	Допрос
Поиск	100	У	---
Поиск+10	100	У	Поиск
Безопасность	100	У	---
Безопасность+10	100	У	Безопасность
Слежка	100	У	---
Слежка+10	100	У	Слежка
Выживание	100	У	---
Выслеживание	100	У	---
Выслеживание+10	100	У	Выслеживание
Основное Оружие (Болт)	100	Т	---
Декаданс	100	Т	Вын 30
Трудная Мишень	100	Т	Лов 40
Обострённые Чувства (Слух)	100	Т	---
Обострённые Чувства (Зрение)	100	Т	---
Железная Челюсть	100	Т	Вын 40
Пресыщенный	100	Т	СВ 30
Равный (Преступники)	100	Т	Тов 30
Пистолеты (Болт)	100	Т	---
Мгновенная Реакция	100	Т	Лов 40
Уличный Боец	100	Т	---
Бартер	200	У	---
Стойкость	200	У	---
Оценка	200	У	---
Запретное Знание (Мутанты)	200	У	---
Стальные Нервы	200	Т	---
Паранойя	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Одарённый (Сбор Информации)	200	Т	Сбор Информации
Две Руки (Баллистик)	300	Т	Б 35, Лов 35
Две Руки (Ближний Бой)	300	Т	ББ 35, Лов 35

Становление Мальфийского Кровника

Стать частью Гильдии Кровников обманчиво просто: кандидату нужно лишь явиться в подразделение гильдии на одном из миров Мальфийского субсектора, внести в казну Гильдии тысячу Тронов и, если на него самого не назначен ордер, и он не связан более «высокой клятвой», ему выдают «серый ордер». Серые ордера – это заказы, которые некоторое время пролежали невостребованными; обычно это происходит из-за того, что предлагаемые деньги не оправдывают риска. Чтобы стать Кровником, нужно всего лишь успешно погасить этот ордер любым доступным способом (поскольку помощь со стороны третьих лиц не возбраняется, из этого вполне может получиться небольшое приключение). В случае успеха кандидат должен принести кровавую клятву в знак согласия с уставом гильдии. Кандидат получает Гильдейский Знак – доказательство его полномочий, а его имя вносится в списки членов Гильдии. После этого он получает право зваться Кровником и выбирать ордера по своему усмотрению, до тех самых пор, пока его не приберёт смерть.

Профессия: Убийца, Подонок, а также Гвардеец или Арбитр, более не состоящий на Имперской службе.

Уровень Ранга: 5 или выше (3000 ОО).

Прочие Требования: Необходимо пройти испытание Мальфийской Гильдии Кровников.

Особое Элитное Улучшение: Патент Кровника

Успешно взяв этот Ранг, персонаж получает Патент Кровника и все права и привилегии, описанные выше.

Механикус Секьютор

«…+++КОРПУС ФИНИС+МАШИНА МАГНУС+САНКТУС МЕТАЛЛУМ+ПОТЕСТАС ОМНИССИА, ОМНИССИА ВУЛЬТ+СМЕРТЬ ВРАГАМ БОГА-МАШИНЫ+++КОРПУС ФИН…»

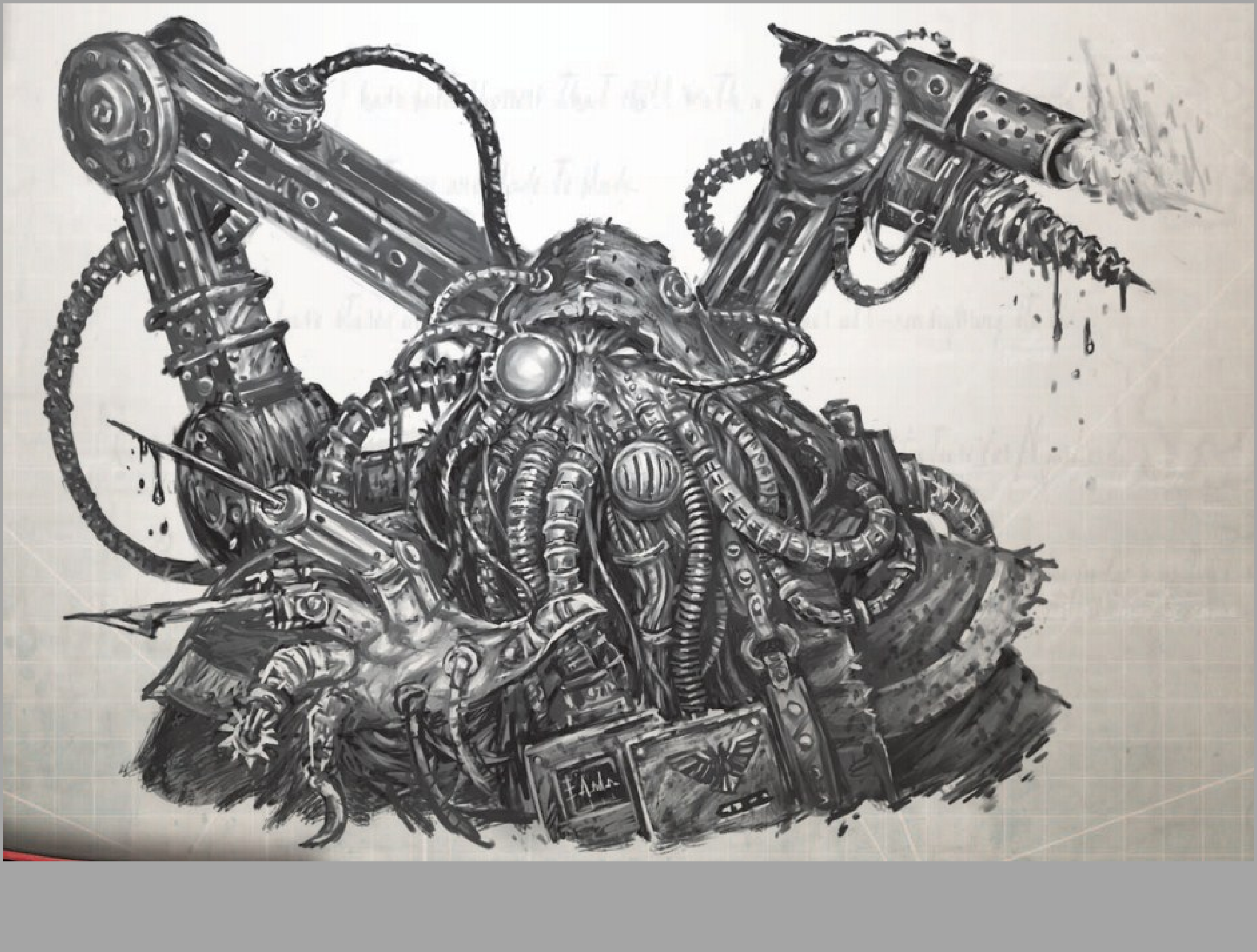
- Зацикленная трансляция, забившая все каналы связи непосредственно пред истреблением Дома Калокласт, Улей Тарсус

Хотя каждый из посвященных Бога-Машины в какой-то мере сведущ в таинствах ведения боевых действий, некоторые секты Механикус и их военизированные отделения изучают искусство уничтожения с тем же пылом, с которым их собратья создают машины или разыскивают забытые технотайны. Ведущей среди этих организаций в Секторе Каликсис считается Ауксилиа Мирмидон, которых чаще именуют или фортификаторами, или премудрыми разрушителями. Легенды гласят, что они явились сюда в самые первые дни Ангевинова Крестового Похода по причинам, известным лишь им самим, но с тех самых пор основная их роль – вооружённая защита интересов Культа Механикус в секторе. Мирмидоны – опытные воины, осадные инженеры и мастера всех видов оружия. По воле Архимагосов миров-кузниц они сопровождают наиболее опасные экспедиции эксплораторов, добывают самых опасных ксено-тварей, или охотятся на ренегатов, обвиненных в самых ужасных техноересях, дабы уничтожить их без тени снисхождения.

Техножрецы, посвятившие себя войне, часто вступают в одну из военизированных сект, чтобы взращивать свои знания и боевое могущество в окружении тех, кто следует тому же зову; происходит это как по их собственной воле, так и по приказу их господ, Архимагосов. Первый уровень посвящения воинов Механикус – Секьютор, древний титул, происхождение которого, как и практически всё, относящееся к организации и секретам Ауксилиа, ведёт свое начало от вооружённых сил Механикума Марса, с незапамятных времен доимперской древности. Сам этот факт лишь добавляет таинственности и внушает беспокойство тем членам Адепта, что пытаются распутать эту загадку при помощи своего потаенного знания. Кое-какие умозаключения, несомненно, подтверждает факт наличия у Ауксилиа древнего, внушающего ужас оружия, реликтов отдаленного прошлого, каковые им несколько раз уже довелось применять.

В пределах сектора Каликсис бесспорным центром силы Ауксилиа Мирмидон является Система Латэ с её обширной сетью кузниц, и, в частности, тяжело укреплённый арсенал общества и их база на потаённой орбитальной станции «Паноптикон». Мирмидоны, будучи независимыми, тем не менее, имеют тесные связи с латэйскими Архимагосами – одним из главнейших гарантов их влияния.

Ауксилиа, однако, не является единственной воинствующей организацией Механикусов в секторе: за последнюю сотню лет мистическая техносекта, базирующаяся на производственных комплексах мира смерти Хаддрак, что у северного предела Туманности Адрантис, сумела накопить значительный политический вес, и занять заметное место в иерархии Культа Машины. Последователи Божественного Света Соллекса, как они сами себя называют, являются ревностными последователями Омниссии, столь же фанатичными и исступленными в своей вере, сколь и любой из Искупителей Имперского Кредо. Сохранение великих тайн Культа Машины от профанов и нечестивцев для них является задачей, важность которой стоит превыше

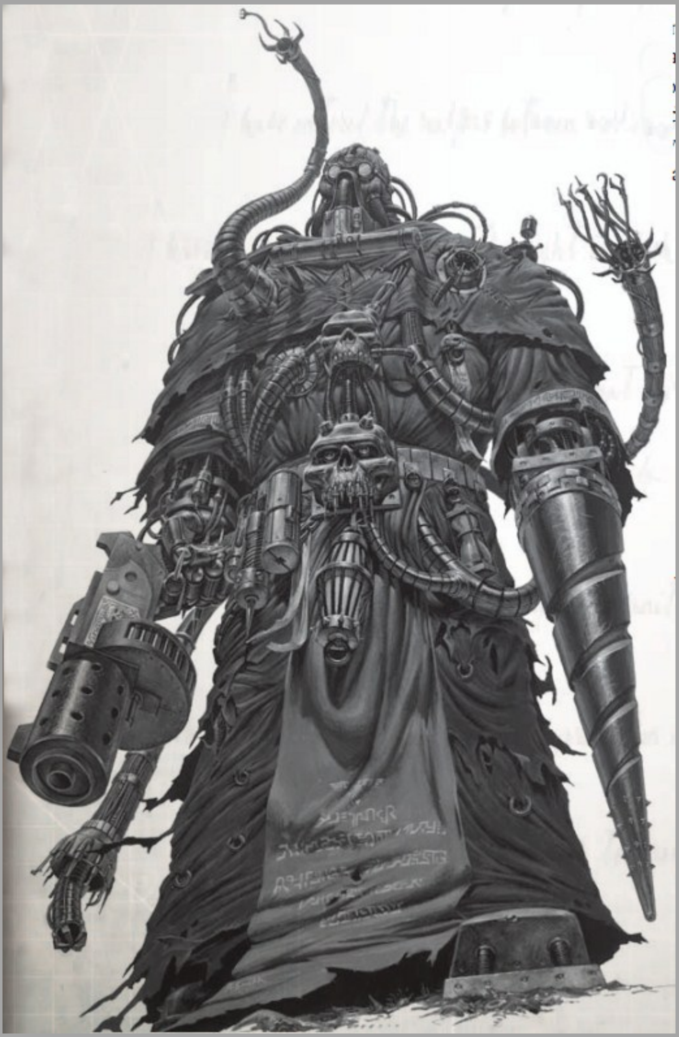


Улучшение	Цена	Тип	Требование
Командование	100	У	---
Обыденное Знание (Культ Машины)+20	100	У	Обыденное Знание (Культ Машины)+10
Обыденное Знание (Война)	100	У	---
Обыденное Знание (Война)+10	100	У	Обыденное Знание (Война)
Шифры (Мирмидон)	100	У	---
Шифры (Мирмидон)+10	100	У	Шифры (Мирмидон)
Взрывотехника+10	100	У	Взрывотехника
Вождение (Ховер-транспорт)+10	100	У	Вождение (Ховер-транспорт)
Вождение (Шагатель)+20	100	У	Вождение (Шагатель)+10
Запугивание	100	У	---
Навигация (Наземная)	100	У	---
Пилотирование (Военные Суда)	100	У	---
Амбидекстрия	100	Т	Лов 30
Основное Оружие (Болт)	100	Т	---
Основное Оружие (Огонь)	100	Т	---
Основное Оружие (Мельта)	100	Т	---
Скрытая Полость	100	Т	---
Калечащий Удар	100	Т	ББ 50
Железное Влечение	100	Т	---
Тяжёлое Оружие (Стаб)	100	Т	---
Мехадендрит (Манипуляторный)	100	Т	Техножрец
Мехадендрит (Оптический)	100	Т	Техножрец
Оружие Ближнего Боя (Цепное)	100	Т	---
Пистолеты (Огонь)	100	Т	---
Пистолеты (Плазма)	100	Т	---
Сопротивляемость (Холод)	100	Т	---
Сопротивляемость (Жара)	100	Т	---
Сопротивляемость (Яды)	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Абсолютная Память	100	Т	Инт 30
Бдительность	200	У	---
Шифры (Мирмидон)+20	200	У	Шифры (Мирмидон)+10
Командование+10	200	У	Командование
Обыденное Знание (Имперская Гвардия)	200	У	---
Тайный Язык (Аколиты)+10	200	У	Тайный Язык (Аколиты)
Бугрящиеся Бицепсы	200	Т	Сил 45
Экзотическое Оружие (Пробойник)	200	Т	---
Экзотическое Оружие (Шоковый Бластер)	200	Т	---
Ненависть (Техноересь)	200	Т	---
Ненависть (Ксенос – любой)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Лаз)	200	Т	---
Тяжёлое Оружие (Пусковое)	200	Т	---
Мехадендрит (Оружейный)	200	Т	Техножрец
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	200	Т	---
Сопротивляемость (Страх)	200	Т	---
Сопротивляемость (Психосилы)	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Две Руки (Баллистик)	200	Т	Б 35, Лов 35
Две Руки (Ближний Бой)	200	Т	ББ 35, Лов 35
Запретное Знание (Археотех)	300	У	---
Запретное Знание (Ксеносы)	300	У	---
Запретное Знание (Варп)	300	У	---
Крепкий Орешек	300	Т	СВ 40
Экзотическое Оружие (Гравитонная Пушка)	300	Т	---
Экзотическое Оружие (Иглопистолет)	300	Т	---
Экзотическое Оружие (Рад-очиститель)	300	Т	---
Машинное Облачение*	500	Т	Техножрец, Мехадендрит (Оружейный)

**Смотри далее.*

жалких богатств, мирской власти и жизней как людей, так и прочих членов Культа Механикус.

Громадные стальные фигуры, облаченные в кроваво-красные мантии и оснащенные оружием неведомого происхождения, Мирмидоны – истинные техножрецы-воины, конструкторы войны, чьи знания об искусстве осады, оружейном деле и уничтожении врагов не имеют себе равных. Несмотря на их малочисленность, в бою они являются поистине грозными противниками. Тяжело аугментированные, они неумолимы, беспощадны, а наиболее могучие воины из их числа практически неуязвимы. Даже члены Культа Машины относятся к Мирмидонам со смесью страха и благоговения, ибо Секьюторы подвергают себя кибернетической реконструкции в гораздо большей степени, чем того требуют заветы Техножречества.



Становление Механикус Секьютора

Одни техножрецы избирают путь Секьютора из-за интереса к уникальным интеллектуальным испытаниям, которые дарит война, других прельщают тонкости и красота созидания и разрушения, третьих – священное искусство оружейника. Четвёртые же видят в этом пути средство для достижения цели – будь то защита дела Омниссии или собственные независимые исследования и тайные замыслы. Вне зависимости от мотивов, лежащих в основе их служения, техножрецы, искушенные в искусствах разрушения, являются бесценными союзниками для любого Инквизитора, мечтающего получить в свое распоряжение воинственного, могучего и смертоносного слугу. Единственный недочет подобного сотрудничества в том, что Святые Ордосы никогда не смогут быть до конца уверенными, кому принадлежит верность Секьютора, и неуверенность эта ещё более обоснована, нежели в случае с любым другим Техножрецом; кроме того, никогда нельзя гарантировать, что память его не хранит воистину древних и тёмных тайн.

Скорее всего, по мере траты ОО на Улучшения этого Альтернативного Ранга ты получишь несколько Рангов Техножреца. Так что, вместо стандартных техножреческих титулов ты вполне можешь использовать представленные ниже титулы Механикус Секьюторов – если захочешь, конечно. Что касается дальнейшего развития персонажа, при взятии этого Альтернативного Ранга наиболее логичным выбором будет путь Техноманта.

Ранг	Имя	ОО
4	Секьютор	2000 – 2999
5	Мирмидон	3000 – 5999
6	Центурион	6000 – 7999
7	Трибун Магнус	8000 – 9999
8	Магос Милитант	10000 – 14999

Профессия: Техножрец.

Уровень Ранга: 4 или выше (2000 ОО).

Прочие Требования: ББ 35, Б 35, СВ 35, четыре оружейных таланта.

Машинное Облачение (Талант)

Техножреческая кибер-мантия и конденсаторная катушка претерпевают значительное улучшение, получая возможность хранить более мощный заряд и питать более энергоемкое оборудование; помимо того, внутренние органы Техножреца теперь защищены бронёй, а конечности усилены, чтобы выдерживать возросший вес. Эта операция значительно увеличивает массу и размер Секьютора, а также его силу и стойкость.

Увеличь Силу и Выносливость на +10, а Ловкость и Товарищество уменьши на -5. Отныне ты весишь примерно втрое больше простого человека твоего размера и теряешь способность держаться на воде. Также ты получаешь -10 к Тестам на Бесшумный Шаг. Благодаря дополнительной аугментации, каждый Оружейный Мехадендрит, которым ты оснащен, теперь способен нести один любой Пистолет или Оружие Ближнего Боя вместо обычного компактного лаз-пистолета (для его эффективного применения тебе в любом случае понадобится соответствующий Оружейный Талант).

Стандартные Шаблонные Конструкции

Адептус Механикус ведомы Поиском Знания. Поиск этот принимает множество форм, от научных исследований до экспедиций эксплораторов, но абсолютное его воплощение – поиск систем Стандартных Шаблонных Конструкций (СШК).

Эти системы были созданы во времена Тёмной Эры Технологий, чтобы поселенцы имели возможность пользоваться всей необходимой технической информацией, производя с их помощью любой нужный им предмет или устройство. При наличии времени даже самый необразованный из людей при помощи СШК способен построить транспортное средство, воздушное судно или оружие. Одним из результатов применения СШК при колонизации стало близкое техническое подобие всех человеческих материальных культур, даже разделённых многими тысячами световых лет.

На сегодняшний день уцелевших систем СШК так и не найдено – в распоряжении человечества имеются лишь небольшие фрагменты данных первого поколения. На протяжении тысяч лет Адептус Механикус преследовали любые слухи о них – малейшая крупица информации становилась объектом настойчивого поиска и ревностного хранения. Все возможные слухи о работоспособных системах СШК тщательно исследовались и исследуются до сих пор – даже необходимость вооружённого вторжения не считается для них достойным поводом для прекращения этих изысканий.

Металликанский Стрелок

«Они говорят, что он быстр, быстр как молния. Я им не верю – никто не может быть настолько проворен».

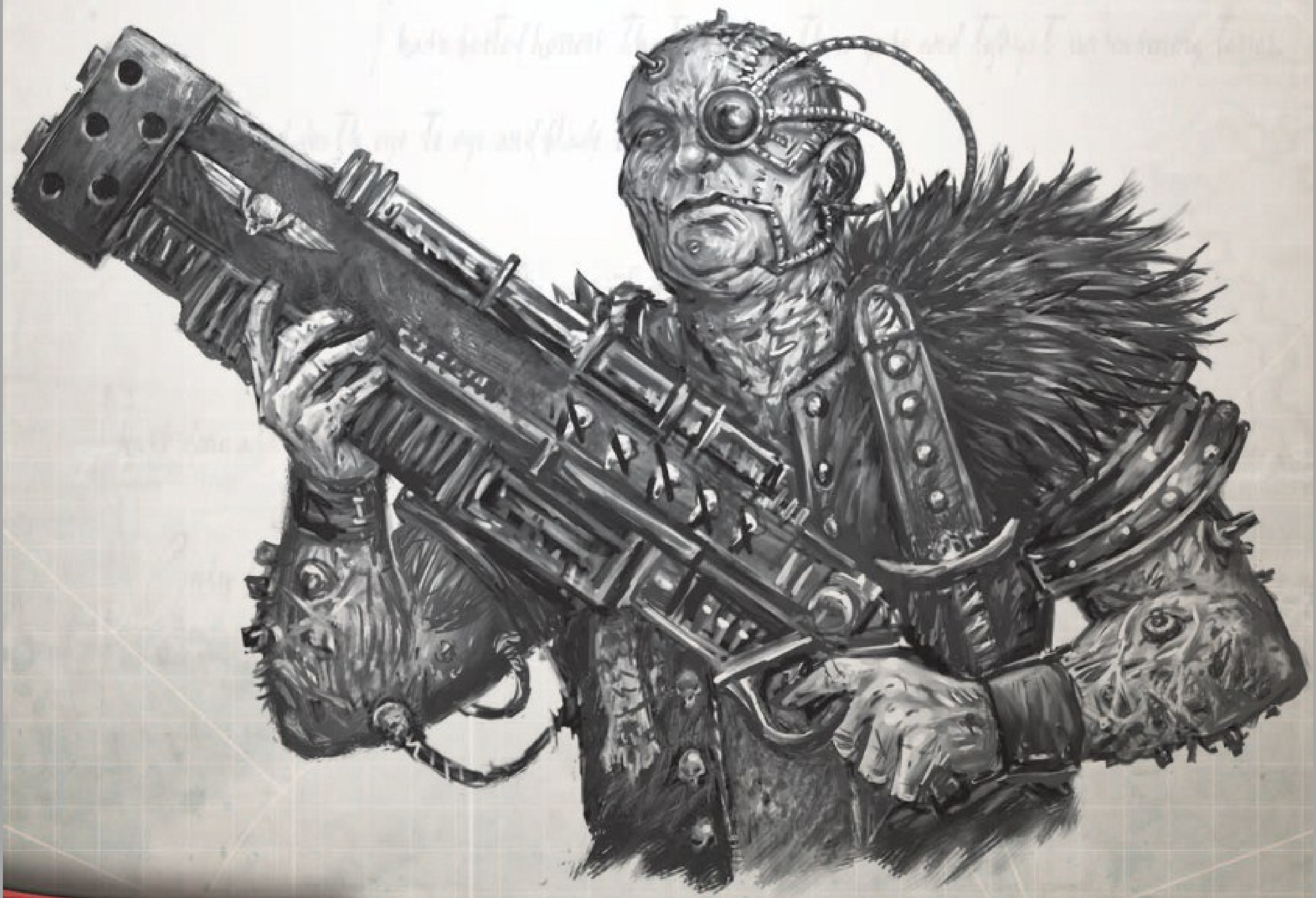
- Кайл Стром, охотник за головами, последние слова

Стрелки синтиллийского Ганметала являются, пожалуй, лучшими и самыми смертоносными в секторе. В бою они – полыхающий ураган дульных вспышек, их руки столь быстры, что пистолеты кажутся продолжением их убийственной воли, и для врагов этот ураган заканчивается смертью. Это – их ремесло, и неважно, является нанятый тобою человек членом банды, знаменитым гладиатором или странствующим наёмником, если тебе нужна чья-нибудь смерть, любой Металликанский Стрелок оправдает каждый заплаченный ему Трон. В синтиллийском улье Ганметал любят огнестрел и крепко уважают тех, кто достиг великого мастерства в умении создавать его или применять его в бою. Ну а если житель Ганметала говорит тебе, что некто является великолепным стрелком, стоит отнестись к этому предельно серьёзно: уж кому знать в этом толк, как не жителю города, где стрелять учатся раньше, чем ходить,

Среди отчаянных банд нижнего Инферниса выбор оружия и умение обращаться с ним есть вопрос бандитской чести, гордости и признания – и спектр таких умельцев очень широк. Одни считают принцип «один выстрел – один труп» наиболее достойным и оттачивают свои навыки снайпера так, что не постыдился бы любой Гвардеец-ветеран, другие обвешиваются пушками и заливают все вокруг потоками свинца, зная, что стоит услышать сухой щелчок опустевшего магазина, всегда можно выхватить запасной ствол. Третьи платят за мышечную трансплантацию, чтобы нести в бой самое тяжёлое из того, что способны произвести литейные и кузнечные цеха улья. Но самым высоким статусом и славой в преступном мире пользуются именно Стрелки, ганслингеры, пистолеро – именно они есть воплощение Ганметала во всей его смертоносной славе.

Лучшие из Стрелков, несомненно, выходят именно из банд Инферниса. В этом пекле дуэли между лучшими пистолеро соперничающих банд являются средством разрешения споров и конфликтов между группировками (это если не считать полномасштабных войн), и любому, кому вздумается размахивать там своим пистолетом, лучше бы научиться пользоваться им получше. Вот тот тигель, в котором выплавляется настоящий Стрелок. И хотя большинство из них состоит в той или иной банде, многие играют в жизни улья более легитимную роль: роль так называемых «Регуляторов», наёмников цехов и гильдий – истинных хозяев Ганметала. Одни становятся высокооплачиваемыми телохранителями, другие (как правило, недолго) ищут славы и признания на аренах среднего улья, в надежде, что мастерство позволит им остаться в живых на потеху ликующей толпе. Жители подулья и ядра Ганметала не одиноки в своём почитании искусства Стрелка. Благородные дуэлянты, так называемые «пушканчики», слоняются по верхнему улью, придираясь к малейшему намеку на оскорбление своей чести и достоинства, лишь бы попрактиковаться в стрельбе по живой мишени. Самые отчаянные из них иногда спускаются в Инфернис, дабы подвергнуть свои умения истинному испытанию. Некоторые даже возвращаются.

Даже будучи приверженцами смертоносного пути пистолета, Стрелки отличаются друг от друга так же сильно, как и мастерски сработанное оружие, что они с собой носят. Одни добиваются известности и уважения, которыми пользуются самые знаменитые из их «коллег». Великолепные пистолеты в дар от знаменитых цехов, страх и благоговение, внушаемое звуками твоего имени и тишина, водворяющаяся, когда ты входишь в бар – вот лучшее, что может предложить им жизнь. Другие являют собой причудливый сплав безумия, помпезности и солидного умения – смертоносные, напыщенные, словно павлины, увешанные раззолоченным оружием, способные искренне смеяться твоим шуткам, а через секунду превратить комнату, полную людей, в кровавую бойню.



Улучшение	Цена	Тип	Требование
Уклонение	100	У	---
Амбидекстрия	100	Т	Лов 30
Бой Вслепую	100	Т	Вос 30
Калечащий Выстрел	100	Т	Б 40
Стальные Нервы	100	Т	---
Мгновенная Реакция	100	Т	Лов 40
Быстрая Перезарядка	100	Т	---
Две Руки (Баллистик)	100	Т	Б 35, Лов 35
Ловкость Рук	200	У	---
Меткий Выстрел	200	Т	Б 30
Независимое Прицеливание	200	Т	Б 40
Молниеносные Рефлексы	200	Т	---
Сокрушительный Выстрел	200	Т	Б 40
Пистолеты (Болт)	200	Т	---
Двойной Выстрел	300	Т	Лов 40, Две Руки (Баллистик)
Стрелок	300	Т	Б 40, Две Руки (Баллистик)
Стрельба От Бедра	300	Т	Б 40, Лов 40
Пресыщенный	300	Т	СВ 30

Однако стоит тебе спросить у любого бандита Инферниса о самых опасных из Стрелков, он, не задумываясь, расскажет тебе о тех, кто видел слишком многое, жил слишком долго и слишком многих убил. О людях, обуреваемых призраками прошлого, немногословных незнакомцах с мёртвыми глазами, бредущих в одиночестве без видимой цели, способных убить тебя ещё до того, как ты осознаешь, что твой враг пошевелился. Эти хладнокровные странники внушают страх куда больший, чем любой самый опасный бандит, и именно они являются самыми дорогими и самыми разборчивыми наёмниками. Они – бледная смерть, терпеливая и неизбежная, поджидающая любого, идущего по пути оружия.

Становление Металликканского Стрелка

Стать Стрелком из Ганметала это вопрос желания и умения, а помимо этого – отличный выбор для персонажа, воплощающего в себе дух этого жестокого Города. Ты можешь начать игру сразу с этого Ранга, или выбрать его позднее, по мере развития персонажа. Инквизиторам нравится находить полезное применения деструктивным наклонностям Стрелков, но следует помнить, что ты не одинок в своей любви к танцам с пистолетами, и твои показушные выходки могут доставить твоему господину столько же головной боли, сколько и пользы; помни также, что если ты проживешь достаточно долго для того, чтобы стать истинно умелым Стрелком, другие могут начать искать «встречи» с тобой, чтобы доказать, что они лучше. В конце концов, любая слава имеет свою цену.

Когда ты становишься Металликанским Стрелком, ты автоматически получаешь особенность Валет Пистолетов, добавляющую некоторых нюансов твоему персонажу.

Профессия: Убийца или Подонок.

Уровень Ранга: 1 или выше (0 ОО).

Примечание: Обрати внимание, что ты можешь выбрать этот Альтернативный Ранг стартовым Рангом для своего персонажа. Это не повлияет на стартовые Умения и Таланты, лишь определит, как и на что ты сможешь потратить свои стартовые ОО.

Прочие Требования: Б 30; Родным Миром персонажа должен быть Ганметал.

Валет Пистолетов (Особенность)

Металликанские Стрелки знамениты своим умением обращаться с пистолетами и пренебрежительным отношением к прочему огнестрельному оружию. С этой Особенностью ты не можешь приобретать новых талантов группы Основное или Тяжёлое Оружие, а Экзотическое Оружие должно относиться к классу пистолетов. Если у тебя уже есть талант обращения с оружием, не относящимся к классу пистолетов, ты можешь продолжать использовать его, но со штрафом в -10 к Тестам на Баллистик из-за изменившихся привычек.

Жнец Моритат

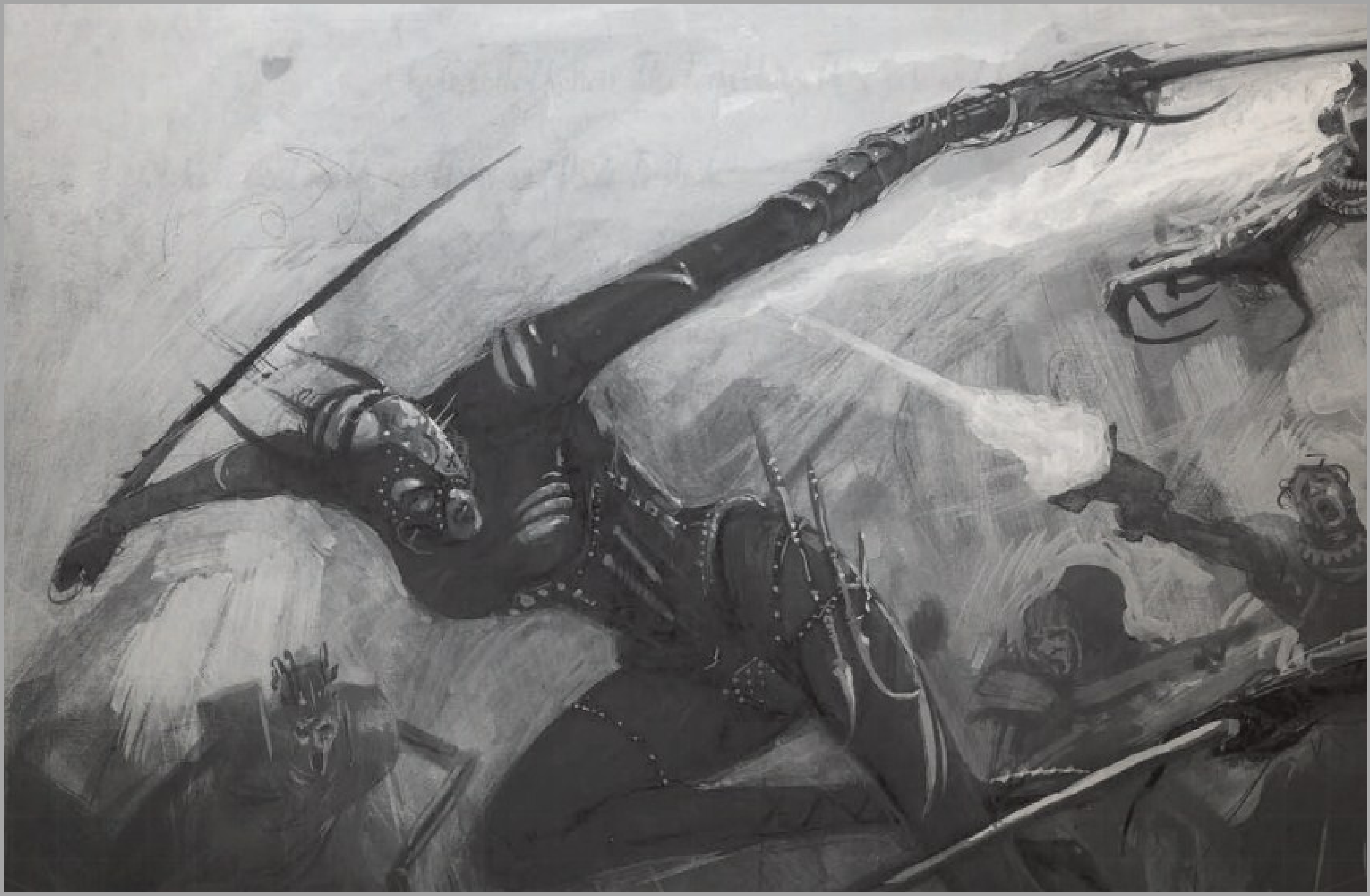
«Я так и не разглядел убийцу, хотя и не устаю благодарить за неё всех Святых Заступников. Мы к тому времени потеряли уже половину взвода, включая Проктора Эльдрэда – ублюдки разорвали ему горло. Я отстрелял последний патрон из своего «Пуританина» и последнее, что у меня осталось – засапожный нож и молитва на устах, но тут какая-то тень рухнула вниз из портального окна. Каррионаты, ну, эти, гнилые твари, они буквально развалились напополам – ошмётки их чёрной крови и тухлого мяса прямо разметало по округе. Один, что стоял прямо передо мной, рассыпался на пяток корчащихся кусков, но я клянусь, что не разглядел ни единого взмаха меча… истинное чудо, сэр. Словно посланник самого Императора – ангел смерти из старой сказки».

- Помощник шерифа провост Моркар,
рапорт по инциденту в Морнингсайде, Улей Глориана

Моритат – древний Имперский Культ Смерти, посвятивший себя искусству клинка и почитающий Имперское Кредо в одном из самых мрачных и кровавых его толкований. Члены Моритат воспринимают себя как секту убийц-мистиков на службе Бога-Императора, а потому верят, что на свои убийства они получают высшее одобрение (а то и вовсе прямое указание). В догматах Моритат (как и в догматах многих других культов смерти) кровь имеет высочайшее религиозное значение: она олицетворяет одновременно жизненную силу и бессчётных миллионов мучеников, принявших смерть во имя человечества. В частности, кровь олицетворяет и самопожертвование Императора. Таким образом, для Моритат нет акта священнее, чем пролитие крови – именно по этой причине они предпочитают делать свою работу при помощи острого клинка, почитая его олицетворением смерти как таковой.

Их сакральные ритуалы обращаются вокруг крови, и для членов культа урок не считается выученным, а истина явленной, если событие не отмечено пролитой кровью. Стержнем доктрины и программы подготовки Моритат является «страда», пора тяжёлого труда и смертельных битв, во время которой оттачиваются полученные ими навыки, и, в общем-то, проходит почти вся их жизнь. Во время этого периода Моритат работают наёмными убийцами, как правило, за номинальную плату или в обмен на странные, чисто символические предметы. Иногда они просто ищут и убивают тех, кого считают достойными противниками и/или врагами Императора – еретиков, мутантов, культистов и ведьм (у отдельных Моритат зачастую есть среди них свои «любимые» цели). Многие Моритат на период «страды» поступают на службу в Святые Ордосы, поскольку цели Инквизиции и излюбленные жертвы Моритат совпадают практически всегда. Кроме того, полномочия Инквизиции помогают скрыть кое-какие менее ортодоксальные привычки этих культистов. За убийцами Моритат во время страды присматривают старшие члены культа, и как только они решают, что кандидат достаточно хорош, он получает посвящение в высший круг мистерий культа, становясь живой легендой, сказкой, о которой говорят лишь шёпотом – Жнецом Моритат.

Жнец – воплощение смерти с клинком в руке, навыки обращения с которым едва ли кто-нибудь способен превзойти: ловкий, фанатично преданный и беспощадный убийца. Хищник, способный часами поджидать жертву, неподвижно замерев в тени, или несколько дней кряду следить за ней, выбирая момент для удара. Вступая в бой, они словно начинают танец, полный некой дикой грации, изящные па которого оставляют позади изрезанных и истекающих кровью врагов. Танец этот преисполнен кажущейся бессистемности и даже одержимости, но на деле за ним стоит совершенный холодный расчет – единственное, что ведёт клинок Моритат. Лишь умывшись кровью своих жертв, Жнец позволяет себе испытать удовлетворение и благодарит Императора в безмолвной молитве на языке своего культа, в котором, как говорят, насчитывается более миллиона метафор, обозначающих смерть.



Улучшение	Цена	Тип	Требование
Лазанье+20	100	У	Лазанье+10
Скрытность+10	100	У	Скрытность
Побег+10	100	У	Побег
Обман	100	У	---
Запугивание+10	100	У	Запугивание
Медитация	100	Т	---
Тайный Язык (Моритат)+10	100	У	Тайный Язык (Моритат)
Бесшумный Шаг+20	100	У	Бесшумный Шаг+10
Выживание+10	100	У	Выживание
Амбидекстрия	100	Т	Лов 30
Танец Смерти	100	Т	Лов 40, Акробатика
Мастер Рукопашной	100	Т	ББ 30
Обман+10	200	У	Обман
Запретное Знание (Культы)	200	У	---
Учёное Знание (Легенды)	200	У	---
Учёное Знание (Оккультизм)	200	У	---
Тайный Язык (Моритат)+20	200	У	Тайный Язык (Моритат)+10
Контратака	200	Т	ББ 40
Двойной Удар	200	Т	Лов 40, Две Руки (Ближний Бой)
Неистовство	200	Т	---
Ненависть (Еретики)	200	Т	---
Ненависть (Мутанты)	200	Т	---
Ненависть (Псайкеры)	200	Т	---
Исступленная Вера	200	Т	---
Стальные Нервы	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Шаг В Сторону	200	Т	Лов 40, Уклонение
Стена Стали	200	Т	Лов 35
Равный (Инквизиция)	300	Т	Тов 30
Жатва*	300	Т	ББ 40, Мастер Рукопашной

**Смотри ниже.*

Услуги Жнецов Моритат в качестве Аколитов – очень ценное приобретение для Ордос Каликсис, особенно для тех Инквизиторов, что предпочитают точечные удары и тщательно обдуманные убийства всенародным охотам на ведьм и массовым очищениям.

Становление Жнеца Моритат

Чтобы стать Жнецом Моритат, при создании персонажа необходимо выбрать Биографию Моритат – собственно говоря, Альтернативный Ранг Жнеца Моритат задуман стать кульминацией этой Биографии. В ходе своих приключений ты должен оставаться верным догматам Моритат, и несколько врагов культа должны найти свою смерть в на острие клинка, зажатого в твоей руке.

Профессия: Убийца.
Уровень Ранга: Ранг 6: Адепт Смерти или выше (6000 ОО).
Прочие Требования: Ты должен быть членом Моритат и следовать кодексу этого Культа Смерти.

Жатва (Талант)

Смертоносное боевое искусство Моритат учит особому приёму, выполнить который можно лишь благодаря их почти сверхъестественному умению обращения с клинками – проведя его, Моритат способен собрать священный кровавый урожай сразу с нескольких врагов Императора.

Потратив Полное Действие в ближнем бою с применением меча или подобного ему оружия, ты можешь сделать одну атаку против каждого противника, расположенного так, чтобы его можно было считать вовлеченным с тобой в ближний бой. Ты выбираешь цель, с которой начнется атака, а затем по или против часовой стрелки (по выбору) делаешь атаку против каждой следующей цели. Тест на Ближний Бой и бросок на Урон кидается каждый раз отдельно. Эту атаку можно Парировать или Уклониться от нее как обычно, но если атака была Парирована, Жатва останавливается и дальнейшие атаки не проводятся.

Утилизатор

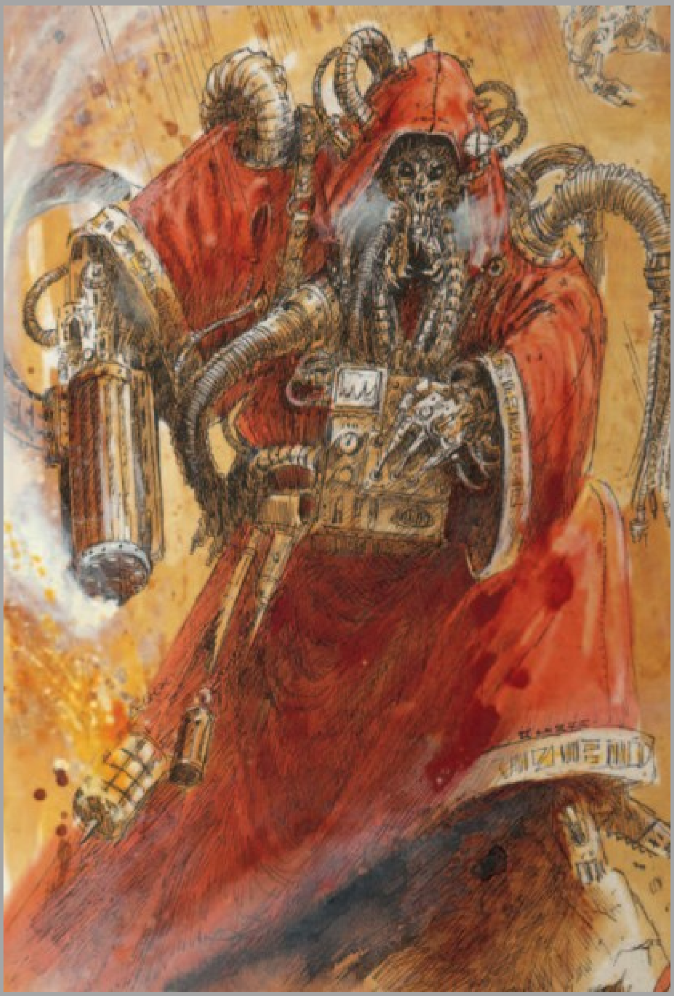
«Проводники, запалы, питание, резаки – я могу достать все что угодно, отремонтированное, конечно, но как новое – причем, эту партию отдам практически себе в убыток… Цена? Давай не будем спорить о таких мелочах. Понимаешь ли, я знаю одного гильдейца, который буквально купается в золоте, но, вишь ты, испытывает нужду в кое-какой информации, которую как раз ты и можешь мне сообщить…»

- Обадайя Плекс, Утилизатор, Улей Магнагорск

Технология – вещь малопонятная, и для большей части человечества искусство её эксплуатации овеяно непроницаемой завесой тайн и суеверий. Адептус Механикус владеют неоспоримым правом на секреты научных и технологических познаний, но рукоположенных техножрецов не так много – особенно в сравнении с бесчисленными миллиардами жителей ульев или замкнутых экипажей космических кораблей, бороздящих пустоту. Все они чрезвычайно рассчитывают на работоспособную технологическую инфраструктуру, будь то водоочистительные установки ульев или климатические системы кораблей – в конце концов, от этих машин зависит жизнь людей. Мелкими неполадками вспомогательных систем и ежедневной эксплуатацией машинерии мануфакторумов и подобных им комплексов занимается целая армия техноматов, функционариев, трубочистов, наружников и прораб-префектов, которых Механикусы наделили знанием, ровно достаточным для того, чтобы те могли выполнять порученную им работу, проявляя подобающее почтение духам вверенных их заботе машин.

Из всей этой разношерстной прослойки наиболее умелыми и определённо наименее достойными доверия являются Утилизаторы. В сферу их обязанностей входит извлечение полезного сырья из ветхих и сломанных агрегатов, розыск необходимых запчастей и поддержание нескончаемого цикла мелких ремонтных работ, необходимых для того, чтобы инфраструктура улья или корабля не рухнула под собственным весом. В силу необходимости Утилизаторов посвящают в более высокий круг таинств технологии и машинерии, чем большую часть их «коллег», а многие из них даже поклоняются Богу-Машине, принимая Его Кредо в единственно доступном им толковании – как правило, сильно фрагментированном и сдобренном солидной порцией самых что ни на есть языческих суеверий. Всё это, конечно же, ещё сильнее отделяет Утилизаторов от других. Вдобавок к тому, Утилизаторов часто посылают в отдалённые небезопасные (а то и откровенно опасные) места, где за ними не присматривает начальственное око, где им удается найти и утилизировать намного больше того, что в конечном итоге попадает к их господам. Так что, нет ничего удивительного в том, что большая часть Утилизаторов пользуется вполне заслуженной репутацией подозрительных, скользких типов, выгодно торгующих на чёрном рынке своими навыками и тем, что им удалось-таки отремонтировать. Многие связаны с криминальным миром, и немалая их часть пойдет на кражу, грабеж или даже убийство, если сочтёт, что это сойдет им с рук.

В Секторе Каликсис Утилизаторы часто встречаются как в городах-ульях Синтиллы, Мальфи и иных миров, так и в экипажах судов Чартистов и многочисленных торговых кораблей. Несмотря на важную роль, которую они играют, Утилизаторы редко пользуются доброй славой. Впрочем, невинными агнцами их тоже назвать трудно. Так, в глубинах подулья Сибеллуса действует разветвлённая и очень влиятельная сеть еретехов и «утилей», стоящих за деятельностью многих тамошних бандитов и наркоторговцев. Ну а утиль-бригады, шныряющие в развалинах опалённого войной Тренча, зачастую являются не более чем бандами кровожадных бродяг, отягощенных вещами, снятыми с трупов, и увешанных бесполезными сломанными безделушками



Путь Техноереси

Наиболее одарённые и безрассудные из Утилизаторов, так или иначе, могут узнать слишком многое: будь то запретное для них знание, извлеченное из краденных данных, дерзновенная техноересь изобретений или богохульная реверсивная инженерия. Практикуя подобное постоянно, Утилизатор становится чем-то гораздо худшим – он становится «еретехом». Подверженные самым строгим карам закона и всей тяжести гнева Культа Бога-Машины, еретеки – преступники, использующие свои навыки для того, чтобы оснащать и вооружать бандитов, культистов, бунтовщиков и мутантов, снабжать подульи нелегальными наркотиками и запретными технологиями, и (время от времени) проводить собственные опасные эксперименты. Еретехов, проповедующих эти и более редкие техноереси вроде постройки искусственного сознания (или Силики Анимус, как называет это богопротивное явление Культ Машины), создания незаконных биоконструктов и изучения технологии ксеносов, рискуют испытать не себе не только всю тяжесть гнева Империума и Святых Ордосов, но и холодную ненависть Культа Механикус. В деле гонения этой анафемы в Секторе Каликсис наиболее ревностными искоренителями скверны являются воинствующие секты Механикума – особенно Секьюторы Аукеилии Мирмидон и Божественного Света Соллекса. Стоит отметить, что ни ту, ни другую организацию не особенно заботят легальные процедуры и сопутствующий ущерб.

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Бдительность+10	100	У	Бдительность
Бартер	100	У	---
Обольщение	100	У	---
Уклонение	100	У	---
Уклонение+10	100	У	Уклонение
Вождение (Наземный Транспорт)	100	У	---
Оценка	100	У	---
Поиск	100	У	---
Ремесло (Техномат)	100	У	---
Ремесло (Техномат)+10	100	У	Ремесло (Техномат)
Пистолеты (Лаз)	100	Т	---
Пистолеты (Примитив)	100	Т	---
Непримечательный	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Бартер+10	200	У	Бартер
Химия	200	У	---
Обыденное Знание (Технологии)	200	У	---
Технология	200	У	---
Быстрое Выхватывание	200	Т	---
Обыденное Знание (Культ Машины)	300	У	---
Учёное Знание (Химия)	300	У	---
Технология+10	300	У	Технология

безделушками и языческими технофетишами. Что касается пустотников, с их точки зрения и те, кто причиняет кораблю вред, и те, кто копошится в его останках подобно червям, прокляты: они рассказывают своим детям страшные сказки о мёртвых большегрузах – кораблях-призраках, населенных безумными падальщиками-каннибалами, утратившими всё человеческое из-за одного только стремления к поживе.

Лишь в одном месте Сектора, и без того не самом прелестном уголке галактики, Утилизаторы занимают довольно высокое положение в обществе, и это место – Вольг. Здесь, в самом кошмарном из ульев, знания Утилизатора – это важная часть того, что отделяет человеческую жизнь от миллиардов ежедневных смертельных опасностей. Поскольку, помимо всего прочего, им приходится следить и за системами жизнеобеспечения улья, Утилизаторы Вольга имеют репутацию людей, способных на самые чудные (порой откровенно безумные и довольно опасные) решения, благодаря которым день за днём продолжают крутиться колёса климатических автоматов. Ещё более эффектная демонстрация их способностей – оружие, которое они производят, чтобы держать подальше внизу жутких тварей из ядовитых глубин вольжского подулья. Некоторые нюансы конструкции этого оружия, а также верования своеобразного, но, несомненно, имеющего место быть культа Омниссии (почитаемого здесь под именем «Железный Череп»), являются неоспоримым свидетельством влияния техножрецов, судя по всему, некогда, в далеком прошлом, сосланных в Вольг в качестве наказания.

Становление Утилизатора

Подонки с техническим складом ума и даром торговца и переговорщика, рождённые под сводами ульев или в пустоте, часто начинают свою карьеру техноматами или Утилизаторами. Для тех из них, кто был рождён в железных каньонах макропромышленных миров-кузниц, путь Утилизатора и, возможно, еретеха – вообще почти единственный способ выжить. Инквизиция склонна рассматривать их как довольно полезный ресурс – хорошо тренированные Утилизаторы становятся великолепными агентами, способными втираться в банды, выходить на контакт с отдельными ячейками культов, и неприметно перемещаться по улью и подулью. Их «коллегам» из числа пустотников достаётся ровно та же роль, разве что им приходится работать на борту кораблей, орбитальных мастерских и титанических погрузочных доков.

Как бы то ни было, Аколиту с подобной биографией лучше не попадаться лишний раз на глаза служителям Культа Механикус – слишком велик риск того, что их заклеймят еретехами, и тогда их могут не спасти даже полномочия агента Святых Ордосов.

Профессия: Подонок.

Уровень Ранга: Ранг 1 или выше (0 ОО).

Примечание: Обрати внимание, что ты можешь сделать этот Альтернативный Ранг стартовым для своего персонажа. Это не повлияет на стартовые Умения и Таланты, лишь определит, как и на что ты сможешь потратить свои стартовые ОО.

Прочие Требования: Инт 30 и ты должен быть Рождён на Мире-улье, Мире-кузнице или в Пустоте.

Сестра Облатиа

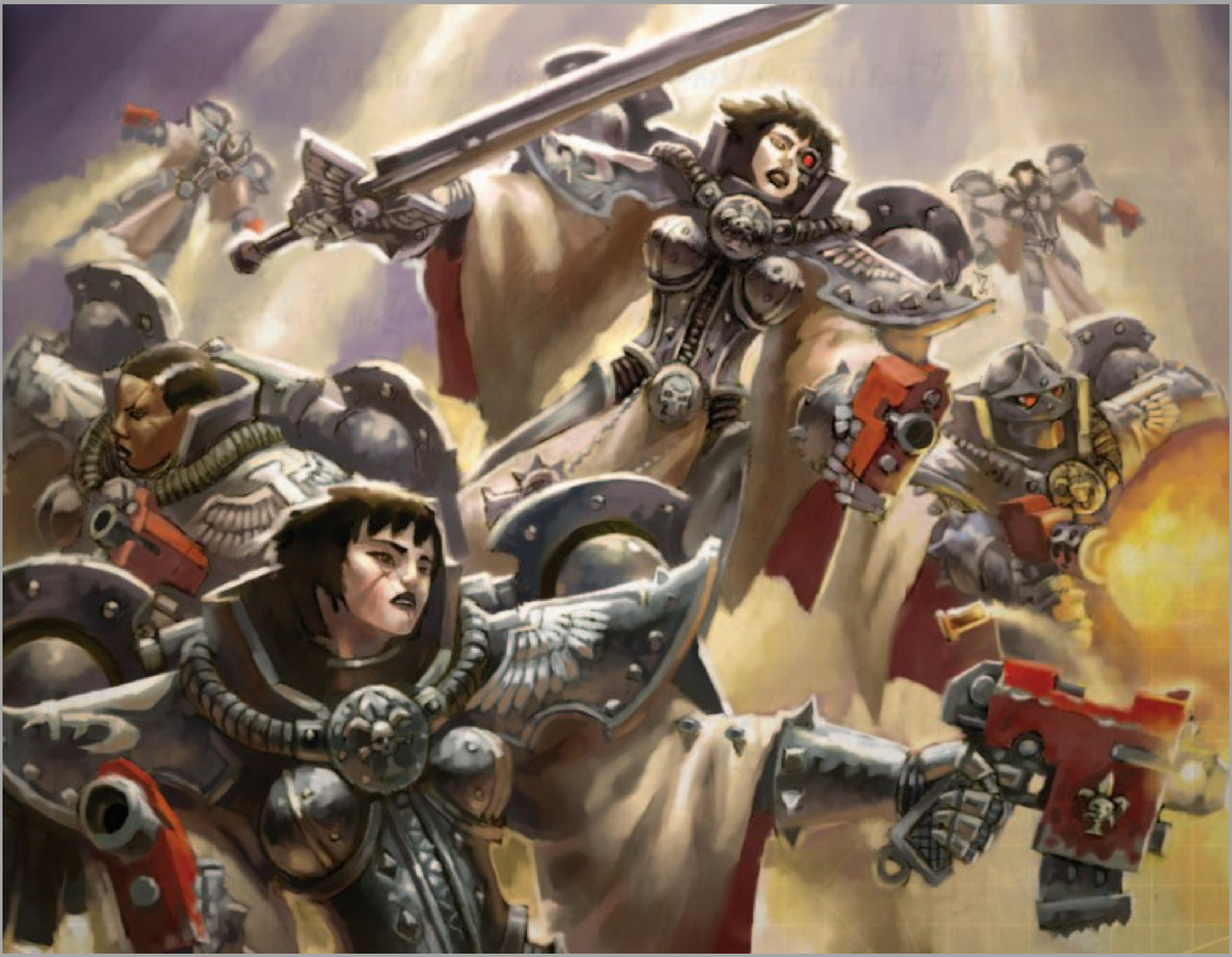
«Если мне суждено умереть, приму я Смерть как старого друга, и заключу её в объятья свои».

- из «Обета Покаяния»

Некоторых сестёр Сороритас настолько снедает жажда искупления, что они приносят обет покаяния. Стать покаянной сестрой значит оставить позади все мысли о самой себе, о будущем и прочих, отныне малозначащих обетах и клятвах, добровольно принять изгнание из своего Ордена, отвергнуть все связи с окружающей жизнью, и начать искать прощения в славной, мученической смерти. Для окружающих эти кающиеся сёстры являются одновременно и изгоями, и святыми – путниками на трудном и благородном пути, в конце которого сияет чистый свет милости Императора. Самым прославленным примером тех, кто принес эту клятву, являются Сёстры Репентиа, которые при помощи сильнейшего самоистязания и умерщвления смертной плоти способы достигать великой и священной ярости, обуреваемые которой, они бросаются в дикую рубку против нечестивых врагов, душой пребывая в состоянии благодати вплоть до момента своей смерти в бою – и после нее, уже навечно.

Существуют, однако, и другие варианты обета покаяния, гораздо более редкие, но по-своему не менее примечательные. Одну из таких клятв приносят Сёстры Облатиа: обет самопожертвования за грехи других. Сестра, приносящая этот обет, не ищет искупления за свой проступок, но принимает на себя грех другого человека, чаще всего – кровного родственника, далекого предка, запятнавшего честь семьи или, гораздо реже, друзей, народов или даже целых миров. Хотя абсолютное искупление последует лишь после смерти, бремя её ответственности обязывает искупать вину и поступками, в основном – уничтожением величайших врагов человечества: еретиков, мутантов, ведьм и ксеносов, без оглядки на самое себя, телесные раны и прочие трудности. Свои битвы, победы и, в конечном итоге, свою смерть, Сестра Облатиа возлагает на алтарь милосердия Императора.

Прочие Сороритас держатся от Облатиа на почтительном расстоянии, и всегда выделяют им особое место в своих молитвах. Как и Репентиа, для них они паломники, бредущие по тёмной дороге, в конце которой сияет высшая цель. Сами Облатиа кажутся относительно непостоянными по сравнению с прочими Сороритас, они скоры на праведный гнев, упрямы, независимы, и жизнь их наполнена лишь бесконечными поисками всё новых и новых врагов. Их влекут вперёд знаки и предзнаменования, ниспосланные Императором, пророчества, зашифрованные в Его священных Таро. Третьих влекут слухи о порче, поля сражений и места, пользующиеся дурной славой. Многие из них находят свое место в рядах Инквизиции, где их жажда битвы за праведное дело находит самый жаркий отклик. Но к Инквизиторам, с готовностью принимающим их ревностный фанатизм и неоспоримую преданность Имперскому Кредо, очень скоро приходит понимание, что обеты покаяния для Сестёр Облатиа стоят превыше любых клятв верности.



Улучшение	Цена	Тип	Требование
Скрытность	100	У	---
Сбор Информации	100	У	---
Допрос	100	У	---
Запугивание	100	У	---
Бесшумный Шаг	100	Т	---
Амбидекстрия	100	Т	---
Бой Вслепую	100	Т	Вос 30
Оружие Ближнего Боя (Цепное)	100	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	100	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Шок)	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Две Руки (Ближний Бой)	100	Т	ББ 35, Лов 35
Две Руки (Баллистик)	100	Т	Б 35, Лов 35
Уклонение+20	200	У	Уклонение+10
Учёное Знание (Оккультизм)	200	У	---
Выслеживание	200	У	---
Сокрушительный Удар	200	Т	Сил 40
Крепкий Орешек	200	Т	СВ 40
Неистовство	200	Т	---
Неистовый Натиск	200	Т	ББ 35
Молниеносные Рефлексы	200	Т	Лов 30
Быстрая Перезарядка	200	Т	---
Стремительная Атака	200	Т	ББ 35
Запретное Знание (Ересь)	300	У	---
Запретное Знание (Культы)	300	У	---
Служение До Смерти*	300	Т	СВ 45
Бесстрашный	300	Т	---

**Смотри ниже.*

Становление Сестры Облатиа

Большинство Облатиа приносит свои обеты после духовных откровений, полученных во время глубоких медитаций над природой своего святого призвания, но есть и такие, кто стал Сестрой Сороритас именно для того, чтобы принести Обет Покаяния. Каковы бы ни были её мотивы, лишь полностью посвящённая сестра имеет право на Обет, и принести его дозволяется лишь после того, как специально собранный синод старших сестёр сочтет, что мотивы Сестры чисты и что движут ею не гордыня и тщеславие. Затем Облатиа совершает длительный ритуальный пост, обряды умерщвления плоти и символическое отречение от жизни и Ордена, после чего она с мечом в руках приносит клятвы перед Богом-Императором, повернувшись спиной к своим Сестрам, служащим по ней отходную мессу, словно её уже нет среди живых.

Большинство Сестёр Облатиа происходит из рядов Сестёр Битвы, но и иные варианты не исключены: любая Сестра может принести Обет в стремлении обратить свое умение на погибель врагам веры.

Профессия: Адепта Сороритас.
Уровень Ранга: 5 или выше (3000 ОО).

*Служение до Смерти (Талант)

Требование: СВ 45, Чистая Вера.
Сила твоей веры такова, что, опираясь на неё, ты способна выстоять даже когда тебя подводит твоя бренная плоть. Потратив одно Очко Судьбы, ты игнорируешь эффекты ранений (включая Критические Ранения кроме тех, что убивают мгновенно), а также эффекты Усталости и Оглушения во время битвы. Этот Талант не предотвращает получения ран, и тебя все еще можно убить как обычно. Он лишь позволяет временно игнорировать эффекты ранений, пока длится определённый бой.

Храмовник Каликс Схоластики Псайкана

«Воля и меч, жизнь и смерть, причина и следствие, разум и материя, истина души и ложь варпа: все неделимо и едино».

- тренировочная Мантра Храма Каликс

Ведущий свою деятельность среди Имперских Санкционированных Псайкеров, Храм Каликс Псайкана является орденом элитных воинов-псайкеров, воинствующих мистиков, чья цель – развитие личных боевых и психических навыков и умелое их сочетание в ближнем бою – поистине грозный сплав.

Схоластика Псайкана делится на шарды: санкционированные школы, практикующие свои уникальные методы и традиции применения психосил, особенности которых, находясь в строгом соответствии с рамками регламентов властителей Святой Терры, в деталях могут сильно отличаться друг от друга с точки зрения как систем подготовки, так и самой философии обучения. Над Сектором Каликсис простирается множество ветвей Схоластики, а самой малой и наиболее замкнутой из них являются Храмовники Каликс, чья изолированная крепость-монастырь расположена в полярных пустошах Синтиллы. Хотя на подготовке санкционированных боевых псайкеров или специальных советников для армий и штабов Империума специализируется отнюдь не один шард Схоластики, Храм Псайкана Каликс готовит псайкеров иного рода – их боевое искусство, сплетающее воедино разум и тело, превращает их в смертоносных сверхвоинов, разящих врагов потоками энергетических разрядов и летучей росписью психосилового меча.

Некоторые говорят, что традиции Храмовников Каликс происходят от одного из ближайших советников самого Ангевина, бывшего последователем воинствующей ветви Схоластики, в свою очередь происходившей из отдаленного уголка Сегментум Солар. Другие утверждают, что храм был основан Друзусом, чтобы тот готовил особых телохранителей для его свиты, и сделано это было после событий на Маккабеус Квинтус. Как бы то ни было, мистические практики Храмовников Каликс концентрируются на сочетании психических способностей и смертельных приёмов ближнего боя. Личная преданность Золотому Трону, пси-мистицизм, самодисциплина и боевые искусства, как рукопашные, так и оружейные – все это буквально вбивается в Храмовников Псайкана. Спектр их умений охватывает и способы быстрого и эффективного убийства оппонента, и наиболее изощренные тактики, присущие скорее наёмным убийцам, и защитные техники, ориентированные на скорость и подвижность бойца. Их, конечно, обучают владению разнообразнейшим экзотическим оружием, но центральным стержнем боевого искусства Храмовников является оружие психосиловое, уникальные свойства которого делают его истинным продолжением воли носителя. В руках Храмовника Каликс это оружие становится проводником разрушительных сил обоих миров – как физического, так и психического. Как правило, Храмовники Каликс носят тёмно-синие рясы и чёрные плащи Адептус Терра, но если необходимо продемонстрировать, кто они есть и кем являются, Храмовники облачаются в облегающие мантии из тяжёлого чёрного шелка, из-под капюшонов которых на мир смотрят их истинные лица – глухие и бесстрастные маски матового серебра.

Храмовники Псайкана Каликс немногочисленны, даже в сравнении с прочими Орденами Санкционированных Псайкеров, а посему поиск новых рекрутов не ограничивается даже пределами Сектора.

Военачальники и высокопоставленные адепты высоко ценят Храмовников Псайкана как личных телохранителей, почти всегда предпочитая их кому бы то ни было. Бывало, что небольшие подразделения Храмовников принимали участие в полномасштабных военных конфликтах, но такого не происходило вот уже несколько веков. Естественно, психические и боевые умения Храмовников Псайкана пользуются высочайшим спросом у Инквизиции: их охотно принимают на службу и в качестве Аколитов, и в качестве наёмных убийц. О многом говорит тот факт, что личным телохранителем и ближайшим советником Лорд-Инквизитора Кайдена, Гроссмейстера Ордо Каликсис, является человек по имени Тень, Храмовник Псайкана Каликс, могущественный телекинетик, несравненный мечник и самый доверенный его слуга.

Становление Храмовника Каликс Схоластики Псайкана

Чтобы стать Храмовником Каликс, ты должен заслужить одобрение своей кандидатуры со стороны мастеров Храма Псайкана. В первую очередь они отдают предпочтение устойчивым личностям со значительным психическим потенциалом, а не опытным бойцам (эти навыки они предпочитают прививать кандидатам самостоятельно). Поступление в храм и прохождение курса тренировок должно произойти во время «передышки» персонажей между приключениями, и займет несколько месяцев. На исходе обучения кандидат должен сделать или раздобыть себе собственное психосиловое оружие (смотри **стр. 353** и **354**), что вполне может вылиться в небольшое приключение.

Вполне вероятно, что тратя ОО на Улучшения, предусмотренные этим Альтернативным Рангом, ты продвинешься на несколько ступеней по карьерной лестнице Савант-Милитанта. Ты можешь использовать следующие титулы для своего персонажа-храмовника вместо стандартных, приведённых в описании Профессии Псайкера.

Ранг	Имя	ОО
4	Темплар Терциус	2000 – 2999
5	Темплар Секундус	3000 – 5999
6	Темплар Праймус	6000 – 7999
7	Темплар Ординатор	8000 – 9999
8	Мастер-темплар Каликс	10000 – 14999

Профессия: Имперский Псайкер.

Уровень Ранга: 4: Савант-Милитант или выше (2000 ОО).

Прочие Требования: У тебя не должно быть более 10 Очков Безумия и 10 Очков Порчи.

Боевое Мастерство

Благодаря тому, что Храмовники сосредоточенно изучают боевые искусства, ставя их превыше образованности, с того момента, как псайкер становится Храмовником Каликс, схема улучшения его Ближнего Боя и Интеллекта меняется на эту:

Характеристика	Простой	Переходный	Обученный	Эксперт
Ближний Бой	100	250	500	750
Интеллект	500	750	1000	2500

Все Улучшения одной их этих Характеристик, приобретавшиеся ранее, до взятия Альтернативного Ранга, учитываются при покупке дальнейших улучшений. Например, псайкер, ранее уже покупавший Простое Улучшение Ближнего Боя, будет иметь лишь три доступных Улучшения и после взятия Альтернативного Ранга.

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Акробатика	100	У	---
Акробатика+10	100	У	Акробатика
Уклонение+10	100	У	Уклонение
Медитация	100	У	---
Психическое Чутьё+10	100	У	Психическое Чутьё
Тайный Язык (Храм Каликс)	100	У	---
Тайный Язык (Храм Каликс)+10	100	У	Тайный Язык (Храм Каликс)
Тайный Язык (Храм Каликс)+20	100	У	Тайный Язык (Храм Каликс)+10
Амбидекстрия	100	Т	Лов 30
Броня Презрения	100	Т	СВ 40
Мастер Клинков	100	Т	ББ 35, Оружие Ближнего Боя (любое)
Бой Вслепую	100	Т	Вос 30
Мягкое Падение	100	Т	Лов 30
Телесная Конверсия	100	Т	Пси-рейтинг 2
Отразить Выстрел	100	Т	Лов 50
Разоружение	100	Т	Лов 30
Калечащий Удар	100	Т	ББ 50
Сокрушительный Удар	100	Т	Сил 40
Трудная Мишень	100	Т	Лов 40
Оружие Ближнего Боя (Цепное)	100	Т	---
Оружие Ближнего Боя (Силовое)	100	Т	---
Малая Психосила	100	Т	---
Малая Психосила	100	Т	---
Точный Удар	100	Т	ББ 30, Верный Удар
Сопротивляемость (Страх)	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Уличный Боец	100	Т	---
Верный Удар	100	Т	ББ 30
Две Руки (Ближний Бой)	100	Т	ББ 35
Акробатика+20	200	У	Акробатика+10
Уклонение+20	200	У	Уклонение+10
Мастер Рукопашной	200	Т	ББ 30
Контратака	200	Т	ББ 40
Углубленное Изучение	200	Т	Пси-рейтинг 3
Двойной Удар	200	Т	Лов 40, Две Руки (Ближний Бой)
Пресыщенный	200	Т	---
Молниеносные Рефлексы	200	Т	---
Крепкое Телосложение	200	Т	---
Стремительная Атака	200	Т	ББ 35
Пси-рейтинг 3	200	Т	Пси-рейтинг 2
Психосила	200	Т	---
Психосила	200	Т	---
Запретное Знание (Псайкеры)+10	300	У	Запретное Знание (Псайкеры)
Танец Смерти	300	Т	Лов 40, Акробатика
Молниеносная Атака	300	Т	Стремительная Атака
Равный (Нобилитет)	300	Т	---
Пси-рейтинг 4	300	Т	Пси-рейтинг 3
Крепкое Телосложение	300	Т	---
Шаг В Сторону	300	Т	Лов 40, Уклонение
Стена Стали	300	Т	Лов 35

Тирантийский Теневой Агент

«Истина да не поглотит все».
- Эпитафия на могиле Инквизитора Кассильды Коньос

Инквизиция, как говорят некоторые – это империя тайн. Для стороннего наблюдателя это именно так, ибо суровые в своём правосудии и овеянные тайной Святые Ордосы следят за всем подобно сторожевым псам, никому непонятные, и вполне заслуженно внушающие чувство страха. Но есть и вещи, не столь широко известные посторонним: Инквизиция имеет и внутренние секреты, которые хранит либо по причинам целесообразности, либо просто потому, что некоторые знания слишком опасны даже для Инквизиторов. Эти секреты – удел невидимых и разветвлённых сетей патронажных, вассальных и союзных взаимоотношений, порой приводящих к образованию целых теневых империй: организаций, укрытых под сенью Святых Ордосов, природа и цели которых остаются сокрытыми даже от других Инквизиторов и Аколитов. Одной из таких групп и является каликсианский Тирантийский Кабал.

В Конклаве Каликсиса нет более значительного камня преткновения, нежели Еретикус Тенебра, Звезда-Тиран. О величайшей опасности, исходящей от Звезды, известно лишь очень немногим людям, в основном членам Конклава Каликсис, но и для них это знание остаётся не более чем крохотным кусочком огромной головоломки. В деле поддержания этого статус-кво есть немалая доля заслуг самого Тирантийского Кабала, предпочитающего сохранять свою монополию в деле выяснения истинной природы Еретикус Тенебра и методов борьбы с этой неведомой угрозой.

Со временем эта паутина секретности и контроля обрела практически самостоятельную жизнь, и для обеспечения её деятельности и достижения заложенных её хозяевами целей были разработаны особые методики работы и организованы целые тайные агентства. Одним из таких агентств и является Тенебра Коллегиум – теневая империя, основанная под руководством гения знаменитой Инквизитриссы Кассильды Коньос. Коллегиум вербует наиболее многообещающих Аколитов, и превращает их в изощренные и смертоносные инструменты обмана, чья истинная верность уже не принадлежит Инквизиторам, которым они служат. Этих Аколитов учат хранить цели Тирантийского Кабала в тайне и претворять его волю в жизнь без сожаления и колебаний. Существование Коллегиума и его так называемых «теневых агентов» это факт, который Кабал всячески отрицает, но который, в то же время, является центральным вопросом многих секретных совещаний Конклава Каликсис и способствует высокой взаимной подозрительности его членов. Как далеко простирается его влияние? Сколько агентов состоит у него на службе? И какая тьма способна таиться в сердце столь странной и таинственной структуры? Лишь немногие знают ответы, но многие за пределами Кабала всерьёз опасаются уже того, что подобные вопросы вообще возникают – и в ответ порой создают свои собственные секретные структуры.

Теневые Агенты

Говорят, однажды, в один из редких моментов беззаботного настроения, Кассильда Коньос как-то сострила, что Коллегиум «устраивает охоту на самых отъявленных лицемеров и законченных лжецов, и только потом, пополнив ими свои ряды, приступает непосредственно к работе». С определённостью можно сказать лишь одно – система отбора Коллегиума вполне успешно производит на свет агентов, более чем способных передвигаться по всему Империуму, укрывшись в мастерски наведённом тумане уверток, недомолвок и ложных, запутанных следов. Используя незаметные жесты, ключевые слова и голосовые каденции, два агента вполне способны обменяться важной информацией в присутствии постороннего человека так, что этот посторонний ничего и не заподозрит. Более того, применяя психические и ментальные техники, выпускник Коллегиума способен запереть свой разум от любых (кроме самых деструктивных) методов зондирования, спрятав свои самые глубокие секреты в центре запутанного лабиринта из полуправды и откровенной лжи. Всё это делает их не только великолепными шпионами, но и живыми хранилищами секретов Кабала.

Высшее предназначение Тирантийских агентов есть, во-первых, подчинение Кабалу превыше всех господ, во-вторых, сбор всех возможных сведений о Звезде-Тиране и сохранение этих сведений втайне от всех, кто не состоит в рядах Кабала. Однако там, где лояльность теневого агента вступает в конфликт с Адепта, или даже непосредственным начальством вне Кабала, зачастую возникает холодное и жестокое противостояние с теми, кого агенты обычно называет своими господами, товарищами или даже друзьями. Пока Кабалу удавалось держать все подобные «сложности» под замком, но рано или поздно придёт время, когда на кон встанет слишком многое, и Кабалу придется действовать открыто, и любой ценой. Вполне вероятно, что результатом станет гражданская война внутри Ордос Каликсис. Несмотря на страх перед этим жутким исходом, империя тайн, этот орден внутри ордена, продолжает нести своё бремя, ведь их собственные жуткие секреты – ничто перед опасностями, что несет с собой Еретикус Тенебра, и кое-чем неизбежно придётся пожертвовать, чтобы истина не поглотила всех.

Рождённый Пророчеством и Тенью: Тенебра Коллегиум

Рождение этого теневого братства произошло, по слухам, несколько десятилетий тому назад, когда Лорд-Инквизитор Кайден поручил (тогда еще будущему) Лорд-Инквизитору Зербэ сформировать особый конклав внутри Конклава Каликсис в рамках реакции на новое прочтение пророчеств из Профетикум Еретикус Тенебра. Большая часть Конклава Каликсис приняла создание этой организации с ярко выраженным неудовольствием – они видели в Зербэ лишь выскочку, строящего опору для собственной власти в Бастионе Серпентис, и опасались того, что внутренний круг Кабала начнет подрывать деятельность Ордос Каликсис из-за слепой одержимости одного единственного человека. Зербэ, однако, раскрыл полный смысл пророчества лишь ближайшим и наиболее доверенным своим сподвижникам, среди которых была блестяще образованная и очень уважаемая Инквизитрисса Кассильда Коньос. Именно её голос склонил мнение Лорд-Инквизитора Кайдена в пользу Зербэ. Именно она разработала план создания Тенебра Коллегиум, вполне обоснованно рассудив, что для разгадки тайн Звезды Страха понадобятся усилия и опыт всех Ордосов, а это значит, что внутреннему кругу необходимо обзавестись весьма обширным ядром союзников и слуг (даже если их придется набирать из числа вассалов своих упрямых товарищей) – всё ради того, чтобы выполнить долг, и предотвратить грядущую катастрофу. Так и был рождён Тенебра Коллегиум, братство, сплочённое высшей целью, которому Коньос отдала все свои силы и лучшие годы, но даже ей удалось увидеть лишь самую первую волну агентов, «подготовленных» Тенебра Коллегиум, лучшим памятником в её честь – нерушимым и, как считала она сама, устрашающим.

Становление Тирантийского Теневого Агента

Выбор этого Альтернативного Ранга – вопрос не только и не столько выполнения предъявляемых им требований, сколько одобрения кандидата Инквизиторами Тирантийского Кабала. Перед тем, как брать этот Ранг, нужно получить одобрение Мастера, поскольку его получение обозначает, что персонаж стал одним из заговорщиков Тирантийского Кабала и исполнителем его тайных приказов и целей. Необходимо будет обеспечивать прикрытие для своей новой деятельности, или же встретить последствия своей недальновидности лицом к лицу!

Профессия: Любая, за исключением Адепта Сороритас и Техножреца.
Уровень Ранга: 5 или выше (3000 ОО).

Лабиринт Сознания (Талант)

Твой разум – аккуратно сконструированный лабиринт мысленных стен и тупиков, созданный для защиты твоих тайн от тех, кто желает проникнуть в твои мысли и выведать твои секреты. Ты получаешь бонус +10 к Тестам Обмана, подвергаясь Допросу или Запугиванию. Кроме того, ты получаешь бонус +10 к Силе Воли при сопротивлении Допросу и чтению мыслей (например, посредством психосилы Сканирование Разума). В случае с Психосилами, этот бонус суммируется с бонусами к сопротивлению, которые могут предоставлять иные Таланты.

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Шифры (Тенебра Коллегиум)	100	У	---
Шифры (Тенебра Коллегиум)+10	100	У	Шифры (Тенебра Коллегиум)
Шифры (Тенебра Коллегиум)+20	100	У	Шифры (Тенебра Коллегиум)+10
Обман	100	У	---
Обман+10	100	У	Обман
Маскировка	100	У	---
Маскировка+10	100	У	Маскировка
Сбор Информации	100	У	---
Учёное Знание (Легенды)	100	У	---
Тайный Язык (Тенебра Коллегиум)	100	У	---
Тайный Язык (Тенебра Коллегиум)+10	100	У	Тайный Язык (Тенебра Коллегиум)
Тайный Язык (Тенебра Коллегиум)+20	100	У	Тайный Язык (Тенебра Коллегиум)+10
Лабиринт Сознания*	100	Т	Инт 30
Мимик	100	Т	---
Сопротивляемость (Психосилы)	100	Т	---
Непримечательный	100	Т	---
Обман+20	200	У	Обман+10
Маскировка+20	200	У	Маскировка+10
Запретное Знание (Культы)	200	У	---
Запретное Знание (Культы)+10	200	У	Запретное Знание (Культы)
Запретное Знание (Инквизиция)	200	У	---
Запретное Знание (Инквизиция)+10	200	У	Запретное Знание (Инквизиция)
Сбор Информации+10	200	У	Сбор Информации
Сбор Информации+20	200	У	Сбор Информации+10
Учёное Знание (Легенды)+10	200	У	Учёное Знание (Легенды)
Могучий Разум	200	Т	СВ 30, Сопротивляемость (Психосилы)
Ментальная Крепость	300	Т	СВ 50, Могучий Разум

**Смотри выше.*

Надзиратель Дивизио Имморалис

«Спите крепко сегодня ночью. Смотрите самые сладкие из снов и запоминайте их беспечное прикосновение. Ибо сегодня ночью будет последний спокойный сон в вашей жизни».

- Обращение к новобранцам-надзирателям
Старшего Арбитра Кайи Друзиллы

Прогнило что-то в Секторе Каликсис; что-то разъедает сами его основы, обманывает людей и точит его святость. Хотя кое-кто из власть имущих презирает столь мелодраматические умозаключения, есть и те, кто обладает предусмотрительностью и волей, достаточной, чтобы суметь воспротивиться этому паразиту ереси и начать делать всё, чтобы вырвать его из людских сердец. Эта болезнь – извращение веры, почитание ложных богов, искажение идеологии и падение нравов. Плоть этой болезни среди людей, и плоть эту необходимо отсечь. Таковы тезисы Старшего Арбитра Кайи Друзиллы. Именно для битвы с растущей волной рецидивистов, культистов и дегенератов по особому разрешению самого Лорд-Сектора и была создана Дивизио Имморалис. Для одних Друзилла и её люди – не более чем ещё один инструмент тирании, созданный паранойей Губернатора Хакса и его ближайшего круга, но для самой Друзиллы и тех, кто следует за ней, Дивизио – страж законности и порядка в Секторе, хотя с практической точки зрения их юрисдикция ограничена одним лишь Ульем Сибеллус.

Работа Дивизио Имморалис

Юрисдикция надзирателей распространяется на весь сектор, но за пределами Улья Сибеллус они действуют поодиночке и парами, и исключительно по собственной инициативе, прибегая к собственным методам проверки наводок и сбора информации. Такая автономия претит идеалам Адептус Арбитрес, но сама Друзилла уже не раз объясняла это суровой необходимостью, а никак не привилегированностью её подчинённых – по всему огромному сектору рассеяно столь малое число надзирателей, что она просто не может быть везде одновременно и подписывать каждый ордер и каждую карту лично. Та же история с весьма расплывчато определённой сферой компетенции и дурной репутацией, ставшей следствием недостаточной кооперации со стороны местных законников и особенно Адептус Арбитрес, проявляющих прямо-таки болезненную скрупулёзность относительно пределов юрисдикции надзирателей. Трения эти могут варьироваться от простого отказа в предоставлении доступа к ресурсам и бюрократического стреноживания до недавнего эпизода со «случайным» исчезновения нескольких надзирателей, расследовавших деятельность техносекты Соллекс. Впрочем, несмотря на то, что они не пользуются повсеместным уважением, на счету надзирателей внушительный перечень предотвращённых мятежей и полномасштабных восстаний.

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Бдительность	100	У	---
Обыденное Знание (Адептус Арбитрес)+10	100	У	Обыденное Знание (Адептус Арбитрес)
Вождение (Наземный Транспорт)	100	У	---
Вождение (Ховер-транспорт)	100	У	---
Запретное Знание (Культы)	100	У	---
Сбор Информации+10	100	У	Сбор Информации
Проницательность	100	У	---
Броня Презрения	100	Т	СВ 40
Основное Оружие (Стаб)	100	Т	---
Декаданс	100	Т	Вын 30
Оружие Ближнего Боя (Примитив)	100	Т	---
Равный (Безумцы)	100	Т	Тов 30
Пистолеты (Стаб)	100	Т	---
Крепкое Телосложение	100	Т	---
Сопротивляемость (Страх)	100	Т	---
Запретное Знание (Культы)+10	200	У	Запретное Знание (Культы)
Запретное Знание (Ересь)	200	У	---
Запретное Знание (Оккультизм)	200	У	---
Флагеллант	200	Т	---

Дивизио – детище взглядов и навязчивых идей Друзиллы, и это подразделение специального назначения Адептус Арбитрес воспринимает её, ветерана, поседевшего на службе, как своего лидера и наставника. Друзилла с абсолютной убежденностью верит, что усиление активности культов и увеличение числа тех, кто отверг Кредо и Закон в последние годы – это совсем не случайность; нечто жуткое стоит за сценой и дергает за ниточки, толкая сектор к некоему кошмарному и тёмному будущему. Пользуясь особыми полномочиями и расположением Лорд-Маршала, Дивизио, тем не менее, располагает и внушительным спектром довольно влиятельных противников.

Многие Арбитры сектора в лучшем случае считают существование Дивизио бессмысленным, а в худшем – относятся к нему как к продукту паранойи сбрендивших ветеранов. Некоторые видят в нем преднамеренное вмешательство в дела Ордо Еретикус и Министорума – не более чем ещё один способ укрепления власти Лорд-Сектора Хакса. Естественно, офицеры отказываются переводить более-менее толковых подчинённых в это ведомство, и Друзилле волей-неволей приходится работать с «сухим остатком»: чудаками, сгоревшими на работе служаками и многообещающими, но совсем зелёными новобранцами. Инквизиция, со своей стороны, пока что признает существование Дивизио правомерным.

Тот факт, что ряды Дивизио Имморалис относительно редки, а её глава находится далеко не в лучших отношениях с Адептус Арбитрес сектора, не умаляет их способности преследовать указанную цель и выполнять поставленные задания. В отсутствие доступа к хорошо подготовленному персоналу Друзилла отбирает тех, кто разделяет её одержимость. Хотя они могут быть и не самыми крутыми и способными из арбитров, большинство её «надзирателей» полностью доверяет своему командиру и целиком предано делу, которому им выпало служить. Кроме того, многие постепенно также приходят к уверенности в том, что некая великая и непостижимая тень нависла над сектором, и направляют все свои помыслы на поиск и уничтожение гнили, грызущей, по их мнению, корни Сибеллуса, да и всего Сектора Каликсис. Они, несомненно, упорны, но лишь немногие готовы к тем вещам, что могут встретиться им по ходу службы, поскольку их подготовка не предусматривает глубокого изучения оккультных и эзотерических теорий и методов противодействия, стоящих на вооружении Инквизиции. Многие, словно в подражание своей начальнице, изживают в себе всякую мягкость, отчего разум их становится жёстким, непреклонным, но чрезвычайно хрупким. Крепкий алкоголь – широко распространённый, хотя и тщательно скрываемый порок служащих Дивизио, а нервные срывы и хроническая усталость – их постоянные спутники.

Становление Надзирателя Дивизио Имморалис

Решение стать Надзирателем Дивизио Имморалис при создании персонажа – отличный способ объяснить, каким образом ты поступил на службу Инквизиции. Сведущие в сфере запретного, и не понаслышке знакомые с борьбой против тайной и подрывной деятельности, надзиратели являются отличными Аколитами, несмотря на необходимость предварительно выбить из их головы некоторые «заблуждения», которые члены Дивизио поначалу склонны считать непреложными истинами. Если персонаж становится членом Дивизио позднее, по ходу карьеры, это, несомненно, означает, что Инквизитор счел необходимым иметь своего человека внутри Дивизио, чтобы знать, что творится в её тесных кабинетах на Синтилле.

Становясь Надзирателем Дивизио Имморалис, персонаж получает 1d5 Очков Безумия.

Профессия: Арбитр.

Уровень Ранга: 1 или выше (0 ОО).

Примечание: Обрати внимание, что ты можешь сделать этот Альтернативный Ранг стартовым для своего персонажа. Это не повлияет на стартовые Умения и Таланты, лишь определит, как и на что ты сможешь потратить свои стартовые ОО.

Элитные Наборы Улучшений

«По примеру древних, я нахожу, что путешествия значительно обостряют разум».

- Лорд-Сектор Мариус Хакс

В то время, как Биографии являют собой глобальные сдвиги в области умений и способностей твоего персонажа, совершенные при посредстве тренировок, жизненных устремлений персонажа или его роли в социуме Империума, существует и факторы, что оказывают глубочайшее влияние на его поведение, и даже на то, кем именно он является, но при этом не имеет никакого отношения к выбранной персонажем Профессии. То может быть некая система убеждений, странное событие или даже нечто, что персонаж совершает с собой совершенно осознанно. Одним из способов отразить столь сложные жизненные перипетии являются Элитные Наборы Улучшений. Они основываются на правилах об Элитных Улучшениях (смотри примечание ниже), позволяющих твоему персонажу тратить свои очки опыта способами, не предусмотренными избранной им Профессией, получая Умения или Таланты, или, в данном случае, целые их наборы (которые, впрочем, имеют свои как хорошие, так и плохие стороны). В некоторых случаях, когда плюсы и минусы накладываются друг на друга, цена в ОО может оказаться довольно низкой.

Впрочем, независимо от того, как именно ты тратишь свои ОО, прогресс в Рангах избранной тобой Профессии будет идти как обычно.

Вариации Элитных Наборов практически бесконечны, как, впрочем, бесконечны и жизненные ситуации, способные повлиять на жизнь твоего персонажа – эти наборы более всего подойдут для мастера, ищущего инструменты для придания своей кампании разнообразия. С их помощью он может выстроить неплохой фундамент для собственной фантазии (дьявольской или нет – не так важно) и дальнейшего развития персонажей и кампании. Не существует готовых жёстких правил по созданию таких наборов. Лишь Мастер способен здраво оценить приобретённые способности и преимущества, которые может подарить тот или иной набор, но стоит помнить, что 41-е Тысячелетие – суровое и безжалостное место, где ничто не даётся даром. Цена не обязательно должна выражаться в Очках Опыта – то могут быть как вполне измеримые вещи вроде Очков Безумия, Порчи, или уменьшения Характеристик, так и куда более эфемерные (но не менее трудные для отыгрыша) поведенческие ограничения, внутриигровые враги или таинственные повелители, которым отныне принадлежит верность персонажа.

Если ты предпочитаешь разрабатывать свои собственные идеи, для примера можешь руководствоваться Биографиями Сектора Каликсис и приведёнными ниже Наборами. Кроме того, внимательный читатель, несомненно, обнаружит в правилах по заключению Тёмных Пактов ещё один альтернативный способ приобретения необычных способностей. Стоит, однако, помнить, что каждый Элитный Набор должен соответствовать духу персонажа и повествования в целом, поскольку он призван отражать некие внутриигровые моменты, силы, идеологии, фракции и события мира **Warhammer 40.000**, а не служить поводом для раздачи персонажам кучи способностей, которых в ином случае они бы попросту не получили.

Примеры Элитных Наборов, приведённые ниже, таят в себе способы добавить новых граней к игре персонажем практически любой профессии – к примеру, погружение в таинства Психосил при игре за Пробудившегося Псайкера, или познания чудес и кошмаров, что могут открыться павшему в страшной битве персонажу, возвращённому к жизни в результате свершения таинства Кибернетического Воскрешения. Культ Красного Искупления демонстрирует преимущества и недостатки принадлежности к внутреннему кругу закрытого общества или тайного культа.

Применение Элитных Наборов, это, конечно же, полностью опциональное правило – его введение может изменить и, возможно, даже разрушить баланс системы развития персонажей, а потому их рекомендуется применять лишь опытным игрокам.

Сводные Правила по Элитным Улучшениям

Природа и путь развития твоего персонажа, в общем и целом, заданы выбранной им Профессией. Однако, приведённые в её описании Улучшения совсем не являют собой окончательный список того, что способен познать твой персонаж. Порой ему может выпасть шанс заполучить некоторые Умения и Таланты прямо в ходе игры, или в результате накопления опыта, полученного целенаправленно, с упором на осознанное изыскание новых боевых техник и методов познания встреченных в ходе приключений вещей.

Может случиться так, что Мастер даст тебе возможность взять Элитное Улучшение в ответ на предпринятые твоим персонажем действия или общее развитие игровых событий. Порой эти Элитные Улучшения идут в комплекте с побочными эффектами типа Очков Порчи или Безумия, или вовлечения твоего персонажа в деятельность какого-нибудь НИПа или целого тайного сообщества.

Кроме того, если ты просишь в качестве Элитного Улучшения Умение или Талант, отсутствующие в твоей Схеме Развития, то подобный запрос должен быть обоснован с игровой и логической точек зрения. Чтобы запросить Улучшение, в общем и целом следует соблюсти следующие условия:

- Логическое обоснование права твоего персонажа на Элитное Улучшение.
- Описание методов, посредством которых Улучшение должно быть заслужено – затраченное время, задействованные ресурсы, и т.д.
- Предложение касательно того, сколько ОО ты готов заплатить за это Улучшение. Чем дальше от сферы специализации персонажа лежит Умение или Талант, тем больше он должен стоить; то же самое касается особенно редкого или необычного знания.

Твой Мастер вполне может не дать тебе желаемого Элитного Улучшения, или назначить более высокую цену в ОО; или вовсе в качестве меры равновесия наложить какой-либо штраф или ограничение. Кроме того, Мастер может решить, что для получения Улучшения тебе необходимо пройти серию Тестов, способных показать, удалось ли тебе усвоить запрошенный тобой Талант или Умение. Тесты эти, как правило, будут непосредственно связаны с твоим запросом на Улучшение.

Примеры Элитных Наборов Улучшений

Каждый из приведённых ниже Наборов содержит ключевую информацию об эффектах, которые он оказывает на развитие персонажа, ограничения на тех, кто может их взять, их стоимость и прочие эффекты.

Кибернетическое Воскрешение

> *«И был он возрождён в чистоте металла и сладостных объятиях токов Омниссии. Ныне плоть его, что однажды уже подвела, есть лишь смутная память. Во славе своей пребывает он, свободный от слабостей и боли, необоримое железо имя ему».*
>
> - Магос Волькайт Фелл,
> речь над реконструированным Инквизитором Херродом

Магосы Адептус Механикус хранят великое множество секретов и владеют древними и ужасными искусствами. Если заплатить нужную цену, восстановить можно даже самое изувеченное тело – главное, чтобы мозг и центральная нервная система оставались в относительном порядке. Взяв жутким образом искалеченное, обожженное, расчленённое, но все ещё живое тело, или даже жалкие клочья плоти и биоматерии, они могут создать новое тело из останков старого, или вовсе переоснастить сервитора, дабы тот стал носителем чужого разума. Менее поврежденные тела восстановить гораздо легче, но и результат будет далеко не столь элегантен и надёжен.

Ограничения: Нет.

Стоимость: 200 или 500 ОО.

Сперва ты должен перенести Критическое Ранение, эффект которого подразумевает вероятность смерти персонажа (киберреконструкция), или отвратить смерть, спалив Очко Судьбы (Полное Воскрешение). Кроме того, Культ Механикус может назначить и собственную цену, которая может оказаться весьма и весьма значительной.

Эффекты

Эффекты этого Набора могут быть разными, в зависимости от того, какую степень переработки перенесло твоё тело:

Кибер-реконструкция: Ты был восстановлен в полностью функциональном виде при помощи замены утраченных и вышедших из строя органов и конечностей кибернетическими аналогами. Вся полученная кибернетика – Обычного качества, за исключением тех случаев, когда обстоятельства диктуют иное. Если ты Техножрец, все имевшиеся у тебя ранее имплантаты сохраняются. Тем не менее, опыт кибернетической реконструкции тела оставляет глубокие шрамы – ты получаешь 1d10 Очков Безумия и навсегда теряешь 1d10 единиц Товарищества.

Полное Воскрешение: Из всех чудес, подвластных кузнецам машин, наиболее редким, несомненно, является подвиг полного воскрешения, и лишь очень немногие из сведущих в этом искусстве Магосов вообще согласятся на него, в особенности не по собственному желанию, а по воле других людей. Даже если такой мастер найдётся, и цена его – наверняка нечто большее, чем презренные деньги – будет уплачена, твой мозг займет свое место в искусственном теле, оснащенном взятыми от сервиторов или выращенными в баках органами – процесс, не проходящий бесследно для разума человека. Пережившие подобную процедуру редко отличаются стабильностью сознания, а их личностные и поведенческие паттерны – не более чем бледная тень людей, которыми те были прежде. Пережив полное воскрешение, примени к своему персонажу следующие изменения:

- Сотри свои нынешние показатели Силы, Выносливости и Ловкости и замени их следующими: 30+2d10 для Силы, 30+2d10 для Выносливости и 15+2d10 для Ловкости. Любые ранее купленные Улучшения этих Характеристик теряются, более того, ты не имеешь возможности в дальнейшем приобретать их без помощи опытного и умелого Магоса.
- Сожги одно Очко Судьбы.
- Уменьши вдвое свое Товарищество.
- Любые Таланты, требования которых перестали соблюдаться, теряются.
- Получи 10+1d10 Очков Безумия и все сопутствующие им эффекты.
- Получи следующие Таланты: Автосангвина, Просангвина, Химическое Оскопление, Пугающий Голос, Сопротивляемость (Холод), Сопротивляемость (Страх) и Сопротивляемость (Токсины).
- Ты получаешь встроенный ребризер.
- Ты получаешь 2 единицы Брони на всех Зонах Попадания.
- Ты более не можешь получить исцеление посредством Медики.
- Ты больше не можешь плавать.
- Мастер может разрешить любые угодные ему имплантаты. Кроме того, Магос может не только аугментировать тебя, но и тайно вмешаться в твой разум и твои воспоминания, что может иметь самые разные и не очень приятные последствия.
- Наконец, хотя ты и сохраняешь свой нормальный размер и (более или менее) внешний облик, теперь даже на самый мимолетный взгляд тебя вряд ли можно принять за простого человека. Это может привести к целому ряду различных последствий – детали, как всегда, отдаются на откуп Мастеру.

Подробности об имплантатах и иных устройствах Культа Механикус смотри в **Главе V: Арсенал**, в разделе о Мирах-кузницах.

Культ Красного Искупления

«Истинный путь только один – то путь огня и боли».

- Инквизитор Голдо, «Монодоминирование: Право Человечества Править Галактикой»

Империум охвачен скверной, которую следует вычистить пламенем и оружием праведников. Лишь так воцарится в царстве человечества вера и чистота – таковы убеждения Культа Красного Искупления Императора. Приверженцы этого воинствующего экстремистского культа Имперского Кредо верят, что единственный способ искупить свои грехи (как, впрочем, и грехи всего человечества) – это очиститься от греховности. Наилучший способ очищения – огонь, ибо он не оставляет от порчи даже следов, а посему, сожженная, она не может распространиться. Система взглядов Искупления базируется на очень простом посыле – существование Бога-Императора Человечества есть доказательство того, что судьба и священный долг человечества – править звёздами. И лишь греховность, в коей погрязло человечество, стоит на пути к высшему предназначению человеческой расы. Таким образом, священный долг любого верующего – уничтожить всё греховное и сорвать с человечества оковы скверны.

В общем и целом, члены Культа Искупления убеждены, что первичны и наиболее отвратительны три греха. Это вырождение, ведьмовство и ересь. Вырождение есть грех извращения и порчи священного человеческого облика, более широко известный как мутация. Ведьмовство есть способность применять сверхъестественные способности. Ересь есть отрицание истин Искупления и противостояние его священной цели.

Искупление Каликсиса

Искупление появилось в Секторе Каликсис уже в незапамятные времена, принесённое, словно семя, в душах паломников, священников и солдат из Сегментума Солар. Благой почвой для него стали трущобы подульев Синтиллы, где семя Искупления пустило корни и разрослось особенно пышным цветом. Бескомпромиссность Искупления всегда находила своих сторонников в среде Экклезиархии; эта «терпимость к нетерпимости» и позволила Искуплению прочно укрепиться в глубинах подульев, корабельных трюмах и фабричных отстойниках – везде, где человечество прозябает в блаженном невежестве. С этого этапа началось проникновение культа в средний класс общества сектора: у них появились сторонники среди заводских рабочих, писцов и мытарей, что видели вокруг лишь разложение и не испытывали к нему ничего, кроме ненависти. Искупление не обошло стороной даже Адептус Терра, и многие префекты Администратума хранят неношеные красные робы под кроватями, и не один Арбитр отходит ко сну, твердя наизусть Диктаты Людмилы. Многие уверены, что и среди высших понтификов Экклезиархии есть люди, прекрасно понимающие, что Министоруму следует быть не только богобоязненным, но и сильным.

Внутри Святых Ордосов мало кто разделяет кредо Искупления, но уж точно нет недостатка в тех, кто ему, по крайней мере, симпатизирует, и даже восхваляет цели и методы этой секты. В частности, любой ярый Монодоминант, так или иначе, признаёт Искупление прямым следствием своей собственной философии, каким бы грубым и бесхитростным оно ни было. Многие Инквизиторы берут на службу членов Искупления в качестве своих Аколитов, веря, что присущая им праведная ненависть сослужит им добрую службу. Некоторые даже используют Искупление в качестве полноценного инструмента для отбора рекрутов, выбирая тех, кто на своей шкуре познал, что единственная награда за терпимость – это отступничество и предательство.

Взятие Набора Красного Искупителя

Взяв этот Набор, ты не просто вступаешь в культ, но добровольно избираешь косный и очень узкий взгляд на всё, что происходит в Империуме. Если, к примеру, персонаж другого игрока является псайкером, единственно верной твоей реакцией на него должно быть желание очистить того огнём. Более всего

Улучшение	Цена	Тип	Требование
Тайный Язык (Искупление)	100	У	---
Тайный Язык (Искупление)+10	100	У	Тайный Язык (искупление)
Тайный Язык (Искупление)+20	100	У	Тайный Язык (искупление)+10
Яростный Натиск	100	Т	---
Химическое Оскопление	100	Т	---
Ненависть (Еретики)	100	Т	---
Ненависть (Мутанты)	100	Т	---
Ненависть (Псайкеры)	100	Т	---
Основное Оружие (Огонь)	200	Т	---
Зачищай и Очищай	200	Т	Основное Оружие (Огонь)
Неистовый Натиск	200	Т	Б 35
Исступленная Вера	200	Т	---
Боевая Ярость	300	Т	Неистовство

Аколиты такого склада подойдут Инквизитору Пуританских мировоззрений, и лучше всего он будет чувствовать себя в компании Аколитов-Монодоминантов и прочих убежденных сторонников жёстких мер.

Ограничения: Псайкеры, Техножрецы и члены любых других сект, тайных гильдий или иных сообществ (скажем, Моритат, Коллегиум Тенебра и т.п.) не могут брать этот Элитный Набор Улучшений.

Стоимость: 150 ОО.

Эффекты: Ты получаешь таланты Флагеллант и Неистовство, а также Умение Секретный Язык (Искупление). Кроме того, ты получаешь Особенность Истинно Верующий. Вдобавок, отныне ты можешь тратить ОО на покупку улучшений из таблицы на **стр. 168**.

Истинно Верующий (Особенность)

Будучи истинно верующим, ты обязан соблюдать Диктаты Людмилы (см. ниже). Нарушение этих диктатов или любое действие, противоречащее им (даже под угрозой смерти) может заставить тебя пережить настоящее духовное потрясение. Если ты попадаешь в подобные обстоятельства, пройти Тест на Силу Воли. В случае провала, кидай кубики по **Таблице 8-4: Шок, стр. 437**. Мастер устанавливает Сложность в зависимости от того, насколько серьёзно были нарушены постулаты веры.

Пробудившийся Псайкер

«Мы – ваше будущее, светлое и тёмное одновременно».

- Еретик Тайлон Сол, Бродячий Псайкер

Пробудившийся псайкер – человек, в котором расправил крылья дар, о котором тот даже не подозревал: способность подчинять своей воле энергии варпа и, тем самым, изменять физический мир. Подобная метаморфоза безжалостна и крайне опасна, и страдает в процессе отнюдь не только новоявленный псайкер. Не отягощенные оковами подготовки и грузом опыта, пробудившиеся псайкеры часто упиваются сырой силой, ведь в жизни многих из них никогда не случалось ничего более значимого. Порабощенные не осознанной необходимостью, но прихотливыми страхами и желаниями подсознания, пробудившиеся псайкеры подобны новорожденным детям, сжимающим в руках ключи к божественной власти.

Вне зависимости от общественного положения и возраста, на новорожденных псайкеров в Империуме идет постоянная и безжалостная охота. Обуславливается это не только тем, что жизнь самого Императора зиждется на принесённых ему в жертву псайкерах, но и тем, что пробудившийся псайкер являет собой потенциальную угрозу невообразимых масштабов. Демоны и хищники варпа слетаются на яркое духовное пламя новорожденного псайкера словно падальщики на свежий труп. Для подобных существ неподготовленный, перепуганный и практически не контролирующий свои силы псайкер является желанной жертвой, с которой можно как вволю позабавиться, так и с лёгкостью пожрать саму его душу. И хотя эти причины весьма и весьма весомы, для того, чтобы отправить его на костёр, достаточно уже того, что он – пробудившийся псайкер.

Метаморфоза

Хотя сила большинства псайкеров проявляется в период взросления, из этого правила бывают и исключения. Одни рождаются одновременно со своим даром, другие могут успеть прожить полжизни, прежде чем проявится их внутренний потенциал. Много раз экстремальные ментальные и физические травмы или воздействие энергий варпа пробуждали латентные способности даже в тех, кто никогда в жизни не подумал бы, что обладает психическими способностями. От гвардейца, скрючившегося в окопе в ожидании неминуемой смерти, а затем внезапно раздирающего надвое вражеский танк, до престарелого учёного, всеми силами старающегося выбросить из памяти содержимое переплетённого в кожу манускрипта – путям пробуждения одарённых воистину несть числа.

Узреть первородную силу пробуждающегося псайкера значит узреть человека, наделенного силой бога – бога ужаса и боли. В большинстве случаев мощь энергий, вовлеченных в это явление, превосходит всё, на что способен самый могучий из санкционированных псайкеров, и порой вообще не поддается никакому исчислению. Записи Охотников на Ведьм повествуют о множестве случаев, каждый из которых способен послужить предостережением всякому, кто склонен недооценивать опасность, что несет с собой пробуждение псайкера: многокилометровые водовороты психической энергии; ударные волны, способные рвать прочнейшую пласталь словно бумагу; огненные колонны до самого неба – вот лишь некоторые эпизоды из тех, что хранятся в архивах Ордо Еретикус.

Диктаты Людмилы

Архидьякон Людмила, являясь самопровозглашенным лидером Искупления Сектора Каликсис, не ведает жалости к тем, кто смеет противостоять ей. Чтобы укрепить свое духовное верховенство, Людмила провозгласила список диктатов, которым должен подчиняться каждый, чья вера истинна и чиста:

- Красный – цвет Искупления, цвет огня и крови.
- Не оскверняй тело свое наркотиками, алкоголем или иными субстанциями, дарующими наслаждение, ибо вводят они во грех.
- Не оставь жить ведьму – предай её огню.
- Не оставь жить мутанта – разорви его плоть на куски.
- Не оставь жить еретика, ибо он слышал глас истины Императора и отвернулся от него. Приведи его к покаянию и смерти.
- Если служба Императору требует сокрыть свой истинный лик, да будет так. Маска и красные робы Искупления будут воздеты, когда настанет время призвать грешников к отмщению.
- Опоясавшись оружием Императора, сокрой лицо, ибо ты несешь возмездие Императора, а не своё.
- Боль есть дар. Умерщвление плоти есть долг, который надлежит отдавать каждодневно.

Мастер и Пробудившийся Псайкер

Вождение группы с персонажем-пробужденным интересно настолько же, насколько непросто, но это не тот случай, когда Мастер может преподнести «сюрприз» ничего не подозревающему игроку – этот Набор, по сути своей, есть не что иное, как отсроченный смертный приговор для персонажа. Вместо этого требуется, скорее, дождаться, пока игрок сам подойдет к тебе и поинтересуется, нельзя ли каким-либо образом пробудить в персонаже дремлющий до времени потенциал. Если идея тебе не претит, разрешай, но для пробуждения непременно выжди нужный момент, ибо сила проявляется не когда персонаж тратит заработанные ОО, а когда приходит время (см. ниже).

Когда сила пробуждается, не важно, знают прочие персонажи о столь фундаментальной перемене в своём товарище или же нет, основной задачей пробудившегося псайкера отныне становится выживание. Держать свои способности в секрете от остальных Аколитов (типичная тактика для жителя 41-го Тысячелетия) очень сложно, и рано или поздно неизбежное произойдет: несчастного ждет либо смерть, либо Чёрные Корабли. Дай игровым событиям развиваться самостоятельно, не помогай новоявленному псайкеру, но и не мешай ему. Если Аколит станет вести себя глупо, демонстрируя новообретённые способности направо и налево – да рухнет карающий молот на голову его; если же игрок ведёт себя осторожно, всеми силами скрывая свое проклятье, не мешай ему, лучше подожди, пока он сделает свою роковую ошибку.

Экстремальный Стресс

Как только игрок покупает этот Элитный Набор, начинай ждать подходящего момента. Пробудившиеся псайкеры не обладают властью над первым проявлением своего дара – толчком к тому может стать лишь сильнейшие душевные или физические потрясения. Это может произойти, к примеру, когда персонаж получит огромный Урон или переживет кошмарные пытки от рук какого-нибудь еретика или варп-сущности, но от желания игрока это в любом случае не зависит.

Когда ты сочтешь момент подходящим, действуй. Конкретные эффекты пробуждения силы полностью остаются на твоё усмотрение – будь то кровоточащие стены, хлещущие во все стороны молнии, или жуткая штормовая воронка, разверзшаяся над его головой. Можешь воспользоваться **Таблицей 6-2: Психические Феномены** или придумать что-нибудь самостоятельно. Позволь персонажу пройти Тест Силы Воли, чтобы попытаться хоть как-то контролировать бушующую силу. Сложность пусть зависит от интенсивности происходящего, а ступени успеха или провала влияют соответственно – все и всяческие эффекты, опять-таки, остаются на твоё усмотрение.

Проблема Санкционирования

Как только станет известно, что персонаж – пробудившийся псайкер, он должен либо стать «бродячим» – беглецом, скрывающимся от всех, либо пройти процедуру санкционирования. Товарищи-аколиты и даже сам Инквизитор, если он относится к сторонникам Радикальных взглядов, может помочь в сокрытии пробудившегося дара персонажа. На какое-то время это, конечно, поможет, но рано или поздно он неизбежно будет обнаружен. С этого момента у «пробудившегося» снова останутся те же два шанса – бегство и Чёрные Корабли. В большинстве случаев, любой из этих исходов означает выход персонажа из игры. Не исключено, впрочем, что персонаж переживёт полёт на Чёрном Корабле, и вернется в игру через несколько игровых лет – уже полноценным Санкционированным Имперским Псайкером.

Становление Пробудившегося Псайкера

Почти любой персонаж может в любой момент стать пробудившимся псайкером. Этот Набор ничего не стоит и требует лишь одобрения со стороны Мастера. Тем не менее, взятие этого Набора может сильно повлиять не только на других игроков, но и на ход всей кампании в целом. Кроме того, взятие этого Набора непременно приведёт к потере твоего персонажа, будь то смерть, демоническая одержимость или восхождение на борт Чёрного Корабля. Тем не менее, стоит признать, что дорога к любому из этих исходов может быть весьма и весьма интересным приключением. Впрочем, как бы то ни было, персонаж твой все равно обречён.

Ограничения: Имперские Псайкеры и Техножрецы не могут брать этот Набор.

Стоимость: Нет (или по решению Мастера).

Эффекты: Ты получаешь особенность Пробужденная Сила и право покупать Улучшения из приведённой далее таблички вдобавок к обычным Улучшениям своей Профессии.

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Обман	100	У	---
Психическое Чутьё	100	У	---

Пробужденная Сила (Особенность)

Ограничение: Персонажи с Пси-рейтингом не могут получить эту Особенность.

Ты обладаешь ужасающим и неподконтрольным тебе психическим даром. Порой сила в тебе столь велика, что способна разорвать саму ткань реальности, а порой смирна и послушна, словно пёс. Ты получаешь одну случайную Малую Психосилу (**Глава VI: Психосилы** на **стр. 369**). Эта психосила останется при тебе навсегда, и ты можешь проявлять её автоматически, без психотеста и вызова психофеноменов. На старте каждой новой игровой сессии ты получаешь 1d10-(Бонус СВ) временных психосил. Если результат окажется равным 0 или меньшим, Психосил в этот раз ты не получаешь. Психосилы эти выбираются случайным образом и могут относиться к любым Дисциплинам. Их ты также проявляешь автоматически, но каждый раз их сопровождает неизбежный психический феномен.

III

SKILLS

Gaining Skills

•

Basic & Advanced Skills

•

Skill Descriptions

Глава III: Умения

«Вполне возможно, что я уже забыл об Империуме больше, чем ты, аколит, когда-либо знал».

- Киос Вибл, Автосавант

Значительной и довольно интересной частью игры в **Dark Heresy** является решение о том, какие Умения следует приобретать и улучшать по мере развития своего персонажа. Эта глава содержит детальную информацию, которая может понадобиться тебе для того, чтобы использовать свои умения в полную силу. Читай **Главу VII: Игровой Процесс**, чтобы подробно узнать, что такое Тесты Умений и Характеристик, и о том, как их проходить.

Рост Умений

«Глупы те, кто ничего не боится, но при этом утверждает, что знает всё обо всём».

- «Лексиконикум Моралис»

Когда ты создаешь персонажа, ты начинаешь со списком стартовых Умений, присущих выходцам с выбранного тобой Родного Мира и определённым набором Умений, доступ к которым даёт тебе выбранная Профессия. Эти умения представляют собой то, что ты успел выучить до того, как был избран для службы в Инквизиции. Со временем ты получишь дополнительный Опыт, который сможешь потратить на покупку новых Умений и улучшение уже имеющихся.

Постижение Умения

Иногда у тебя будет возможность купить улучшение для умения, которое у тебя уже есть. Это отражает дополнительную подготовку и глубокое понимание Умения, которое твой персонаж приобрел, усиленно изучая аспекты своей Профессии. Постижение отображается как умение с бонусами +10 и +20. Сначала должно быть приобретено умение, затем бонус +10, затем +20. Никто не запрещает покупать Умения из более низких, уже пройденных Рангов Профессии, чтобы купить Постижения более высоких.

Пример

Мордехай обладает умением Допрос и Рангом Регулятора. Достигнув Ранга Арбитра, он получает возможность купить Допрос+10, что даст ему бонус +10 ко всем Тестам этого Умения. Если впоследствии Мордехай дорастет до Ранга Агента, он получит возможность купить Допрос+20. Но если Мордехай не купит Допрос, будучи Регулятором, но захочет купить его, достигнув звания Арбитра, ему придется сначала купить Допрос из Схемы Регулятора, и только потом получить возможность добавить к нему бонус +10 от первого уровня Постижения этого Умения на Ранге Арбитра.

Базовые и Продвинутые Умения

«Даже нижайшее из ремесел благословенно, если делается оно во имя Императора».

- Девиз Администратума

Умения разделены на две категории: Базовые и Продвинутые. Это деление определяет, какие умения ты можешь использовать без специальной подготовки, а какие нет.

Базовые Умения

Базовые Умения – это те, что знакомы даже простым гражданам Империума, и тот факт, что ты вырос на его территории, так или иначе, обеспечивает тебя хотя бы зачатками этого Умения. Это значит, что ты можешь проходить Тесты Базового Умения, даже если самого этого Умения у тебя нет. Ну а поскольку в этом деле ты ориентируешься скорее по наитию, нежели полагаясь на некую подготовку, ты проходишь этот Тест, используя лишь половину (округленную в меньшую сторону) своего значения Характеристики. Обрати внимание, что Характеристика уменьшается вдвое ДО того, как применяются любые модификаторы. Лёгкий Тест по неизученному Базовому умению будет считаться как (Характеристика/2)+30, но никак не (Характеристика+30)/2.

Продвинутые Умения

Продвинутые Умения – это Умения, для овладения и постижения которых необходима специальная подготовка. Если у персонажа нет Продвинутого Умения, значит, он не может применять его. Независимо от того, насколько ты умён, тебе никак не получить доступ к закодированному механизму когитатора, если ты не знаешь даже, с чего следует начать.

Виды Умений

Некоторые Умения разбросаны по определённым видам, таким как боевые, ремесленные, социальные, следственные, а также умения движения и вождения. Эти Умения подчиняются особым правилам, описанным в **Главе VII: Игровой Процесс** и **Главе VIII: Мастер**. В общем и целом, Ремесленные умения позволяют создавать различные предметы из сырья и запчастей. Социальные позволяют взаимодействовать с НИПами. При помощи Следственных можно выяснять различную дополнительную информацию. Умения Движения предоставляют альтернативные способы перемещаться в пространстве. И, наконец, Водительские умения позволяют управлять транспортными средствами.

Ремесленные Умения

Подробное описание Процесса создания предметов при помощи ремесленных умений смотри на **странице 202**.

Социальные Умения

Сложность применения этого умения зависит от Предрасположенности цели, которая определяется Мастером. Смотри **Главу VIII: Мастер**, в ней приведена базовая информация, от которой вполне можно отталкиваться. Обрати внимание, что это не более чем общая информация и Мастер может изменять приведённые сложности в зависимости от обстоятельств дела.

Группы Умений

Некоторые из приведённых Умений на самом деле являются различными навыками, для удобства объединёнными в группы. Стоит помнить, что различные умения одной группы слабо связаны друг с другом, и покупаются отдельно. Например: Учёное Знание (Имперское Право) и Учёное Знание (Имперская История) – это разные умения. Персонаж с умением Учёное Знание (Имперская История) не может делать Тесты на Учёное Знание (Имперское Право) и наоборот.

Таблица 3-1: Умения

Стр.	Название Умения	Тип	Характеристика	Вид
174	Акробатика	Продвинутое	Ловкость	Движение
175	Бдительность	Базовое	Восприятие	---
175	Бартер	Базовое	Товарищество	---
175	Трёп	Продвинутое	Товарищество	Социальное
176	Стойкость	Базовое	Выносливость	---
176	Обольщение	Базовое	Товарищество	Социальное
177	Химия	Продвинутое	Интеллект	Ремесленное, Следственное
177	Шифры*	Продвинутое	Интеллект	---
178	Лазанье	Базовое	Сила	Движение
178	Командование	Базовое	Товарищество	Социальное
179	Обыденное Знание*	Продвинутое	Интеллект	Следственное
180	Скрытность	Базовое	Ловкость	---
180	Побег	Базовое	Ловкость	Движение
180	Обман	Базовое	Товарищество	Социальное
181	Взрывотехника	Продвинутое	Интеллект	Ремесленное
182	Маскировка	Базовое	Товарищество	---
182	Уклонение	Базовое	Ловкость	Движение
182	Вождение*	Продвинутое	Ловкость	Вождение
184	Оценка	Базовое	Интеллект	Следственное
184	Запретное Знание*	Продвинутое	Интеллект	Следственное
184	Азартные Игры	Базовое	Интеллект	---
185	Сбор Информации	Базовое	Товарищество	Следственное
185	Допрос	Продвинутое	Сила Воли	Следственное
185	Запугивание	Базовое	Сила	Социальное
186	Инвокация	Продвинутое	Сила Воли	---
186	Чтение По Губам	Продвинутое	Восприятие	---
186	Грамотность	Продвинутое	Интеллект	---
187	Логика	Базовое	Интеллект	Следственное
187	Медика	Продвинутое	Интеллект	---
189	Навигация*	Продвинутое	Интеллект	---
189	Исполнитель*	Продвинутое	Товарищество	---
190	Пилотирование*	Продвинутое	Ловкость	Вождение
190	Психическое Чутьё	Продвинутое	Восприятие	---
190	Учёное Знание*	Продвинутое	Интеллект	Следственное
191	Проницательность	Базовое	Восприятие	---
191	Поиск	Базовое	Восприятие	---
192	Тайный Язык*	Продвинутое	Интеллект	---
192	Безопасность	Продвинутое	Ловкость	---
192	Слежка	Продвинутое	Ловкость	---
193	Бесшумный Шаг	Базовое	Ловкость	---
193	Ловкость Рук	Продвинутое	Ловкость	---
193	Язык*	Продвинутое	Интеллект	---
194	Выживание	Продвинутое	Интеллект	---
194	Плавание	Базовое	Сила	Движение
195	Технология	Продвинутое	Интеллект	---
195	Выслеживание	Продвинутое	Интеллект	---
195	Ремесло*	Продвинутое	Интеллект	Ремесленное
201	Звероводство	Продвинутое	Интеллект	---

** Группы Умений.*

Описание Умений

«Преподавай науки тому, кто не верует, и получишь лишь учёного еретика».

- Кросс Воргт, Аббат-инструктор

«Предназначение этих инструкций – не углубить ваше понимание, но расширить его. Неведение, друзья мои, есть благо».

- Хайрам IX, к студентам

Акробатика
(Acrobatics)
(Продвинутое, Движение)
Ловкость

Умение Акробатика покрывает целый спектр движений, недоступных для более неповоротливых Аколитов. От прыжков через голову до кувырков, от сальто до невероятных кульбитов, это Умение значительно расширяет набор способов перемещения твоего персонажа.

Этот навык используется при выполнении разнообразных сумасбродных трюков. Сложность каждого Теста зависит от сложности заявленного трюка – чем сложнее маневр (как насчёт обратного сальто над головами разъяренных культистов с висом на полозьях взлетающего штурмовика «Стервятник»?), тем выше сложность. Чем больше ступеней успеха, тем эффектнее результат.

Тест на Акробатику в бою обычно занимает Полное Действие.

Есть несколько особых правил по использованию этого Умения:

Выход из Боя

Ты можешь сделать Тест на Акробатику при попытке Отступить из боя; это позволит сократить продолжительность данного маневра с Полного до Частичного Действия. Успешный Тест позволит предпринять Частичное Действие Передвижения, и противник при этом не получит свободную атаку (смотри **стр. 396**). Проваленный Тест означает, что ты совершаешь передвижение, но твой противник получает бонус +10 к своей свободной атаке.

Прыжки

Ты можешь заменить Тестом на Акробатику Тест на Ловкость при Прыжках в Высоту, или Тест на Силу при Прыжках в Длину.

Погоня

Обычно погоня за врагом или бег от преследования выполняется при помощи серии Состязательных Тестов на Ловкость. Хорошо подготовленный Аколит, однако, отлично знает, что в этом деле окружающая обстановка может быть очень полезным подспорьем. Его навыки акробата позволяют ему с лёгкостью перепрыгивать через поручни, бегать по узким эстакадам, перелетать с крыши на крышу и скользить вниз по лестничным пролетам. Если погоня проходит по местности, наполненной различными препятствиями – толпами людей, громоздкими предметами, деталями ландшафта и т.д., в Состязательном Тесте Погони вместо Ловкости ты можешь использовать Акробатику.

Преодоление Препятствий

Для опытного Акробата каждое препятствие это возможность, а каждая преграда – вызов, а не помеха. Когда ты используешь Бег или Натиск через Сложный Ландшафт или сквозь область, содержащую препятствие, ты можешь использовать Тест на Акробатику вместо Ловкости, чтобы избежать Падения. Ты также можешь применить Тест на Акробатику как Свободное Действие, чтобы двигаться по Сложному Ландшафту со своей нормальной скоростью (если только сложность ландшафта не связана со слабой видимостью).

Погони

Рано или поздно случится так, что персонаж станет участником погони, в которой он либо будет гнаться за какими-нибудь злобными еретиками, либо наоборот, удирать от вооружённых до зубов громил, жаждущих спустить с него шкуру. Это может стать довольно острым и напряженным моментом игры, особенно если погоня проходит на фоне какого-нибудь опасного окружения, но такие события могут погрязнуть в рутине подсчётов. Чтобы все проходило непринужденнее, используй следующие правила:

Разбивка Погони

Все погони проходят в режиме Боевого Времени, так что участникам придется прокидывать инициативу и движение как обычно. То, чем этот режим отличается от стандартного боя, являются Очки Погони.

Персонаж, выигравший инициативу, сразу получает 1 Очко Погони. В свой ход каждый из персонажей, вовлеченных в погоню, может предпринимать все обычные для боя действия (типа стрельбы во враждебных участников погони, применения психосил и т.п.) В качестве альтернативы персонаж может Преследовать (или Убегать) при помощи Теста Ловкости. Мастер назначает сложность исходя из окружающей обстановки, где открытое пространство считается Лёгким (+30), а тесный уличный рынок Очень Тяжёлым (-30). Успех равен 1 Очку Погони плюс 1 Очко Погони за каждую ступень успеха. Провал отнимает одно Очко, плюс еще одно за на две или более ступеней провала. Провал более чем на четыре ступени уменьшает количество Очков Преследования на 1d5. Персонаж с отрицательным количеством Очков Погони считается выбывшим из преследования, или, если он убегал, настигнутым. Первый персонаж, набравший 10 Очков Преследования, настигает беглеца или скрывается от преследователей (в зависимости от того, кто за кем гонится).

Пример

> *Карл убегает от пары обдолбанных наркотой бандитов, страстно желающих заполучить его стильные ботинки. Игрок Карла бросает Инициативу как обычно (1d10+БЛ), а Мастер кидает инициативу за бандитов (1d10+БЛ). Карл выигрывает Инициативу и получает 1 Очко Погони. В этот ход он убегает, кидая Тест Ловкости. Мастер объявляет, что улицы запружены народом, так что Тест имеет Среднюю (+0) сложность. Карлу удается его Тест, причем он достигает в нем одной ступени успеха, что даёт ему еще 2 Очка Погони, т.е. их у него становится три. Бандиты начинают преследование и также проходят Тест на Ловкость. Мастер кидает кубики за каждого бандита – в результате один из них преуспевает, другой проваливается и, соответственно, выбывает из погони. У второго успех простой, так что теперь у него 1 Очко Преследования против 3 Очков у Карла. Погоня будет продолжаться, пока один из них не наберёт 10 Очков преследования или не выйдет из погони.*

Задержка Погони

Если за тобой гонятся, ты можешь задержать их, создавая за собой препятствия. Для этого нужно что-либо подходящее – ящики с бутылками, коробки, бочки, люди и т.п. Создание препятствия отнимет одно Очко из тех, что ты заработаешь в этом раунде при помощи Теста Ловкости; при этом, однако, ты увеличишь сложность Теста Ловкости своих преследователей на один шаг.

Дистанция

Эти правила несколько абстрактны, но если это важно, считай, что за раунд погони персонажи погони преодолевают дистанцию, равную показателю скорости Бега персонажа в метрах.

Бдительность
(Awareness)
(Базовое)
Восприятие

Бдительность – это способность предупреждать скрытые опасности и замечать мелкие детали окружающего тебя физического пространства. Она позволяет вовремя замечать засады, ловушки и иные вещи, представляющие опасность для тебя и твоих соратников. Бдительность не привязана к какому-то конкретному чувству – она объединяет их все.

Бдительность – самый необходимый для Аколита навык, ведь без неё он обречён вечно попадать в ловушки и западни и раз за разом упускать важные улики.

При попытке обнаружения затаившегося врага Тест Бдительности становится Состязательным. В остальных случаях предмету, который персонаж может заметить, просто присваивается определённая Сложность, в зависимости от того, насколько он бросается в глаза.

Тест на Бдительность – это, как правило, Свободное Действие, предпринимаемое в ответ на некое событие.

Внимание к Деталям

Особо внимательные Аколиты способны с первого взгляда воспринять каждый аспект окружающей обстановки, и вычленить из неё все детали, необходимые следствию. Бдительность не является Следственным Умением, но вполне может помочь в сочетании с одним из них. При изучении сцены преступления ты можешь пройти Тест Бдительности, чтобы попытаться заметить улики. Каждая ступень успеха облегчает последующие Следственные Тесты на один шаг.

Пример

Маттеус осматривает сцену кровавого ритуального убийства, но при этом не имеет возможности потратить на этот осмотр хоть сколько-нибудь значительное время, поскольку он нужен своим друзьям в ином месте как можно скорее. Он проходит Тест на Бдительность, чтобы отложить в памяти все детали и получает две степени успеха. Позднее он возвращается, чтобы провести Тяжёлый (-20) Тест на Сбор Информации, но припоминает то, что заметил ранее, и уменьшает Сложность Теста на два шага, до Средней (+0).

Примечание Мастеру: Бдительность

Учитывая важность Бдительности для успешного выполнения задач, стоящих перед Аколитами, для персонажей без этого умения Тесты на Бдительность лишь с половинным Восприятием могут оказаться слишком жестоким наказанием за «неверное» решение при покупке Умений. К тому же это может сильно замедлить игру – Аколиты могут начать по нескольку раз бесплодно прочесывать одно и то же место в поисках одной и той же ускользающей от них улики. Если у персонажа нет Бдительности – пусть проходит Тест своего полного Восприятия. Если же Бдительность у него есть, то просто уменьши Сложность это Теста (преимущество в два шага будет вполне справедливым).

Бартер
(Barter)
(Базовое)
Товарищество

Ты можешь использовать Бартер для того, чтобы добиваться более выгодных цен на товары и услуги. При проведении ежедневных сделок типа торгов на базаре за красиво иллюстрированную колоду Таро, или при обмене лхо-папирос на еду в тюремном блоке крепости-участка Арбитров, одного Теста вполне достаточно. Однако при совершении более ответственных сделок, например, когда из сторон подвергается определённому риску, когда сама сделка проводится в опасных условиях или когда в сделку вовлечено очень существенное количество Тронов (скажем, если речь идёт о получении награды за голову опасного ксеноса), Мастер может провести Состязание Тестов, когда обе стороны используют свой навык Бартера. Грубо говоря, успех скинет цену на 10% плюс 5% за каждую ступень успеха.

Типичный Тест на Бартер занимает около пяти минут, но более деликатные договоры могут потребовать больше времени – тут решать Мастеру.

Взятка

Проведя вначале Тест на Бартер, ты можешь увеличить шансы на успех последующих Социальных Тестов, предложив взамен какие-нибудь товары, услуги или звонкие Троны. Успешный Тест на Бартер обеспечит бонус +5 (и ещё столько же за каждую ступень успеха) к следующему Социальному Тесту по отношению к этому человеку. Этот Тест должен состояться не позднее количества дней, равного Бонусу Товарищества персонажа – по истечении этого срока бонус аннулируется. Сложность этого вида Бартера целиком остаётся на усмотрении Мастера, имеющего на руках данные о размере взятки, а также о честности и определяющих мотивах самой цели.

Трёп
(Blather)
(Продвинутое, Социальное)
Товарищество

Предпринимая Тест на Трёп, ты извергаешь из себя настоящий поток слов (вполне вероятно, бессмысленной чепухи), пытаясь ошеломить, отвлечь, ввергнуть в ступор – иными словами, заболтать слушателя. Тест на Трёп – Состязание против Силы Воли оппонента (или его Проницательности, буде таковая имеется). Если ты проходишь Тест, а цель – нет, то цель впадает в замешательство и ничего не может делать в течение одного Раунда, тупо пялясь в пустоту и пытаясь сообразить – безумен ты, пьян, или и то, и другое разом. За каждую ступень успеха это состояние продлевается ещё на один Раунд.

Если цель проходит Тест, а ты нет, или проваливаетесь вы оба, попытка словесной акробатики не удается, и цель может действовать как обычно. В случае если успеха добились оба, выигрывает тот, у кого оказалось больше ступеней успеха.

Трёп можно использовать и против нескольких оппонентов сразу. Если оппоненты похожи (у них одинаковые Характеристики) Тест проходит как обычно, но Мастер инициирует лишь один Состязательный Тест Силы Воли за всех оппонентов сразу. Если Состязание выиграно, ошеломление подействует на количество целей, равное Бонусу Товарищества персонажа.

Стоит помнить, что НИПы, даже находясь под воздействием Трёпа, способны заметить очевидную опасность или явные приготовления, ведущие к неприятным для них последствиям. Кроме того, цель должна понимать язык, на котором ты изъясняешься, или твой Тест на Трёп автоматически считается проваленным – ты, к примеру, никак не сможешь заболтать какое-нибудь животное.

Тест на Трёп – это Полное Действие.

Неспособный оказать на цель хоть сколько-нибудь продолжительный эффект (как в случае, например, Обольщения и Обмана), Трёп полезен, если нужно заболтать охранника на несколько столь необходимых секунд, отвлечь на себя внимание, или заставить кого-нибудь замереть на несколько мгновений… ну или быстро придумать «достойное» оправдание в глазах Инквизитора.

Больше, Чем Человек: Разъяснение Сверхъестественных Характеристик, Тестов и Умений

Некоторые существа и противники имеют Сверхъестественные Характеристики, Особенности, которые отражают сверхчеловеческий уровень способностей в одной или нескольких областях. Каждая из Сверхъестественных особенностей обозначается множителем (x2, x3 и т.п.), который обозначает следующее:

Бонус Характеристики увеличивается в соответствии с этим множителем. Например, Сила Огрина равна 43. Кроме того, он обладает Сверхъестественной Силой (x2), так что его Бонус Силы – 8 (4x2=8)!

Помни, однако, что Сверхъестественная Ловкость, увеличивая Бонус Ловкости, не действует на Скорость существа – это отдельная особенность, Сверхъестественная Скорость (смотри **стр. 578**).

Проходя Тест Умения, основанный на Сверхъестественной Характеристике, уменьши базовую Сложность Теста на количество ступеней, равное Сверхъестественному множителю минус один (Сложность при этом не может стать меньше Лёгкой (+30)). Пример: Архимагос Вольтаик обладает вживленным кортикальным имплантатом времён Тёмной Эры Технологии, который обеспечивает ему Сверхъестественный Интеллект (x3). Он ремонтирует поврежденное плазменное ядро реактора при помощи основанного на Интеллекте умения – Технологии. В обычной ситуации это был бы Очень Тяжёлый (-30) Тест, но благодаря Сверхъестественному Интеллекту, Сложность Теста падает на два (x3-1=2) шага, до (-10).

Во время Состязательных Тестов, если достигнут успех, множитель Сверхъестественной Характеристики суммируется с количеством ступеней успеха в этом Тесте. В случае ничьей участник без Сверхъестественной Характеристики проигрывает Состязательный Тест. Пример: Гарм Фельбуд борется с щупальцеруким монстром из болот Даска. Сила Гарма 40, а Сила твари из болота 33 (Сверхъестественная (x2)). Гарм выбрасывает 20 (две ступени успеха), а тварь выбрасывает 30 (просто успех), но она добавляет две ступени благодаря своему множителю (x2), что делает Состязание ничейным. К несчастью, это означает победу твари из болота, поскольку у нее есть Сверхъестественная Сила, а у бедняги Гарма нет!

Эй, глянь-ка туда!

Ты можешь создать небольшой островок безумия, способный отвлечь внимание от твоего товарища или какого-либо события. Если поблизости от тебя действует твой союзник, способный выгадать от того, что некто отвлекся – например, если он пытается проскользнуть мимо стражи или обчистить карманы, ты можешь сделать Тест на Трёп, чтобы помочь ему. Тест делается как обычно, и успех означает, что ты помог товарищу. Впрочем, несмотря на то, что ошеломлённый Трёпом оппонент, как обычно, пребывает в лёгком замешательстве, провал Теста со стороны твоего товарища вполне способен вывести его из ступора и обеспечить неприятности уже вам обоим.

Отвлечь Противника

Ты можешь попытаться отвлечь противника и тем самым скрыть свои враждебные намерения. Если ты не вовлечен в битву и не демонстрируешь никакой враждебности и агрессии по отношению к оппоненту, ты можешь пройти Тест на Треп против его Силы Воли или Проницательности. Эффект успеха похож на эффект успешного финта в бою: если следующее же твоё действие – простая Атака, оппонент теряет возможность совершить в ответ на неё Парирование или Уклонение. Если твоё следующее действие не является Атакой, это преимущество теряется. Этот трюк может сработать максимум один раз за сцену.

Стойкость

(Carouse)

(Базовое)

Выносливость

Идёт ли речь о лучшем амасеке, или о мерзком трущобном пойле, Стойкость нужна для того, чтобы сопротивляться воздействию алкоголя и наркотиков. Опытные «потребители» таких субстанций способны выработать определённого рода устойчивость к дурману, и сохранять ясную голову, когда все вокруг уже пали жертвами излишеств. Используй это умение, когда нужно сопротивляться эффектам алкоголя или иных подобных интоксикантов.

Каждый раз, когда ты выпиваешь или подвергаешься схожей форме интоксикации, делай Тест на Стойкость. Провал означает, что ты получаешь уровень Усталости. Если в результате ты вырубаешься, то пробудешь в отключке (1d10 минус Бонус Выносливости) часов (но не менее часа). Мастер после этого может назначить пенальти к последующим Тестам, если сочтет нужным.

Тест на Стойкость – Свободное Действие, совершаемое каждый раз, как персонаж употребляет вещества.

Хотя любовь к алкоголю редко поощряется Инквизицией, лишь самые ярые пуритане будут возражать против того, чтобы Аколиты изредка пропускали стаканчик-другой. Вдобавок к обычному расслабляющему эффекту, алкоголь славится своей эффективностью в деле добычи улик из не слишком озабоченных здоровым образом жизни людей, но в этом деле нужен очень стойкий Аколит – лишь ему под силу будет вспомнить все разговоры на следующее утро.

Состязания на Стойкость

Алкогольные состязания, будь то «гонка» на скорость или «марафон» на выносливость, это, по сути, серия Состязательных Тестов на Стойкость. Последовательность провалов несет скорее не самые приятные ощущения, нежели прямой вред, но тут всё зависит от напитка.

Луженая Глотка

Аколиты, которые проводят значительную часть своего времени, поглощая наркотики и алкоголь, могут обнаружить, что выработали невосприимчивость к токсинам как таковым. Сознательно съедая (или выпивая) заведомо ядовитое или токсичное вещество, ты можешь пройти Тест на Стойкость вместо Теста на Выносливость. Это не применяется к ядам и токсинам, которые вводятся внутривенно, наносятся на оружие или вводятся любым другим, не оральным способом.

Обольщение

(Charm)

(Базовое, Социальное)

Товарищество

Обольщение используется для того, чтобы заводить друзей. Тест на Обольщение необходим, когда ты пытаешься убедить отдельных личностей или целую группу личностей пересмотреть свое мнение, умоляешь кого-нибудь или пытаешься соблазнить. Тест на Обольщение не нужно проходить каждый раз, когда ты говоришь с НИПами – он необходим только в случае, если ты хочешь улучшить их отношение к тебе или убедить их сделать что-то для тебя (от милостыни до танца и поцелуя).

Тест Обольщения может повлиять на несколько целей сразу – максимальное их количество равно Бонусу Товарищества персонажа, при этом все цели должны хорошо видеть и слышать тебя, а также точно понимать твои слова. Тест Обольщения занимает около минуты времени.

Принуждение

При помощи лести и сладких речей ты можешь убедить оппонента сделать то, чего в других условиях он делать бы не стал. Такое принуждение, с игровой точки зрения, есть сдвиг Расположения цели на два шага вместо одного, но со штрафом -20 к Тесту. Цель делает так, как ты хочешь, но сразу после этого проходит Тест на Интеллект, при успехе которого понимает, что её использовали, отчего её Расположение падает сразу на три шага.

При проваленном Тесте на Обольщение Расположение падает на один шаг.

Первое Впечатление

Как гласит Имперская поговорка, шанс оставить первое впечатление выпадает лишь раз, и эта мудрость вполне достойна того, чтобы её хорошенько запомнить. Когда ты впервые встречаешь нового НИПа, при помощи Теста на Обольщение ты можешь попытаться оставить после себя положительное впечатление, которое облегчит все последующие Социальные взаимодействия с этим НИПом на один шаг. Этот бонус будет действовать до тех пор, пока ты не провалишь какое-нибудь из этих Социальных взаимодействий, или не совершишь вопиющее нарушение этикета (или любой иной общественно неприемлемый поступок). Конечно, если первый Тест на Обольщение окажется неудачным, первое впечатление будет необратимо испорчено, и любые Социальные взаимодействия с этим НИПом станут на шаг сложнее.

Химия

(Chem-Use)

(Продвинутое, Ремесленное, Следственное)

Интеллект

Это умение необходимо для того, чтобы правильно обращаться с различными химикатами – в особенности с ядами и наркотиками. Химия также подразумевает знания о том, как правильно получать те или иные активные вещества, а также способность идентифицировать их химический состав (Следственное применение).

Чтобы узнать, удалось ли персонажу подготовить к применению химический препарат (т.е., «зарядить» дозу в шприц или инъектор, заварить нужное количество трав и т.д.), Мастер втайне от игроков должен пройти Тест на Химию с любыми уместными по его усмотрению модификаторами. При провале Теста вещество тратится впустую. Если ты проваливаешь Тест на пять или более ступеней, ты сильно ошибаешься с дозой, и тот, кто употребит подготовленный тобой препарат, непременно заработает отравление. Эффекты отравления зависят от вещества и остаются на откуп Мастеру. Смотри **Главу V: Арсенал**, там информация о различных веществах и их эффектах расписана более подробно.

При помощи успешного Теста на Химию можно вдвое ускорить процесс идентификации токсина или срабатывания антидота.

Тест на применение или подготовку вещества – это Полное Действие.

Создание химических составов подпадает под Ремесленные Правила, приведённые далее, на **стр. 202**.

Необычные Токсины

От нечистых конкоктов, пропитанных эманациями варпа в ходе ритуалов Хаоса, до жутких и смертоносных ихоров тиранидских биоконструктов – галактика насыщена просто ужасающим ассортиментом ядов и токсинов, так что главное – знать, где искать. Обычно, когда ты сталкиваешься с неизвестным ядом, ты можешь распознать его при помощи Химии (смотри Распознавание Ядов), но если этот Тест провален, токсин, конечно же, остаётся токсином, однако сложность его применения возрастает на два шага.

Сокрытие Ядов

Если ты захочешь распылить яд в воздухе, добавить его в пищу или напиток своему врагу, но сделать это так, чтобы яд был незаметен, пройди Трудный (-10) Тест на Химию, и цель ничего не заподозрит, пока не станет слишком поздно. При простом успехе ты успешно применяешь яд, но каждая ступень успеха в этом Тесте увеличивает Сложность обнаружения яда в останках жертвы на один шаг.

Распознание Ядов

При помощи Химии в останках жертвы можно обнаружить токсины и химикалии, попавшие в тело жертвы, пока она была ещё жива. Если у тебя под рукой есть аппарат для определения токсинов, или химическая лаборатория, успешный Тест на Химию выявит в образцах тканей жертвы присутствие ядовитых субстанций (если они там, конечно, есть), укажет на происхождение этих веществ, а также даст понять, каким образом яд попал в организм.

Если нужного оборудования под рукой нет, ты получаешь -20 к Тесту Химии. На Сложность этого Теста могут повлиять и другие факторы, такие как состояние останков, попытки сокрытия следов или даже сама природа искомого вещества.

Шифры

(Ciphers)

(Продвинутое)

Интеллект

Группа Умений: Аколиты, Боевой Арго, Тайные Общества, Оккультные и Преступный Мир.

Это Умение отражает понимание стенографических кодов, применяемых определёнными группами лиц для передачи основных идей, предупреждений и важной информации, имеющей отношение к сфере их деятельности. Шифры могут принимать почти любую форму: от видного издалека жеста до изображённой в укромном месте пиктограммы. Такие шифры обычно не слишком изощрённы, и большая их часть используется, для того, чтобы предупредить об опасности, привлечь внимание или обозначить территорию. Тест на это Умение не является обязательным при чтении простых посланий, но может быть необходим при расшифровке сложных сообщений, а также старых или сильно поврежденных знаков. Приведённые Группы очень обширны, и внутри них вполне могут существовать более мелкие подгруппы. Применяя это Умение для расшифровки или отправки сообщения, зашифрованного при помощи кода, которого ты не знаешь, но входящего в ту же группу, что и известный тебе Шифр, ты можешь попытаться пройти этот Тест со штрафом -20.

Аколиты: Используется для общения между членами одной ячейки Аколитов при помощи особого, заранее условленного набора знаков и сигналов. Помни, что шифры уникальны, и у каждой ячейки он свой.

Боевой Арго: Используется военными подразделениями для передачи приказов и донесения оперативных тактических сведений при помощи жестов, кодовых фраз или музыкальных сигналов.

Тайные Общества: Используются членами тайных обществ и культов для идентификации себе подобных и передачи простых сообщений. Обрати внимание, что у каждого тайного общества свой собственный шифр.

Оккультные: Мистические жесты, используемые для концентрации разума во время ритуалов, идентификации собратьев по знанию, а также для того, чтобы умиротворять или бичевать Демонов.

Преступный Мир: Изощренная система жестов, стилей одежды, знаков, татуировок и прочей подобной мишуры, используемой криминальными сообществами для обмена ключевой информацией.

Тест на Шифры – это Полное Действие, если нужно отдать сигнал или нарисовать знак, и Свободное Действие, если нужно понять, что он означает.

Контрмеры

Когда шифр взломан противником, он способен принести крупные неприятности группе, которая продолжает пользоваться им, поскольку враг, вооружённый новым знанием, способен посеять дезинформацию и даже заманить группу в смертельную ловушку. Если ты подозреваешь, что твой шифр взломан и некто использует его, чтобы кормить тебя ложью, пройди Состязательный Тест умения Шифры между тобой и твоим оппонентом. Успех означает, что ты находишь доказательства своей правоты и получаешь шанс обернуть ситуацию в свою пользу. Провал означает, что догадки так и остаются догадками. Состязательный Тест за обе стороны кидает сам Мастер.

Расшифровка Шифра

Даже если ты обнаруживаешь шифр, его значение остаётся для тебя сокрытым до тех пор, пока шифр не будет расшифрован. Самый простой способ сделать это – поймать того, кто знает шифр и убедить сотрудничать. Остальные методы гораздо сложнее и требуют дней и недель скрупулезного взлома и перебора чисел, но и после этого ты можешь расшифровать всего лишь одно сообщение, но не весь шифр целиком. Расшифровка шифра это Тяжёлый (-20) Следственный Тест. Весь процесс занимает около месяца. Ты можешь использовать просто Интеллект, Логику или Ученое Знание (Криптология) в качестве этого Следственного Умения. Успешный допрос или подкуп могут как уменьшить сложность Теста, так и сделать его попросту ненужным.

Лазанье

(Climb)

(Базовое, Движение)

Сила

Используй этот навык, чтобы передвигаться вверх и вниз по вертикальным поверхностям. В данном случае имеются в виду стены без специальных упоров для рук и ног, карнизы, отвесные скалы и т.п. В общем и целом, успешный Тест позволяет взобраться или спуститься на расстояние, равное Половинной Скорости персонажа. Некоторые условия могут затруднить восхождение, и сделать Тест более сложным. Смотри Лазанье в **Главе VII: Игровой Процесс.**

Тест на Лазанье – Частичное Действие.

Спуск на Веревке

Ты можешь использовать Тест Лазанья вместо Теста на Силу при спуске на веревке. Подробности смотри в **Главе VII: Игровой Процесс.**

Помощь Другим

Ты можешь помогать неопытным скалолазам, размещая по мере восхождения вспомогательные веревки и упоры, помечая удобные выступы и трещины, или просто протягивая руку помощи. Ты можешь помогать человеку с его Тестами на Лазанье даже если у него самого нет этого Умения.

Спуск

Имея под рукой веревку, ты можешь спускаться гораздо быстрее. Таким образом, при помощи Теста на Лазанье ты можешь безопасно скользить вниз по верёвке втрое быстрее обычного. Проваленный Тест означает, что в этом Раунде спуск застопорился, и ты не можешь двинуться с места. Если Тест провален на одну или более ступеней, то ты запутываешься в веревке, и в следующем Раунде должен преуспеть в Тесте на Лазанье, чтобы освободиться. Провал на три и более ступени обеспечит персонажа незабываемым полётом вниз и получением соответствующего Урона.

Скоростное Лазанье.

Ты можешь карабкаться быстрее, если добавишь к Тесту Лазанья дополнительный штраф (-20) – при этом скорость передвижения увеличится вдвое против обычного.

Командование

(Command)

(Базовое)

Товарищество

По мере того, как ты растешь в Рангах и в глазах своего Инквизитора, ты можешь начать вкладывать опыт в навык Командования, чтобы со временем, когда ты сам станешь Инквизитором, как можно лучше распоряжаться штатом своих собственных Аколитов. Впрочем, умение отдавать приказы может пригодиться и до того, как настанут (если вообще настанут) те далёкие славные дни.

Командование – это умение заставлять людей выполнять твои приказы. Действие этого умения распространяется только на тех, кто, так или иначе, находится в твоём подчинении. Успешный Тест означает, что тот, кому ты приказывал, подчинился твоим инструкциям. При проваленном Тесте человек поймет твой приказ превратно или вообще ничего не сделает, а если ты провалишься более чем на пять ступеней, то полностью извратит приказ с точностью до наоборот.

Одним Тестом на Командование можно повлиять на количество целей, равное твоему Бонусу Товарищества. Цели должны отчётливо видеть и слышать тебя, а также хорошо понимать твои слова.

Тест на Командование – это Частичное Действие, если приказ прост и однозначен, и Полное Действие, если инструкции более подробны.

Принуждение

Эта функция командования работает точно так же, как аналогичная функция Обольщения, за исключением того, что вместо Теста на Обольщение используется Тест на Командование.

Верные Последователи

Когда ты отдаёшь приказ Преданным или Фанатичным НИПам (смотри Предрасположенность на **стр. 434**), ты можешь пройти дополнительный Тест на Командование. Если он успешен, ты вдохновляешь своих подчинённых настолько, что за каждую ступень успеха в этом Тесте они получают бонус +5 к Тесту Умения, связанному с выполнением полученного от тебя приказа. Эффект нескольких приказов не суммируется, а продолжительность воодушевления равна Бонусу твоего Товарищества в часах.

Внушение Лояльности

Чем больше уважение, которое подчинённые испытывают к тебе, тем больше твоё на них влияние. Ты можешь улучшить Расположение своих последователей, и, пройдя Тест на Командование, произнести воодушевляющую речь, раздать медали или выдать поощрения. Этот Тест занимает несколько минут и успех означает, что Расположение цели увеличивается на один шаг. Это улучшение сохраняется до тех пор, пока на людей не подействуют радикально изменившиеся обстоятельства или твоё собственное поведение.

Обыденное Знание
(Common Lore)
(Продвинутое, Следственное)
Интеллект

Группа Умений: Адептус Арбитрес, Культ Машины, Администратум, Экклезиархия, Имперское Кредо, Имперская Гвардия, Империум, Технология, Преступность, Война. Дополнительные Знания могут быть добавлены по усмотрению Мастера.

Обыденное Знание – набор воспоминаний о привычках, структуре, традициях, знаменитых деятелях и суевериях, относящихся к отдельным мирам, культурным группам и организациям. Это умение не подразумевает обладания информацией из области точных наук и статистики (это Учёное Знание) и не затрагивает сфер тайных и сокровенных (это – роль Знания Запретного), но являет собой багаж знаний, характерных, скажем, для опытного путешественника. При успехе Теста персонаж вспоминает основную информацию по теме. Каждая ступень успеха делает это воспоминание более подробным (на откуп Мастеру).

Адептус Арбитрес: Знание о различных орденах и сектах Арбитрес, включая нюансы типа структур субординации и основ прохождения стандартных процедур.

Культ Машины: Общее понимание символики и практик Механикума, включая знание ступеней их иерархии и характерных для них формальных приветствий.

Администратум: Поверхностное знание внутренних дел, правил и порядков Администратума.

Экклезиархия: Понимание иерархии Культа Императора, его системы санов, приветствий и общих практик.

Имперское Кредо: Знание ритуалов и практик Имперского Культа, самых распространённых обрядов почитания Императора и прославленных святых.

Имперская Гвардия: Основная информация, касающаяся системы званий, логистики и структуры Имперской Гвардии, а также их основных тактических и стратегических доктрин.

Империум: Знание о секторах, сегментумах и наиболее известных мирах Империума.

Технология: Знание простейших литаний и ритуалов пробуждения и умиротворения духов машин.

Преступность: Знание об организованных преступных и диссидентских сообществах Империума.

Война: Знания о великих битвах, славных (и бесславных) военачальниках и героях, а также знаменитых стратегмах.

Использование этого умения не занимает времени. Ты либо знаешь что-то, либо нет.

Знаменитые Стратегмы

В случае, когда нужно пройти Тест Учёного Знания (Тактика Империалис), вместо него ты можешь пройти Тест Обыденного Знания (Имперская Гвардия или Война), но со штрафом -20, поскольку Обыденное Знание опирается только на самые знаменитые битвы и стратегии.

Знание Местности

Порой никакие навигаторские атласы и карты не способны заменить знаний местного жителя. Ты можешь пройти Тест Обыденного Знания (Империум или другое уместное) чтобы узнать, вспомнил ли ты что-либо полезное о данной местности. В случае успеха ты получаешь бонус +10 к следующему Тесту Навигации или Выживания, сделанному в той же области.

Практики и Процедуры

Некоторое знание о практиках и процедурах какой-либо организации является значительным подспорьем в деле взаимодействия с этой организацией – некоторые препятствия буквально перестают быть препятствиями. Ты можешь сделать предварительный Тест соответствующего Обыденного Знания перед тем, как начинать общение с членом какой-либо организации. В случае успеха ты получаешь бонус +10 к Социальным Тестам с участием этого человека.

Бюрократия

Знание о том, как работает махина Администратума, способно проложить путь сквозь бесчисленные слои присущей ему канцелярской волокиты. При запросе информации или содействия в расследовании со стороны Администратума ты можешь пройти Тест на Обыденное Знание (Администратум) или Учёное Знание (Бюрократия). В случае успеха ты экономишь два часа времени за каждую ступень успеха. Как вариант, при помощи того же Теста ты можешь помешать противнику получить нужную ему информацию, увеличив необходимое ему время на те же два часа за ступень успеха.

При провале Теста то же самое время по тому же принципу прибавляется тебе или убавляется у противника (зависит от того, на что был направлен Тест).

Пример

В попытках нащупать ускользающую от тебя информацию ты начинаешь поиск данных в недрах архива Администратума, запрашивая дата-планшеты с досье различных подозреваемых. Как обычно, ты делаешь Тест подходящего Следственного Умения. Поскольку это исследование считается Утомительным, обычно оно занимает 24 часа. Однако ты преуспел в Тесте, выбросил 2 на 1d10 и прибавил свой Бонус Интеллекта 5, что в сумме дало 7. Теперь расследование пойдет быстрее и займет лишь 17 часов. Ты, однако, не располагаешь таким объемом времени и решаешь несколько ускорить процесс. Ты проходишь дополнительный Тест на Обыденное Знание (Администратум) и получаешь в нём две ступени успеха. Расследование ускоряется еще на четыре часа, и теперь будет длиться лишь 13 часов. Это, конечно, длинная ночка, но уже не настолько длинная, как если бы бюрократы были не на твоей стороне.

Скрытность
(Concealment)
(Базовое)
Ловкость

Иногда нет лучшего решения, чем спрятаться: будь то неистовствующий Титан Хаоса, отряд Арбитров-отступников или охранники поместья, в которое ты только что пробрался, успешный Тест позволит просто незаметно ускользнуть и тем самым сохранить себя для дальнейшей службы Богу-Императору.

Используй Скрытность, чтобы спрятаться от посторонних взглядов. Для использования этого Умения совершенно необходимо наличие подходящих элементов обстановки (деревьев, стен, здания и т.п.), или иных маскирующих условий типа тумана или темноты. В противном случае Тест проваливается автоматически. Скрытность – всегда Состязательный Тест, в котором ты противопоставляешь свою Скрытность Бдительности противника (или его половинному Восприятию, если противник обделен Бдительностью). Тебе не нужно проходить Тесты на Скрытность, если ты просто прячешься, Тест нужен, когда кто-нибудь ищет тебя. Тогда в случае успеха Теста ты остаешься незамеченным.

Если ты сохраняешь полную неподвижность, получаешь бонус +10 к Тесту.

Сам Тест обычно занимает Частичное Действие.

Камуфляж

Когда ты хочешь замаскировать другого персонажа, пройди Тест на Скрытность и примени полученный результат на свою «цель». Эффект успешного Теста сохранится до тех пор, пока данный персонаж находится в укрытии или под прикрытием (дыма, тумана, темноты и т.п.) и НЕ двигается. Как только он сдвинется, эффект камуфляжа аннулируется.

Снайперская Стрельба

Если ты атакуешь врага, будучи замаскированным, ты автоматически вскрываешь свое присутствие. Ты все ещё можешь сделать попытку пройти Тест на Скрытность, нырнув обратно в укрытие (Частичное Действие), но в этом случае оппоненты получат +20 к своему Тесту Бдительности.

Приготовься Заранее

Обычно Тест на Скрытность – Частичное Действие, во время которого ты ныряешь в укрытие или отступаешь из поля зрения. Однако если ты уделишь этому более значительное время, шансы на то, чтобы остаться незамеченным, сильно возрастут. За каждые пять минут, что ты потратишь на маскировку (свою или чужую), ты получишь бонус +10 к Тесту на Скрытность, вплоть до максимума в +30 за 15 минут приготовлений.

Побег
(Contortionist)
(Базовое, Боевое, Движение)
Ловкость

Умение Побег применяется для того, чтобы выбираться из оков, проскальзывать в узкие лазы и изникать из пут и цепей. Этот навык не стоит недооценивать – с ним тебя труднее прижать, схватить или заковать, да и проникнуть в некоторые труднодоступные места станет значительно легче.

Сбросить Оковы

Пытаясь выскользнуть из любых оков, ты проходишь Тест на Побег. Сложность зависит от Интеллекта человека, который тебя связывал (или заковывал). Если его Интеллект выше твоей Ловкости, Тест будет Тяжёлым (-20). Прочие факторы могут облегчить или напротив, усложнить тебе задачу. Например, являются ли оковы простыми кандалами или изощренными арбитрскими устройствами удержания, был ли ты связан в спешке или твой тюремщик потратил значительное время на то, чтобы убедиться в надёжности пут.

Выскользнуть из Захвата

Если ты во время боя попался в Захват, используй своё Умение Побега, чтобы освободиться от него. Проведи Состязательный Тест: твой Побег против Силы противника. Если ты выигрываешь – ты вырываешься; если нет, остаешься схваченным.

Протиснуться в Лаз

При помощи Теста на Побег ты можешь протиснуться в очень узкий лаз, например, между прутьями тюремной решетки, в щель между завалившими проход валунами или в сервисный люк системы вентиляции космического скитальца. Сложность Теста зависит от того, насколько узким является лаз. Мастер с полным на то правом всегда может заявить, что то или иное место – слишком узкое, к тому же никогда не следует забывать о здравом смысле. Успех означает, что ты протискиваешься без проблем, провал – что лаз всё-таки оказывается слишком узким. Если ты проваливаешься на пять и более ступеней, ты застреваешь – теперь тебе предстоит успешно пройти ещё один Тест на Побег, или дождаться, когда кто-нибудь придёт на помощь, смазав лаз чем-нибудь или просто применив силу.

Прятки в Неожиданных Местах

Ты можешь предпринять Тест на Побег вместо Теста на Скрытность, чтобы спрятаться в неожиданном месте вроде системы вентиляции или бочки из-под горючего.

Скользкий, как Мокрый Крут

Жизнь мастера побегов может стать гораздо проще, если не забывать о смазке – с ней гораздо легче выскользнуть из оков или протиснуться в самые непролазные ходы. Если у тебя есть возможность предварительно обмазаться какой-либо смазкой (жиром, маслом и т.п.), ты получаешь бонус +10 ко всем своим Тестам Побега.

Тест на Побег (как умение Передвижения) занимает около минуты, а каждая ступень успеха уменьшает это время на 10 секунд. Освобождение от Захвата во время боя (как Боевое умение) – Полное Действие.

Обман
(Deceive)
(Базовое, Социальное)
Товарищество

Это умение позволяет обманывать и дурачить других. Тест на Обман нужен в том случае, если ты хочешь убедить других в чем-то, что совсем не обязательно является правдой, обвести вокруг пальца, обдурить или направить по ложному пути. Тебе не нужно проходить Тест каждый раз, когда ты пытаешься кого-нибудь обмануть; лишь тогда, когда ты хочешь переменить мнение НИПа о чем-либо или в чем-либо его убедить.

В отличие от взрывообразного Трепа, Обман более изящен и значительно более полезен в долгосрочной перспективе. При помощи этого умения ты вполне способен убедить врага в том, что ты его союзник, стражника в том, что ты всего лишь нашел этот труп в пустой комнате, или богатого купца в том, что твоя «схема» вполне надёжна и его Троны будут в ней как нельзя более кстати.

Один Тест на Обман способен повлиять на количество целей, равное твоему Бонусу Товарищества, и цели эти должны отчётливо видеть и слышать тебя, а также понимать то, что ты им говоришь. Тест на Обман обычно противопоставляется Проницательности.

Занимает попытка Обмана обычно около минуты времени.

Актёр

Притворяясь кем-либо, например, во время Маскировки, ты можешь пройти Тест на Обман, чтобы сделать свою личину более надёжной. Успешный Тест на Обман против Проницательности оппонентов обеспечит тебе бонус +10 ко всем Тестам на Маскировку в течение количества минут, равного твоему Бонусу Товарищества. Тест этот необходим лишь в том случае, если ты (под личиной) общаешься с кем-либо – Тест на Обман в таком случае делается перед Тестом на Маскировку.

Принуждение

Эта функция работает аналогично функции Обольщения, за исключением того, что вместо Теста на Обольщение используется Тест на Обман.

Развод

Умение Обман можно использовать для того, чтобы «разводить» жертву. При разводе – использовании жертвы в свою пользу – ты можешь использовать Тесты на Обман вместо других Социальных Умений, например, Обольщения.

Лесть

Не всякая ложь недостойна, и порой тактичная «белая» ложь способна неплохо выручить. Ты можешь пройти Тест на Обман, чтобы убедить НИПа в чем-либо приятном, но при этом не являющемся правдой – будь то изящный комплимент, или откровенная лесть. При выигрыше Состязательного Теста твоего Обмана против Проницательности оппонента, ты получаешь бонус +10 ко всем Социальным Умениям на количество минут, равное твоему Бонусу Товарищества.

Взрывотехника

(Demolition)

(Продвинутое, Ремесленное)

Интеллект

Используй это умение, чтобы взрывать нужные цели и не подрываться при этом самому! При помощи этого умения можно закладывать взрывчатку, обезвреживать уже заложенную, а также безопасно хранить и производить взрывчатые вещества. Обрати внимание – умение имеет дело с взрывными устройствами, которые нужно закладывать и устанавливать, а не с теми, которые нужно бросать во врага.

Производство Взрывчатки

При наличии достаточного количества времени и ресурсов ты можешь воспользоваться своими знаниями и сделать взрывное устройство из самых безобидных вещей, или же превратить какую-нибудь безобидную вещь во взрывное устройство. Сложность Теста зависит от того, какие ингредиенты есть в твоём распоряжении и сколько времени у тебя на то, чтобы превратить их во взрывчатку. Сделать растяжку из фраг-гранаты это одно, а собрать мельтабомбу из подручных частей – совсем другое. В общем и целом, производство взрывчатки следует тем же правилам, что и создание других предметов, описанных на **стр. 202**.

Установка Взрывчатки

Взрывные устройства вроде армейских подрывных зарядов, мельтабомб и краковых гранат работают гораздо эффективнее, когда размещены непосредственно на цели. Размещение взрывчатки – Тест на Взрывотехнику. Успех означает, что взрывное устройство успешно установлено, и детонатор сработает так и тогда, как и когда будет нужно. Детонатор может представлять собой как обыкновенный запал, так и более совершенное в техническом плане устройство: таймер, датчик движения или дистанционный детонатор. При провале ты думаешь, что заряд установлен правильно, но когда приходит время, он просто не взрывается. При провале Теста на пять или более ступеней взрыв происходит прямо у тебя в руках! Бум!

Установка взрывчатки – это Полное Действие. Ты по собственной воле можешь или сделать Тест более сложным, или потратить больше времени на то, чтобы установить заряд в более уязвимое место. Таким образом, наносимый Урон увеличивается на +2 за каждый дополнительный шаг Сложности или дополнительную минуту, потраченную на установку взрывчатки.

Каждая ступень успеха Теста на Взрывотехнику усложняет обнаружение и обезвреживание установленной тобой взрывчатки.

Запомни или запиши, сколько ступеней успеха было получено тобой при установке взрывчатки – они будут учтены при попытках обнаружения или обезвреживания.

Растяжки

Растяжка – это заряд взрывчатки, установленный по принципу ловушки. Непосредственно установка происходит как обычно, но детонатор устанавливается на срабатывание при открытии двери (перемещении какого-либо предмета, трупа и т.п.). Состязательный Тест Бдительности против результата Теста Взрывотехники, пройденного при установке ловушки, позволит обнаружить «сюрприз» до того, как тот рванёт.

Громкий Вход

Иногда, когда времени на аккуратный взлом замка просто нет, или дверь оказывается крепким орешком, исправить ситуацию способен лишь правильно размещенный заряд взрывчатки. Если у тебя есть под рукой хоть немного взрывчатки (будь то направленный заряд или с умом установленная граната), используй Тест на Взрывотехнику вместо Теста на Безопасность, чтобы взломать замок. Успех означает, что замок (или дверь) уничтожен, проход свободен, но стража (буде таковая имеется) почти наверняка в курсе твоего нежданного визита. Провал может означать, что замок разрушен, но дверь заклинило, или взрыв попросту не произошел, или оказался направлен не внутрь, а наружу, и попутно задел всех, кто оказался в зоне поражения.

Обнаружение Бомбы

Обычно взрывное устройство находится посредством Бдительности (позволяет просто физически увидеть его) или Безопасности (обнаружение при помощи сенсоров). Ты можешь искать взрывное устройство при помощи Взрывотехники (используя свои познания, чтобы проверить самые логичные места для его размещения). В любом случае твой Тест противопоставляется результату Теста Взрывотехники, при помощи которого бомба была заложена.

Обезвреживание Бомбы

При помощи Взрывотехники можно не только устанавливать, но и обезвреживать взрывные устройства. Чтобы обезвредить устройство, проводится Состязательный Тест Взрывотехники персонажа против результата Теста Взрывотехники того, кто эту бомбу устанавливал. Успех означает, что ты обезвреживаешь бомбу. Провал означает, что бомба ещё не обезврежена, но, за исключением самых отчаянных ситуаций (например, когда идёт обратный отсчёт), в следующем Раунде ты можешь попробовать ещё раз (каждая попытка – Полное Действие). Провал на пять и более ступеней означает взрыв!

Повторное Использование

При успешном обнаружении бомбы или взрывного устройства ты можешь переделать её спусковой механизм так, чтобы детонация произошла так и тогда, как и когда нужно тебе, а не тому, кто её закладывал. Это производится путём Состязательного Теста, преуспев в котором, ты настраиваешь детонатор этой бомбы так, словно сам её устанавливал. Провал означает, что тебе необходимо сначала обезвредить её. Критический провал на пять и более ступеней означает взрыв.

Маскировка

(Disguise)

(Базовое)

Товарищество

Маскировка – это умение скрыть свой истинный облик. Подходящая одежда, реквизит, макияж и косметические протезы – вот ключ к успешной маскировке, не исключающей, впрочем, и более радикальных подходов – пластической хирургии, бионической имплантации или инъекций полиморфина. Можно замаскироваться под представителя противоположного пола, чужой расы или под конкретного человека, хотя это и гораздо сложнее простого изменения внешности. Зачастую Тест Маскировки является Состязательным, против него применяется Проницательность твоего оппонента.

Время на маскировку сильно зависит от сложности самой маскировки, но и в самом простом случае занимает минимум минуту времени.

Маскировка Голоса

При помощи этого навыка ты можешь изменить свой голос так, чтобы он был похож на голос другого существа. Если ты просто хочешь изменить тон своего голоса, чтобы никто не узнал его, пройди Средний (+0) Тест на Маскировку. Если же ты хочешь сымитировать голос другого человека, ты должен потратить как минимум семь (минус твой Бонус Интеллекта) дней, тренируясь, слушая и проговаривая вслух записи с этим самым голосом. Имитация чужого голоса – как минимум Трудный (-10) Тест, а то и вовсе Тяжёлый (-20), если голос этого человека хорошо знаком тем, кого ты пытаешься обмануть.

Перевоплощение

Обычно Тест на Маскировку позволяет прикинуться безымянным, безликим человеком: кем-то, кого обычно и ожидаешь встретить в данной области. Такая анонимность полезна, если хочешь проникнуть туда, куда в ином случае ход тебе был бы заказан, но иногда даже очень хорошей маскировки недостаточно. Иногда нужно стать кем-то с именем и лицом. Ты можешь использовать Маскировку, чтобы сымитировать определённого человека. Для этого тебе понадобятся различные протезы, накладки, пикт или голо-пикт лица этого человека и прочие необходимые инструменты. Имитация внешности другого человека – всегда Тяжёлый (-20) Тест, или даже Очень Тяжёлый (-30), если этот человек хорошо знаком тем, кого ты пытаешься обмануть.

Часть Лжи

С подходящей к случаю маскировкой ложь проходит гораздо легче обычного. Скажем, если прикинуться гонцом, проникнуть через пост охраны на главном входе будет гораздо проще. Если ты успешно пройдёшь Тест на Маскировку, связанный с ним Тест на Обман получит бонус +10, поскольку в гармонии с внешним видом ложь становится куда более правдоподобной.

Уклонение

(Dodge)

(Базовое)

Ловкость

Ты можешь использовать Уклонение один раз за Раунд, чтобы проигнорировать успешную рукопашную или дистанционную атаку. Если Тест успешен, атака не наносит Урона. Более подробную информацию смотри в **Главе VII: Игровой Процесс**.

Тест на Уклонение – это Реакция.

Прыжок в Укрытие

Когда ты получаешь возможность пройти Тест Уклонения с целью избежать атаки, ты можешь вместо этого пройти Трудный (-10) Тест Уклонения, чтобы нырнуть в укрытие. Для этого, конечно же, не более чем в двух метрах от тебя должно располагаться хоть какое-то укрытие. В случае успеха ты не только избегаешь атаки, но и оказываешься за скрывающей тебя от огня преградой.

Защита Союзника

Ты можешь использовать Уклонение и для того, чтобы прикрыть собой союзника от направленной в него вражеской атаки. Если ты находишься рядом с союзником, которого атакуют, ты можешь пройти Трудный (-10) Тест Уклонения чтобы поменяться с ним местами. В случае успеха атака попадает в тебя, а не в твоего друга.

Вождение

(Drive)

(Продвинутое, Вождение)

Ловкость

Группа Умений: Наземный Транспорт, Ховер-транспорт, Шагатель.

Это умение используется для управления автомобилями, грузовиками, лэндспидерами и прочим наземным и ховертранспортом. Простое вождение не требует прохождения Тестов. Тест необходим лишь в случае езды по сложному ландшафту, с предельной скоростью или при совершении опасных маневров. При погоне Состязательные Тесты Вождения проводятся между участвующими в ней водителями.

Тест Вождения обычно считается Частичным Действием, но некоторые маневры могут занимать больше или меньше времени.

Затеряться в Трафике

Иногда, в случае автомобильной погони легче всего спрятаться на виду – в плотном трафике. Если вокруг множество автомобилей, схожих с тем, на котором едешь ты, ты можешь пройти Тест Вождения вместо Теста Скрытности против Бдительности тех, кто гонится за тобой, чтобы начать ехать как любой обычный водитель и таким образом слиться с трафиком.

Остановить

Если ты приблизился к автомобилю, примерно равного (или меньшего) размера с твоим, едущего с тобой на одной скорости, то ты можешь пройти Состязательный Тест Вождения, чтобы заставить оппонента остановить автомобиль. Если ты выигрываешь, то либо вынуждаешь оппонента резко остановиться, чтобы избежать столкновения с тобой или вылета с дороги, либо останавливаешь его просто согласно законам физики, врезавшись в его автомобиль. Это, конечно же, может причинить урон одному или обоим транспортным средствам, но оппонент в любом случае останавливается. Если ты проваливаешь Состязательный Тест, то останавливаешься ты сам, позволяя другому автомобилю вырваться вперёд.

Транспорт Империума

Империум может похвастать широчайшим выбором транспортных средств, от ручных тележек двужильных рикш до могучих линкоров класса «Император». Здесь представлено лишь крохотная доля того, с чем могут столкнуться Аколиты.

Ездовые Звери

По всей галактике поистине неисчислимому множеству существ выпало служить человеку ездовыми животными. Наиболее распространённое ездовое животное – лошадь, покорявшая новые фронтиры вместе с человеком с незапамятных времён. Лошади и им подобные звери составляют фундамент хозяйственной деятельности многих планет, особенно низкотехнологичных аграрных и диких миров.

Мотоцикл

Мотоциклы очень распространены в Империуме, и типы их варьируются от лёгких гражданских моделей до бронированных и тяжеловооружённых боевых байков. Все они способны нести одного водителя и некоторое количество груза, а также пассажира, если место для него предусмотрено конструкцией.

Катер

Катера – лёгкие летательные аппараты, зачастую способные даже к выходу на низкую орбиту. Эти суденышки, как правило, вооружены и всегда готовы к бою. Катерам обычно придают грозный внешний вид, способный помочь в ведении опасных переговоров. Экипаж катеров невелик, а число пассажирских мест на нём сильно ограничено.

«Химера»

Боевая Машина Пехоты «Химера» – основное транспортное средство и машина поддержки, имеющаяся в арсеналах большинства военных и полувоенных структур Империума. Химера неплохо бронирована, способна нести на борту широкий спектр тяжёлого вооружения, а в её пассажирский отсек помещается до двенадцати человек, плюс три человека экипажа.

Шаттл «Аквила»

«Аквила» обычно используется Имперским Флотом для доставки сановников, чиновников и прочих высокопоставленных лиц с орбиты на поверхность и обратно, или для перемещения оных лиц с одного космического корабля на другой. Имя своё челнок получил благодаря своим очертаниям, формой в точности повторяющим Имперского Орла, «аквилу». Межпланетные путешествия челнок совершать не способен, но свои функции комфортного орбитального и планетарного транспорта для очень важных персон и их свиты он выполняет прекрасно. Вместительность Аквилы – семь человек и один член экипажа.

Оценка

(Evaluate)

(Базовое, Следственное)

Интеллект

Ты можешь использовать этот навык, чтобы прикинуть примерную стоимость как повседневных предметов, так и настоящих сокровищ вроде археотехнологических артефактов или произведений искусства. Успешный Тест позволит узнать справедливую рыночную цену предмета, а также (возможно) кое-какую информацию о нем самом. Поскольку проваленный Тест может дать ошибочную информацию, кубики кидает Мастер, сообщая игроку то, что его персонаж считает истиной.

Оценка предмета занимает примерно минуту, хотя Мастер может дать определённый бонус, если персонаж потратил дополнительное время, или штраф, если он лишь бросил на предмет мимолетный взгляд.

Бартер

Если ты сперва успешно пройдешь Тест Оценки, каждая ступень успеха обеспечит тебе бонус +10 к последующим Тестам на Бартер, сделанным, чтобы купить или продать оцененный предмет.

Запретное Знание

(Forbidden Lore)

(Продвинутое, Следственное)

Интеллект

Группа Умений: Чёрная Библиотека, Культы, Демонология, Ересь, Инквизиция, Археотех, Мутанты, Ордосы, Адептус Механикус, Псайкеры, Варп и Ксеносы.

К запретному знанию относится опасное и, зачастую, еретическое знание, которое Аколит может почерпнуть из мириадов опасных и непредсказуемых источников, время от времени попадающих к нему в руки. Это умение представляет собой комбинацию научной теории и практического познания, полученного через личный опыт. Порой обладание таким знанием – уже повод никогда не вернуться из застенков Инквизиции, так что персонажу нужно пользоваться им очень и очень осторожно.

При прохождении Теста на Запретное Знание ты получаешь некую базовую информацию по теме, а каждая ступень успеха открывает дополнительные детали, определить которые должен Мастер.

Персонаж, получивший умение Запретное Знание в ходе игры, или тот, кто использует его, чтобы проникнуть в тайны галактики, попутно вполне может получить определённое количество Очков Безумия или Порчи, в зависимости от сферы, в которой персонаж проводит свои изыскания – конкретные значения также остаются на откуп Мастеру.

Чёрная Библиотека: Тайные познания о Чёрной Библиотеке, её запретном содержимом, странных механизмах и невообразимых бледных, безволосых существах, что непрестанно трудятся внутри её стен.

Культы: Знание самых распространённых Имперских Культов, их сект и отколовшихся от них кабалов.

Демонология: Жуткое знание о немногих описанных варп-сущностях и различных их манифестациях.

Ересь: Знание богомерзких практик и верований, объявленных в Империуме еретическими.

Инквизиция: Общая информация (часто основанная лишь на слухах) о самой ужасной и самой загадочной из организаций человечества – Инквизиции.

Археотех: Знание о чудесных машинах древности, а также обладание фрагментарной информацией об их функциях и предназначении.

Мутанты: Информация о стабильных и нестабильных мутациях, а также об их наиболее печально известных последствиях.

Ордосы: Охватывает более специализированную информацию об одном из Великих Ордосов Инквизиции: Маллеус, Еретикус или Ксенос.

Адептус Механикус: Понимание философской базы убеждений и верований различных организаций и сект последователей Бога-Машины.

Псайкеры: Умение распознавать признаки псайкеров, результаты применения их способностей и пределы доступных им сил.

Варп: Понимание путей варпа, последствий его взаимодействия с реальным космосом, и влияния его пертурбаций на межзвёздные путешествия.

Ксеносы: Знание о наиболее распространённых видах ксеносов.

Применение Умения не занимает времени – ты либо знаешь это, либо нет, но на то, чтобы разобраться с последствиями обладания подобным знанием, может уйти вся жизнь…

Запретные Блага

Вместо Оценки ты можешь пройти Тест на соответствующее Запретное Знание, если речь идет о выяснении цены (зачастую бесценных) запретных артефактов, а также о попытках выяснить что-либо об их истории или предназначении. Естественно, за торговлю запретными артефактами предусмотрено гораздо более суровое наказание, чем за простое ими обладание – как правило, это смерть… или кое-что похуже.

Тайные Процедуры

Даже частица запретного знания может быть очень опасна, однако и из неё можно извлечь пользу при взаимодействии с некоторыми организациями. Успешный Тест на соответствующее Запретное Знание может обеспечить бонус +10 к Социальным Умениям при общении с членами организаций, имеющих отношение к этому самому знанию.

Азартные Игры

(Gamble)

(Базовое)

Интеллект

С помощью этого умения можно принимать участие в играх на удачу, таких как карточные игры или более простые (и часто сопряженные с насилием) кости, излюбленная игра низших классов. Каждый участник игры делает ставку, а затем проходит Состязательный Тест Азартных Игр. Игрок с наибольшим количеством ступеней успеха (или с наименьшим количеством ступеней провала) выигрывает кон. Ты можешь бросить игру в любой момент, но при этом проигрываешь автоматически.

Вдобавок к Азартным Играм можно использовать Ловкость Рук, чтобы спрятать карту в рукаве или «притереть» кость. Успех обеспечит бонус +20 к Тесту Азартных Игр в этот кон. Провал на пять и более ступеней в столь щекотливом вопросе означает, что твоё шельмовство стало очевидным, и прямо сейчас кое-кому предстоит расхлёбывать последствия.

Тест на Азартные Игры может покрывать самые разнообразные промежутки времени – от одного кона до целого дня, проведённого за игрой.

Зловещие Последствия

Иногда внушительный вид и крепкая палка могут пригодиться не только для того, чтобы усмирять людей – ты вполне способен убедить их, что если они не дадут тебе выиграть, последствия могут расстроить их гораздо сильнее, чем утрата некоторой суммы денег. Перед Тестом Азартных Игр ты можешь пройти Трудный (-10) Тест Запугивания. В случае успеха ты получишь бонус +5 к следующим связанным Тестам Азартных Игр. При провале ты получишь штраф -5 к тем же самым Тестам.

Усыпление Бдительности

Лукавый Аколит вовлекает людей в невинную карточную игру по мелочи, убаюкивая их настороженность и внушая доверие к себе. При помощи Теста на Азартные Игры можно устранить многие трения и расположить к себе посторонних. В случае успеха ты получаешь бонус +10 к Социальным Тестам или к Тестам Сбора Информации благодаря этой их предрасположенности.

Риск

Жизнь – игра, а твоё знакомство с её правилами даёт некоторое преимущество и за пределами ломберного стола. Предприняв Полное Действие в битве, ты можешь пройти Тяжёлый (-20) Тест на Азартные Игры. В случае успеха в течение этой сцены ты можешь применить бонус +10 к любому своему Тесту. В случае же провала ты получаешь штраф -10 к любому броску во время той же сцены на выбор Мастера. Рисковать можно лишь один раз за сцену.

Сбор Информации

(Inquiry)

(Базовое, Следственное)

Товарищество

Это умение собирать слухи, секреты и тайную информацию, задавая вопросы, угощая напитками и просто приглядываясь и прислушиваясь ко всему, что может всплыть в случайном разговоре. Умение это можно использовать двумя способами. Первый, самый распространённый – это сбор общей информации о местных делах. Успешный Тест позволит узнать основную информацию, а каждая ступень успеха принесет дополнительные, более детальные разведданные.

Сбор Информации можно использовать и как Следственное Умение, когда все те же самые действия направлены на поиск какого-нибудь одного конкретного факта. Более подробная информация приведена в **Главе VII: Игровой Процесс.**

Тест Сбора Информации, как правило, занимает час или около того, но может длиться как больший, так и меньший промежуток времени, в зависимости от обстоятельств.

Расспросы

При помощи этого умения ты можешь выяснить, расспрашивал ли кто-нибудь о тебе самом, твоих коллегах или о том, что ищешь ты сам. Это Состязательный Тест против результатов Теста Сбора Информации того, кто задавал вопросы до тебя.

Ложные Слухи

Ровно по тому же принципу, по какому ты ищешь ответы в различных слухах, распущенные тобой ложные слухи могут сбить со следа тех, кто ищет тебя. Успешный Тест на Сбор Информации позволит запустить такие слухи, и теперь Тест Сбора Информации твоего противника о тебе (или ином объекте слухов) станет сложнее на один шаг, плюс шаг за каждую ступень успеха.

Направленный Разговор

Ты можешь использовать Сбор Информации как очень лёгкую форму допроса, извлекая информацию при помощи невинных на первый взгляд вопросов по интересующей тебя теме. Вместо Теста на Допрос ты можешь пройти Тяжёлый (-20) Тест на Сбор Информации. Этим Тестом, естественно, ты не рискуешь причинить допрашиваемому субъекту Усталость или Урон.

Допрос

(Interrogation)

(Продвинутое, Следственное)

Сила Воли

Ключевой инструмент в арсенале Инквизиции есть допрос – умение вытаскивать качественную информацию из нежелающего этому поспособствовать объекта. Однако между допросом и обыкновенной пыткой лежит тонкая грань. Под пыткой объект рано или поздно заговорит, но будет говорить лишь то, о чем желает услышать вопрошающий; при допросе же, с помощью широкого спектра приспособлений, веществ и методов, опытный человек способен вытянуть из объекта его самые тёмные секреты.

Оборудование, окружение и обстоятельства – все это может сообщать как штрафы, так и бонусы к Тесту Допроса; подробности остаются на откуп Мастеру. При допросе проводится Состязательный Тест твоего Умения против Силы Воли допрашиваемого. Если ты выигрываешь, получаешь ответ на один свой вопрос, плюс один ответ за каждую ступень успеха. Если Тест выигрывает твой оппонент, ответов ты не получаешь. При серьёзном провале ты запарываешь процедуру и причиняешь 1d10+(твой Бонус СВ) Урона. При провале на пять и более ступеней, ты причиняешь то же количество Урона, но на все твои последующие попытки Допроса допрашиваемый получает бонус +30 к своей Силе Воли.

Каждый Тест Допроса причиняет цели один уровень Усталости. На один Тест уходит 1d5 часов времени.

Запугивание

(Intimidate)

(Базовое, Социальное)

Сила

Тест на Запугивание пригодится, когда тебе придет в голову вселить страх в отдельного человека или небольшую группу людей. Тебе не нужно проходить Тест Запугивания каждый раз, когда ты угрожаешь кому-либо. Обычно Запугивание происходит при помощи физической Силы, но более изощренные методы, скажем, шантаж, вполне могут зависеть от Интеллекта или Товарищества – решение на усмотрение Мастера. Чем больше ступеней успеха, тем сильнее напуган оппонент.

Тест Запугивания может повлиять на количество целей, равное твоему Бонусу Силы, Интеллекта или Товарищества, в зависимости от того, какую Характеристику ты использовал. Вдобавок все цели должны отчётливо видеть и слышать тебя, а также понимать, что ты говоришь.

Тест Запугивания – Полное Действие.

Большая Пушка

Свои слова ты вполне можешь проиллюстрировать силой, которая, как правило, олицетворяется большой и тяжёлой пушкой. Если твоё оружие больше или наносит больше урона, чем то, что есть у твоего противника, ты получаешь +10 к Тестам Запугивания.

БОЙСЯ ИНКВИЗИЦИИ!

Ты можешь провести Тест Запугивания, открыто продемонстрировав знаки, подтверждающие твои полномочия как сотрудника Инквизиции, потому что один этот факт, несомненно, уже способен помочь тебе в деле вселения страха в сердца. В случае успеха этого Теста, ты можешь добавить бонус +10 ко всем последующим Тестам Запугивания против любого, кто слышал хотя бы некоторые слухи об этой организации. Высокопоставленные члены самой Инквизиции, Демон-принцы и Капитаны Космического Десанта, естественно, будут гораздо менее озабочены Аколитами, разбрасывающимися подобными угрозами, так что любые подробности остаются на откуп Мастеру.

Свирепый Взгляд

Обычно Запугивание – Полное Действие, но порой бывает нужно усмирить оппонента быстро, заставить его замереть в страхе, чтобы подвергнуть его более существенной опасности. Ты можешь попробовать пройти Тест Запугивания в качестве Частичного Действия, но Сложность Теста возрастет на один шаг. Кроме того, достигнутый эффект продлится только 1 Раунд.

Фактор Страха

Хотя Запугивание обычно требует того, чтобы объекты понимали, что ты говоришь, можно попытаться запугать и тех людей или существ, которые не говорят на твоём (или вообще ни на каком) языке, при помощи одних только жестов и криков. Такой способ Запугивания – это, как минимум, Трудный (-10) Тест.

Слушай Мою Команду!

Ты можешь оставить в стороне тактичную сторону командования и положиться на то, что твои подчинённые будут послушны благодаря страху, который ты им внушаешь. Если ты проходишь Трудный (-10) Тест на Запугивание, ты получаешь бонус +5 ко всем Тестам Командования теми, кого ты запугал, на количество минут, равное твоему Бонусу Силы. Проваленный Тест обеспечивает вместо бонуса штраф -5.

Инвокация

(Invocation)

(Продвинутое)

Сила Воли

Тест на Инвокацию позволяет усилить твой следующий Психотест на число, равное твоему Бонусу Силы Воли. Тест Инвокации – Полное Действие. Во время этого Действия ты очищаешь свой разум при помощи различных ментальных техник – медитаций, чтения мантр, прикосновений к психофокусу и т.п. Успешный Тест означает, что твой разум готов к прикосновению варпа. В следующем Раунде ты можешь добавить свой Бонус Силы Воли (вдобавок ко всем прочим бонусам) к своему Психотесту.

Провал Теста Инвокации означает, что ты не сумел собраться и сконцентрироваться за прошедшее время и потратил его впустую. Если ты успешно прошел Тест Инвокации, но затем провалил Психотест на следующий ход, никаких дополнительных побочных эффектов не будет (разве что ты будешь выглядеть немного глупо).

Пример

Док Черип решает применить Малую Психосилу Причинение Боли на своего заклятого врага Склизкого Зима. Он проводит свой ход, потрясая костяной погремушкой и злобно бормоча под нос – это часть его ритуала Инвокации. Он проходит Тест, выясняя, помогло ли это его Концентрации. Он выбрасывает 15 – успех! В следующем Раунде он пытается проявить Причинение Боли. Он выбрасывает 4 на своём Психотесте, как обычно прибавляет Бонус Силы Воли и, поскольку Инвокация ему также удалась, прибавляет еще 3. В итоге Док Черип набирает на своём Психотесте 10 (4+3+3=10). Его Концентрация успешна, и Склизкий Зим складывается пополам от жуткой боли!

Защитная Инвокация

Инвокацию можно использовать для того, чтобы возвести вокруг себя психические печати и сигили, призвать свою ментальную силу, чтобы защититься от психической атаки. Тест Инвокации, пройденный с этой целью, в случае успеха обеспечит бонус +10 за каждую ступень успеха к твоему следующему Тесту Силы Воли на противостояние вражеской Психосиле. Провал на три ступени означает, что ты выставил печати крайне неудачно и вместо бонуса получаешь штраф -10, плюс дополнительный штраф -10 за каждую ступень неудачи сверх этих трёх.

Чтение по Губам

(Lip Reading)

(Продвинутое)

Восприятие

Посредством этого умения можно «прислушаться» к разговору, ведущемуся за пределами твоей слышимости. Чтобы применить это Умение, ты должен беспрепятственно видеть рот говорящего, а также понимать язык, на котором тот говорит. Самый важный фактор здесь – дистанция. Чем дальше субъект, тем сложнее Тест. Базовая Сложность – Средняя (+0), которая возрастает на один шаг за каждые 10 метров дистанции до цели. Помни, что экипировка, позволяющая визуально приблизить удаленные объекты, способна сильно скостить штрафы за расстояние, а то и вовсе обеспечить определённые бонусы.

Успешный Тест означает, что тебе удалось выяснить основную тему разговора: о погоде, новых швартовочных сборах в космопорту и так далее. Каждая ступень успеха означает, что ты «расслышал» дополнительные подробности.

Чтение по Губам – Полное Действие, хотя применять его необходимо все время, пока ведётся нужный разговор.

Немой Диалог

При помощи этого Умения ты можешь общаться с человеком, отделенным от тебя расстоянием, вплетая кодированные сообщения в обычный диалог, либо просто артикулируя ему сообщение. Тест на Чтение по Губам тебе нужно проходить только в том случае, если ты прячешь сообщение в разговоре, при простой артикуляции в этом нет необходимости. «Приемник» должен проходить Тест в любом случае. Если любой из Тестов провален, сообщение не проходит.

Пример

Маттеус и Рут находятся под прикрытием на балу у губернатора. Маттеус пытается передать сообщение «убирайся отсюда, они засекли тебя» своей коллеге на другом конце зала. Если он артикулирует это сообщение напрямую, только Рут нужно будет пройти Тест на Чтение по Губам. Однако это будет выглядеть слишком подозрительно, так что это сообщение Маттеус пытается включить в свою непринужденную беседу с женой губернатора. В этом случае Тест на Чтение по Губам нужно будет пройти обоим нашим героям. Однако всё проходит удачно, и Рут покидает зал как раз вовремя!

Грамотность

(Literacy)

(Продвинутое)

Интеллект

Это умение позволяет тебе читать на любом известном тебе языке. В обычной повседневной ситуации Тест на Грамотность при чтении и письме не нужен, но Мастер может потребовать его прохождения при попытке чтения текста, записанного неразборчиво, слишком сложно или слишком образно, или обильно пересыпанного забытыми фразеологизмами, архаичными словесными конструкциями или редкими идиомами.

При чтении одной страницы текста – примерно 750 слов – Тест на Грамотность занимает около минуты времени.

Скоростное Чтение

Порой в твоём распоряжении просто нет такой роскоши, как время, и ты не можешь позволить себе потратить целый час, выискивая в книге описание нужного тебе ограждающего ритуала. В сжатые сроки ты можешь предпринять Трудный (-10) Тест Грамотности, чтобы «пробежаться» по тексту в поисках нужного отрывка. При помощи этого Теста ты способен просматривать одну страницу за Раунд. И, хотя при таком способе чтения ты можешь получить лишь самое общее представление о том, что говорится в тексте, так вполне можно быстро найти нужную фразу или отрывок.

Логика

(Logic)
(Базовое, Следственное)
Интеллект

Это умение отражает твою способность делать выводы и заключения, а также решать математические задачи. Тест Логики можно применить для расшифровки кодов или решения особенно трудных уравнений. Логика необходима Техножрецам для проведения математических ритуалов с различными машинами. Помни, однако, что Логика – чисто теоретическое умение, его прикладной «напарник» – это Технология.

Как правило, Тест Логики – это около минуты раздумий и размышлений, хотя более сложные задачи вполне могут занять гораздо больше времени.

Анализ Улик

По ходу расследования, собрав необходимые улики, ты можешь использовать Логику для того, чтобы собрать из них единую картину и тем самым прийти к определённым выводам. Пройди Тест на Логику вместе с Тестом другого Следственного Умения. Если оба Теста успешны, брось дополнительно 1d10 и вычти результат из времени, которое нужно потратить на это следствие.

Взлом Кодов

Ты можешь использовать Логику, чтобы взламывать криптографические коды. Подробности смотри на **стр. 177**, в описании Умения Шифры.

Прозрение

Один раз за игровую сессию, в тот момент, когда кажется, что ты столкнулся с неразрешимой проблемой, ты можешь пройти Очень Тяжёлый (-30) Тест Логики, чтобы попытаться выудить идею или догадку из неизведанных глубин своего сознания. В случае успеха Мастер может дать тебе подсказку, подтолкнуть в нужном направлении или напомнить о какой-нибудь позабытой ранее улике, способной сдвинуть увязшее было расследование.

Матемеханические Ритуалы

Техножрецы посвящены в матемеханические формулы, при помощи которых можно убедить духов машины прислушаться к просьбам смертных. При помощи Теста Логики ты можешь попытаться вспомнить подходящие ритуалы и молитвы, и в случае успеха получить бонус +10 к Тесту Технологии, проходящему в процессе. Как вариант, ты можешь использовать свою Логику, чтобы тот же бонус получил Тест Технологии другого Аколита.

Умиротворение Духов Машины

Ты знаешь ритуалы и литании, способные успокоить разгневанных духов машины и убедить их сотрудничать. В случае, если оружие или предмет экипировки «глючит» или Заклинивает, ты можешь провести Трудный (-10) Тест на Логику, чтобы успокоить духов машины. В случае успеха оружие и экипировка снова работают как раньше.

Медика

(Medicae)
(Продвинутое)
Интеллект

Медика используется для того, чтобы лечить телесный урон, затворяя раны и восстанавливая баланс гуморов. Существует два основных метода приложения Медики: Первая Помощь и Лечение. Первое используется, чтобы помочь раненым товарищам, а второе – чтобы ускорить их выздоровление.

Первая Помощь

Применение Медики в качестве Первой Помощи обеспечит быструю «починку» раненых или умирающих персонажей. Успешный Тест восстановит:

Состояние	Количество Ран
Легкораненый	Бонус Интеллекта
Тяжелораненый	1
Крит. Раненый	1

При простом провале помощь пациенту оказать не удаётся – ему придется восстанавливать весь урон естественным путём. При этом провал на три и более ступени означает, что Легко или Тяжелораненый Персонаж получает единицу Урона, а персонаж с 0 Ран должен пройти Тест на Выносливость или умереть.

Вариант: Тест Медики, как правило, имеет Среднюю (+0) Сложность, но тяжесть и тип раны может оказать влияние на простоту её излечения. Мастер может ввести нижеприведённые таблицы, на которые следует ориентироваться при оказании Первой Помощи. Для этого игрокам нужно отслеживать тип нанесённого им Урона. Тест Медики нужно будет применять отдельно к каждому типу ранений. Общий уровень Урона, однако, отслеживается в зависимости от общего количества полученных повреждений, и персонаж (Бонусом Выносливости которого равен 3), получивший 1 очко Энергетического Урона и 6 Очков Взрывного, будет считаться уже Тяжелораненым.

-Сложность по Типу-

Ранение	Энергетич.	Взрывной
Лёгкое	Средний (+0)	Трудный (-10)
Тяжёлое	Трудный (-10)	Тяжёлый (-20)
Крит.	Трудный (-10)	Оч. Тяжёлый (-30)

-Сложность по Типу-

Ранение	Ударный	Резаный
Лёгкое	Простой (+10)	Средний (+0)
Тяжёлое	Средний (+0)	Трудный (-10)
Крит.	Трудный (-10)	Тяжёлый (-20)

Если эти альтернативные правила не используются, Первую Помощь можно применять только один раз за сцену (независимо от количества врачей) и это Полное Действие, как для врача, так и для его пациента. Если же эти правила в силе, персонаж получает по одному Тесту Первой Помощи на каждый из типов полученных ранений.

Пример

Юлиус ловит очень неприятное попадание из лаз-пистолета и падает на землю, выпуская из прожженной в груди дырки тонкую струйку дыма. Люциан бросается на помощь своему товарищу. Осматривая рану, он выясняет, что ранение Критическое и еще одного попадания Юлиус не переживет. Поскольку рана нанесена Энергетическим оружием и является Критической, Люциану необходимо пройти Трудный (-10) Тест Медики, чтобы восстановить своему другу 1 очко Урона. Это, конечно, не так много, но может помочь Юлиусу пережить этот бой.

Лечение

Лечение ускоряет заживляющие процессы организма. Одновременно на твоём попечении может находиться число пациентов, равное твоему Бонусу Интеллекта. Каждый пациент сверх этого числа налагает накопительный штраф -10 к твоему Тесту Медики на проведение Лечения. Для всех Легкораненых пациентов Тест делается раз в день, в конце каждого дня. Если пациенты Тяжело или Критически Ранены, то Тест проводится в конце каждой недели.

Вариант: Если ты пользуешься опциональными правилами, учитывающими тип Урона, используй основной тип Урона (тот, которого больше), чтобы выяснить Сложность. Если количество Урона двух типов равно, берётся тот, Сложность лечения которого выше. Каждый следующий тип Урона на пациенте увеличивает Сложность Теста на один шаг. В отличие от базовой системы, Тесты нужно проходить для каждого пациента в отдельности.

Ранение	Сложность
Энергетическое	Средняя (+0)
Взрывное	Трудная (-10)
Ударное	Средняя (+0)
Резаное	Трудная (-10)

Пример

Доктор Фелпс ухаживает за четырьмя пациентами. Его Бонус Интеллекта равен 3, так что он сразу получает базовый штраф -10 к своим Тестам Медики. Двое из его пациентов получили Энергетический Урон, так что их Фелпс лечит с базовым штрафом -10. Третьего пациента ранило Взрывом, так что ухода за этим пациентом Доктор Фелпс должен пройти Тяжёлый (-20) Тест Медики. В самом тяжёлом состоянии – бедняга, который наловил Энергетического, Ударного и Резаного Урона. Наиболее серьёзна Резаная рана, так что к базовой сложности -10 прибавляется еще -10, а также -20 за два дополнительных типа урона, что в итоге даёт -40. Несчастный вряд ли выкарабкается…

В случае успеха твои пациенты восстанавливают вдвое больше Урона, чем восстановили бы без помощи врача (при этом сначала восстанавливается Критический, и лишь потом обычный Урон), плюс 1 единица Урона за каждую ступень успеха. В случае провала твоя помощь проходит бесследно, и пациенты восстанавливают Урон с обычной скоростью. Провал на три и более ступени означает, что все Легко или Тяжелораненые пациенты получают по 1 очку Урона. Если этот Урон оказывается Критическим, пациент подвергается правилу Внезапной Смерти. Провал на пять и более ступеней означает, что все пациенты получают 1d10 Урона – опять же, если дело доходит до Критического Урона, в дело вступает правило Внезапной Смерти (**стр. 405**).

Более подробно о Лечении рассказано в **Главе VII: Игровой Процесс.**

Примечание: Талант Мастер Хирургеон расширяет возможности Медики твоего персонажа, смотри **стр. 187**.

Диагностика

Тест Медики и тщательный осмотр пациента поможет тебе выяснить, что же именно с ним не так. Этот бросок Мастер совершает втайне. Успех означает, что ты выяснил основную проблему, а каждая ступень успеха означает дополнительный полезный факт. Простой провал не даст никакой информации, а провал на три и более ступени выдаст ошибочный диагноз, и лечение, проведённое по этому диагнозу, вызовет особенно неприятные последствия. Отравление, ампутация не той конечности, ненужная пересадка органов – вот лишь некоторые из них.

Прочие Применения

Человек, знающий Медику, способен лечить и иные повреждения помимо прямого Урона.

Кровотечение: Трудный (-10) Тест Медики способен остановить Кровотечение. Если пациент все ещё сражается или двигался после получения Кровотечения, Тест становится Очень Тяжёлым (-30).

Сломанные Конечности: Трудный (-10) Тест Медики требуется для того, чтобы безопасно удалить некротизированную конечность (каковая возникает в случае провала Теста Выносливости, сделанного в попытке сохранить эту самую сломанную конечность). Проваленный Тест причиняет 1d10 Урона этой конечности, Броня в данном случае игнорируется. Помимо того, у пациента немедленно открывается Кровотечение.

Установка Аугментики

Медика также подразумевает способность устанавливать кибернетические протезы и имплантаты. Во-первых, устанавливаемая аугментика должна иметься в наличии. Сложность Теста очень сильно зависит от типа устройства, его качества и имеющегося оборудования. Чтобы узнать, сколько дней займёт выздоровление, брось 2d10 и отними Бонус Выносливости пациента (но не меньше одного дня). Далее будет приведена таблица, в которой указаны Сложности данной процедуры. Все приведённые Сложности являются накопительными. Если помимо Медики у тебя также имеется Умение Технология, ты получаешь +10 к Медике при установке аугментаций.

Пример

Фенсвик, оруженосец, потерял руку в схватке с диким орком и, хотя зеленокожий повержен, сам Гвардеец находится далеко не в лучшей форме. Его в срочном порядке отправляют в полевой госпиталь, где армейский хирургеон ставит ему бионический протез. Сама процедура имеет Среднюю (+0) Сложность, но качество протеза выше среднего, что улучшает ситуацию до Простой (+10). К несчастью, оборудование оставляет желать лучшего, налагая штраф -10, что снова делает Тест Медики Средним (+0).

Проваленные Тесты

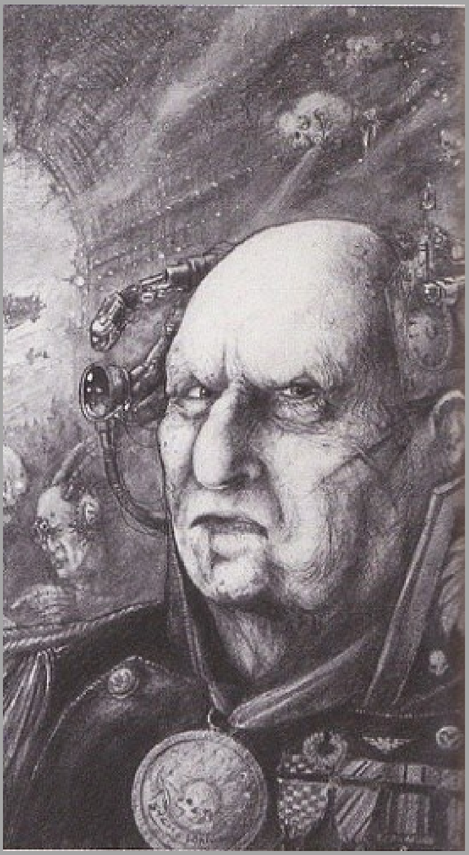
Проваленные при установке имплантатов или бионики Тесты могут иметь очень неприятные последствия. Простой провал «ухудшает» качество устройства на одну ступень. Если устройство с самого начала было Плохого качества, оно попросту не будет работать, и если речь идет о жизненно важных для организма системах, это может повлечь за собой гибель пациента. Провал на три и более ступени означает, что устройство сломано, а операция серьёзно навредила пациенту (2d10 Резаного Урона той части тела, над которой проводилась операция, его Броня при этом не учитывается). Провал на пять и более ступеней означает смерть пациента, уничтожение аугментики и 1d10 Очков Безумия всем, кому «посчастливилось» наблюдать случившееся.

Фармакопея

Дозируя лекарство, или пытаясь излечить яд при помощи Химии, ты можешь сначала попытаться пройти Трудный (-10) Тест Медики. В случае успеха ты получаешь бонус +5 к Тесту Химии. При провале этого Теста более чем на три ступени, вместо бонуса ты получаешь штраф -5.

Таблица И-9-2: Установка Бионики и Имплантатов

Устройство	Сложность
Бионическая Рука	Средняя (+0)
Бионическое Шасси	Трудная (-10)
Бионическая Дыхательная Система	Тяжёлая (-20)
Химическая Железа	Трудная (-10)
Потайное Оружие	Средняя (+0)
Герметическое Вливание	Очень Тяжёлая (-30)
Имплантаты	
Прорицающий Массив	Средняя (+0)
Оружейный Мехадендрит	Трудная (-10)
Кортикальный Имплантат	Тяжёлая (-20)
Кибернетическое Восприятие	Трудная (-10)
Манипуляторный Мехадендрит	Средняя (+0)
Медицинский Мехадендрит	Трудная (-10)
Метаимпульсное Устройство	Средняя (+0)
Оптический Мехадендрит	Средняя (+0)
Ремесленный Мехадендрит	Средняя (+0)
Впрыскиватель	Простая (+10)
Аугментика Илота-шахтёра	Рутинная (+20)
Ритуал Сетеша	Очень Тяжёлая (-30)
Контур Управления Транспортом	Простая (+10)
Качество	**Сложность**
Низкое	Трудная (-10)
Обычное	Средняя (+0)
Хорошее	Простая (+10)
Условия	**Сложность**
Ужасные (полевые)	Тяжёлая (-20)
Плохие (полевой госпиталь, судно Вольного Торговца)	Трудная (-10)
Обычные (госпиталь)	Средняя (+0)
Хорошие (отличный госпиталь)	Простая (+10)
Превосходные (личный госпиталь Инквизитора)	Рутинная (+20)



Навигация
(Navigation)
(Продвинутое)
Интеллект

Группа Умений: Наземная, Космическая.

Навигация вступает в дело, когда ты хочешь воспользоваться картами, техническими данными, словесными описаниями или ориентирами на местности, чтобы проложить курс и не заблудиться. Успешный Тест Навигации позволит смягчить отрицательное влияние, оказываемое на время путешествия особенностями рельефа, космографии, временами года, погодой и т.д. В нормальных обстоятельствах одного Теста на Навигацию в день вполне достаточно, чтобы не сбиться с пути, хотя Мастер может требовать дополнительных Тестов, если имеют место быть разнообразные экзотические условия типа землетрясений, плазменных вихрей или сильных бурь.

Наземная Навигация используется для ориентирования на поверхности планет при помощи логи-компасов, карт и познаний в географии.

Космическая Навигация позволяет направить корабль от планеты к планете при помощи звёздных атласов и картомантических ритуалов.

Тест Навигации это, как правило, несколько часов, занятых расчётом курсов, возней с картами и внесением поправок, но может занять всего минуту (а то и меньше), если твоя цель – лишь выяснить, где именно ты находишься.

Сброс Хвоста

Знание местности, подкреплённое осторожным планированием, позволяет проложить маршрут так, что он собьёт с пути любого преследователя. При помощи Теста Навигации ты можешь Помочь своим товарищам, проходящим Тесты на Выслеживание или Скрытность, запутать следы и оторваться от преследователей.

Выслеживание в Космосе

Зная звёздную картографию, учитывая скорость корабля, его направление, а также проанализировав недавние пространственные возмущения, ты можешь попытаться проследить курс нужного тебе космического корабля. Ты можешь пройти Трудный (-10) Тест Навигации (Космической) точно так, как ты преследовал бы зверя при помощи Выслеживания.

Исполнитель
(Performer)
(Продвинутое)
Товарищество

Группа Умений: Танцор, Музыкант, Певец, Сказитель. Прочие могут быть добавлены по усмотрению Мастера.

Используй это Умение, чтобы развлекать и покорять жаждущую зрелищ толпу. Оно полезно как источник заработка, и в этом схоже с Ремеслом. Кроме того, при определённых обстоятельствах оно способно заменить некоторые другие умения.

Чарующее Выступление

Ты можешь пройти Трудный (-10) Тест Исполнителя (Сказитель или Певец) вместо Теста Обольщения, чтобы завоевать расположение публики, которая после выступления будет относиться к тебе более благосклонно.

Увлекательное Представление

Ты можешь пройти Трудный (-10) Тест Исполнителя (Музыкант или Певец) вместо Теста на Треп, чтобы полностью отвлечь публику на какой-то момент. В данном случае используются те же правила, что и при обычном трепе.

Инсинуация

Ты можешь прятать секретные сообщения в своих песнях и рассказах. Ты можешь пройти Трудный (-10) Тест Исполнителя (Певец или Сказитель) вместо Тестов на Шифры или Тайный Язык. Получатель сообщения должен знать нужный Тайный Язык (или Шифр), чтобы принять сообщение и понять его смысл.

Тест Исполнителя может занимать очень разные по протяженности промежутки времени, поскольку может подразумевать что угодно от четверостишья или песенки до тщательно проработанной многоречивой оперы.

Пилотирование

(Pilot)

(Продвинутое, Вождение)

Ловкость

Группа Умений: Гражданские Суда, Военные Суда, Космические Суда.

Это умение пригодится для полётов на чем угодно от малых атмосферных аппаратов типа орнитоптеров и челноков до титанических громадин космических кораблей. Пилотирование корабля в обычных условиях не требует Прохождения Тестов, но они могут понадобиться при полётах в сложных условиях – при штормовом ветре, на предельной скорости и для выполнения иных опасных маневров.

При погоне с участием летающих транспортных средств ты и твой оппонент (оппоненты) проходите Состязательный Тест Пилотирования.

Тест Пилотирования это, как правило, Частичное Действие, но некоторые маневры могут потребовать как больше, так и меньше времени.

Встряска

Довольно распространённый маневр для случаев, когда на борту судна находятся нежеланные гости – пилот встряхивает судно, или делает резкий маневр, чтобы все непристегнутые пассажиры потеряли равновесие. Если защитники будут каким-либо образом предупреждены, они вполне могут воспользоваться ситуацией к своей пользе. Ты проходишь Состязательный Тест Пилотирования против Ловкости того, кого встряска застала врасплох. В случае успеха незадачливая жертва оказывается сбитой с ног и должна провести следующий Раунд в попытках встать.

Слежка за Транспортом

Ты можешь пройти Трудный (-10) Тест Вождения или Пилотирования вместо Теста Слежки, если ты преследуешь кого-либо или что-либо, сидя за штурвалом собственного транспортного средства. Успех необязательно означает, что твоё судно осталось незамеченным – вполне возможно, оно просто не вызвало подозрений.

Психическое Чутьё

(Psyniscience)

(Продвинутое)

Восприятие

При помощи этого умения ты можешь настраивать свое восприятие на пертурбации потоков имматериума. Наиболее распространённое приложение этого Умения – обнаружение присутствия Демонов и псайкеров. Для этого необходимо пройди Тест на Психическое Чутьё. В случае успеха ты простираешь свое ментальное восприятие на количество метров, равное твоему Бонусу Восприятия плюс 1d10. Каждая ступень успеха увеличивает радиус на 1d10+БВ метров.

Этот Тест также можно использовать для обнаружения необычных психических феноменов, областей, в которых реальность была «потревожена», мест, в которых имматериум заблокирован, людей, защищенных от влияния варпа, и т.д. Мастеру следует проводить эти Тесты тайно, чтобы не давать игрокам лишней неигровой информации.

Вместо определения местоположения мест и индивидов, вызывающих возмущение имматериума, ты можешь сконцентрировать часть своих сил на сбор некоторой информации о типе этого возмущения.

Результаты любого Теста на Психическое Чутьё можно подытожить по следующей таблице. Количество ступеней успеха можно свободно распределять между двумя её частями:

Ступени Успеха	Результат
Стандарт	Ощущение возмущений в имматериуме.
Одна	Общее направление эманаций феномена.
Две +	Точное местоположение индивида, проводящего или блокирующего энергию имматериума.

Ступени Успеха	Результат
Одна	Общее понятие о силе феномена (более или менее велика его сила по сравнению с твоей).
Две +	Точная сила, природа и происхождение феномена.

Применение Психического Чутья – это Полное Действие.

Пример

Героди подозревает, что поблизости от него находится псайкер, так что он проходит Тест Психического Чутья, чтобы попытаться засечь его. Он получает две ступени успеха, так что он способен либо определить точное местоположение псайкера, либо его точную силу, либо разделить свои ступени успеха и при этом выяснить его примерное местоположение и получить общее представление о силе этого псайкера.

Ослабление Психической Атаки

Психическое Чутьё способно помочь воспринять изощренные узоры потоков варпа, вовлеченных в манифестацию Психосилы. Будучи целью Психосилы, ты можешь пройти Очень Тяжёлый (-30) Тест на Психическое Чутьё. В случае успеха ты игнорируешь все эффекты Истечения этой психосилы.

Обнаружение Жизненных Форм

Любое живое существо оставляет в варпе психический след, и осторожное прощупывание этих следов Психическим Чутьём способно засечь присутствие или отсутствие обычных живых созданий. Для этого вместо Теста Бдительности используй Трудный (-10) Тест Психического Чутья.

Учёное Знание

(Scholastic Lore)

(Продвинутое, Следственное)

Интеллект

Группа Умений: Архаика, Астромантия, Звери, Бюрократия, Химия, Криптология, Геральдика, Имперское Кредо, Правосудие, Легенды, Нумерология, Оккультизм, Философия, Тактика Империалис.

Учёное Знание являет собой систему знаний в определенной научной сфере. Успешный Тест позволяет вспомнить интересующий тебя факт или – если у тебя есть нужное оборудование и ресурсы – провести изыскание. Учёное Знание достаётся ценой самоотверженного изучения предмета, а в вопросах объема и системности находится далеко за пределами сфер, очерченных рамками Обыденного Знания.

Тест на Учёное Знание делается при идентификации объектов, существ или мест, подпадающих под определённую область науки. Успешный Тест выдаст тебе базовую информацию об объекте изучения. Каждая ступень успеха открывает дополнительные подробности, объём и глубина которых примерно соответствует данным их этой таблицы:

Ступени Успеха	Результат
Стандарт	Базовая информация, известная любому человеку с твоим образованием.
Одна	Малоизвестная информация, даже среди равных тебе учёных.
Две	Специфические подробности, известные лишь некоторым учёным.
Три +	Чрезвычайно редкие и малоизвестные данные, удел горстки экспертов в этом вопросе.

В некоторых сферах Учёное Знание пересекается с Обыденным и даже Запретным Знанием, но почти всегда представляет собой более обширную (и гораздо более структурированную) систему. Персонаж с Обыденным Знанием (Имперское Кредо) вполне может знать ежедневные ритуалы и молебны – это знание будет почерпнуто из ежедневного опыта жизни в обществе, где исповедуется Имперское Кредо. В то время как Учёное Знание (Имперское Кредо) вполне способно объяснить, отчего тот или иной ритуал существует, и как он менялся на протяжении тысячелетий.

Тест Учёного Знания, сделанный с тем, чтобы вспомнить ту или иную информацию или любопытный факт не занимает времени вообще – ты либо знаешь это, либо нет. Для проведения исследований необходимо соответствующее оборудование и гораздо больше времени. Ты можешь делать один Тест в 1d10 часов. Подробности смотри в **Главе VII: Игровой Процесс**.

Архаика: Знание тёмного прошлого Империума и понимание того, как сильно прошедшие тысячелетия изменили лицо человечества.

Астромантия: Знание о звёздах, небесных телах и природе миров, а также теоретическое понимание того, как пользоваться телескопом, астролябией и т.п.

Звери: Понимание классификации животных и знакомство с особенностями множества неразумных созданий.

Бюрократия: Понимание основ ведения дел с правительствами, в особенности с Администратумом, а также с разнообразными департаментами, политиками и сопутствующими протокольными формальностями.

Химия: Знание химикалий, их алхимических свойств и их роли в жизни Империума.

Криптология: Понимание механизма действия кодов, шифров, тайных языков и цифровых ключей. При помощи этого знания можно как взломать существующий код, так и создать новый.

Геральдика: Знакомство с тонкостями принципов геральдики, а также знание самых распространённых цветов, печатей и геральдических эмблем Империума.

Имперское Кредо: Понимание ритуалов Экклезиархии, знание конструкций храмов и тончайших нюансов литургий. Это знание вполне можно использовать, чтобы проводить эти самые ритуалы и богослужения.

Правосудие: Знание того, какое наказание последует за тем или иным из мириадов видов преступлений и ересей, подпадающих под своды Имперского Права.

Легенды: Знание величайших историй прошлого, таких как жуткая Ересь Хоруса или Тёмная Эра Технологии.

Нумерология: Понимание мистических свойств чисел – от Теории Катастроф до Садлейрианской литании.

Оккультизм: Понимание оккультных ритуалов, теорий и суеверий, а также знание о применении и мистическом значении оккультных атрибутов.

Философия: Знание теорий мышления, веры и критицизма. Может использоваться в диспутах и при написании философских трактатов.

Тактика Империалис: Обучение основам Тактики Империалис, а также иным военным теориям, способам размещения войск и боевым стратегмам. Можно использовать для планирования битвы или предсказания хода войн или конфликтов.

Практическое Знание

Хотя Учёное Знание есть концепция во многом теоретическая, довольно часто оно применимо и в вопросах практического толка. Ты можешь пройти Тест на Учёное Знание, чтобы получить бонус +10 к подходящему умению (или обеспечить этот бонус своему товарищу). Однако переложение теории на практику – процесс неторопливый. Соответствующий Тест Умения увеличивается в длительности с Раундов до минут, с минут до часов, с часов до дней. Если время и так уже исчисляется в днях, прибавь к нему ещё 1d10 дней.

Учёное Знание	Умения
Астромантия	Навигация
Звери	Выживание, Звероводство
Химия	Химия
Криптология	Шифры
Имперское Кредо	Инвокация
Правосудие	Запугивание, Допрос
Нумерология	Бартер, Оценка Логика
Оккультизм	Инвокация
Тактика Империалис	Командование

Проницательность

(Scrutiny)

(Базовое)

Восприятие

Это умение используется, чтобы оценивать людей, с которыми ты встречаешься, определять, лжет ли тот или иной человек, чувствовать его мотивы, а также понимать в общих чертах – стоит человек доверия или же нет. При попытках почуять фальшь или иную форму обмана, проводится Состязательный Тест твоей Проницательности против Обмана оппонента. Если ты обыгрываешь оппонента и получаешь больше ступеней успеха, чем он, ты начинаешь ощущать подвох.

Обрати внимание, что Проницательность – не телепатия, и с помощью неё нельзя «разглядеть» все тайны цели. Помимо всего прочего, Проницательность позволяет противостоять попыткам манипулирования персонажем при помощи Социальных умений, таких как Обольщение, Обман и Запугивание.

Эмпатия

Успешный Тест Проницательности позволит определить отношение цели к тебе. Это Тест Состязательный, против Обмана цели (если цели есть, что скрывать, конечно).

Ложь

Свои знания о лжи ты можешь использовать, чтобы сделать свою собственную ложь более убедительной. Если ты сначала успешно пройдешь Тест на Проницательность, ты получишь бонус +10 к последующему Тесту на Обман.

Поиск

(Search)

(Базовое)

Восприятие

Используй этот навык каждый раз, когда хочешь изучить то или иное место на предмет спрятанных вещей, улик и вообще всего, что можно спрятать. Поиск отличается от Бдительности тем, что Бдительность работает пассивно, срабатывая, когда имеют место быть скрытые опасности или крохотные детали, которые можно случайно заметить, проходя мимо. Поиск, с другой стороны, это активный процесс, непосредственная и явная попытка тщательного обыска.

Одного Теста на Поиск достаточно, чтобы обыскать небольшое помещение или область. В случае если объект или субъект спрятаны нарочно, Тест становится Состязательным: твой Поиск противопоставляется результату Теста Скрытности в ходе которого, собственно, и было спрятано искомое.

Обычно Тест Поиска занимает минимум пять минут, но сильно зависит от обыскиваемой местности.

Длительный Обыск

Ты можешь добровольно увеличить время обыска, задавшись целью буквально прочесать и перевернуть всю область поиска метр за метром, но найти то, что ищешь. Каждые пять минут, дополнительно потраченные на обыск области, обеспечат тебе бонус +10 к твоему Тесту Поиска (вплоть до максимума +30).

Поиск Улик

Поиск сам по себе не является Следственным Умением, но вполне может помочь в расследовании. При осмотре места преступления ты можешь пройти Тест на Поиск, чтобы попытаться найти улики. Каждая ступень успеха облегчает последующий Следственный Тест на один шаг.

Тайный Язык

(Secret Tongue)
(Продвинутое)
Интеллект

Группа Умений: Аколиты, Администратум, Экклезиархия, Арго Низов, Военный, Техно. Прочие тайные языки могут быть добавлены по усмотрению Мастера.

Тайный Язык – особый язык, знают и понимают который лишь люди определённой профессии, представители какой-либо одной организации, рода занятий или общественного класса. У тайных языков больше общего с кодами, нежели с другими языками. При помощи жестов, языка тела и кодовых слов носители тайного языка могут говорить даже на всем известном языке, но при этом вплетать в невинный разговор тайное значение и, таким образом, довольно быстро передавать значительные объемы информации. Обычно если все участники диалога обладают знанием Тайного Языка, Тест на это Умение не нужен – он может понадобиться, если диалог имеет место быть, скажем, в шумной обстановке или в пылу битвы. Отдельные группы Аколитов часто разрабатывают собственный тайный язык, уникальный для каждой ячейки. Именно он имеется в виду под умением Тайный Язык (Аколиты).

Аколиты: Предварительно условленный набор кодовых фраз и модуляций, понятных лишь членам одной ячейки. Помни, что у каждой ячейки свой собственный тайный язык.

Администратум: Коллекция аббревиатур, профессиональных жаргонизмов и процедурных формализмов, используемых Администратумом. На редкость сухой и скучный язык.

Экклезиархия: Аллегорический язык молитв и высокой политики, полный многогранных метафор и изощрённейшего и велеречивого Высокого Готика.

Арго Низов: Пиджин Низкого Готика, на котором изъясняются низшие слои Имперского общества, богатый на цветистые и на удивление ёмкие сленговые словечки.

Военный: Широкий выбор кодовых фраз, жаргонизмов и отсылок к битвам древности. Кроме того, может похвастать удивительным разнообразием терминов, обозначающих смерть.

Техно: Лингва Технис Адептус Механикус: сплав жаргонизмов, бинарного кода и, в некоторых случаях, высоко- или низкочастотных звуковых каденций.

Тест на Тайный Язык, это, как правило, Свободное Действие.

Шифры

Хотя большая часть информационной нагрузки тайных языков передается языком тела и вербальными интонациями, его вполне можно применять и как импровизированный шифр. Ты можешь использовать Трудный (-10) Тест Тайного Языка вместо Теста на Шифры.

Кроме того, ты сначала можешь пройти Тест на Тайный Язык, и при успехе получить +10 к последующему Тесту на Шифры – это позволяет отразить множественность смыслов кодированного сообщения и возможность утаить информацию даже в, казалось бы, полностью расшифрованном сообщении.

Безопасность

(Security)
(Продвинутое)
Ловкость

При помощи этого умения можно обходить замки и прочие системы безопасности. Без соответствующего оборудования применять это Умение крайне трудно. Любые попытки обойти или обезвредить систему или взломать замок без набора подходящих инструментов или мультиключа получают штраф -20. Систему безопасности можно взломать и таким образом, чтобы та начала работать на тебя, а не на того, кто её устанавливал. Сложность Теста зависит от качества системы. Для взлома или обхода обычно достаточно одного Теста, но если система особенно сложна, Тест может «обрасти» штрафами и требованиями к количеству успехов.

Один Тест занимает минуту времени. Каждая ступень успеха уменьшает это время на 10 секунд.

Спрятаться от Сенсоров

Порой искать тебя будут люди, вооружённые сенсорами, к примеру, ауспексами. Если сенсор не полагается на физические параметры цели, Скрытность будет бесполезной. Если ты хочешь обмануть сенсор, вместо Скрытности ты можешь прибегнуть к своему умению Безопасности.

Установка Системы

При помощи Теста на Безопасность ты можешь создать и установить систему безопасности. Каждая ступень успеха при этом увеличивает сложность обхождения этой системы на один шаг. Этот Тест занимает примерно один час.

Ручное Сканирование

Если ты вооружён ручным сканером или сидишь за пультом оператора стационарной системы безопасности, для поиска нарушителей вместо Бдительности ты можешь использовать Безопасность.

Слежка

(Shadowing)
(Продвинутое)
Ловкость

Это умение позволяет следовать за другим существом или транспортным средством, оставаясь при этом незамеченным. Слежка отличается от Скрытности тем, что в процессе ты двигаешься, маскируя свое присутствие, часто перебегая из укрытия в укрытие или, если это невозможно, ведя себя так, словно ты занят чем-то еще: читаешь дата-планшет, изучаешь плакат с объявлениями «Разыскивается живым или мёртвым» или делаешь что угодно из того, что позволит слиться с окружением. Тест Слежки – всегда Состязательный, и противопоставляется ему Бдительность твоего оппонента (или Восприятие – если Бдительности у него нет).

При определённом стечении условий Слежка становится гораздо более лёгким занятием. Следуя за целью в плотной толпе или в туманной ночи, ты получаешь бонусы к своему Тесту. Каждый фактор, способствующий маскировке, обеспечивает бонус +10 (вплоть до максимума +30 за три фактора). Так, ты получишь бонус +20, если дело происходит в толпе посреди суматошного ночного базара.

Одного Теста Слежки достаточно, чтобы незаметно следовать за целью на протяжении одной минуты.

Сброс Хвоста

Поняв, что кто-то сидит у тебя на хвосте, ты можешь применить умение Слежки, чтобы избавиться от преследователя. Пройди Состязательный Тест своей Слежки против Бдительности оппонента. Как только количество твоих выигрышей (считая все ступени успеха) сравняется с Бонусом Интеллекта преследователя, он окончательно теряет тебя из виду.

Бесшумный Шаг

(Silent Move)

(Базовое)

Ловкость

Используй это умение, когда хочешь прошвырнуться по окрестностям, не производя ненужного шума. Сложность напрямую зависит от шумности поверхности, по которой ты ступаешь – битое стекло, сухие ветки, гравий и т.п. – все это производит дополнительный шум. Бесшумный Шаг – всегда Состязательный Тест против Бдительности (или Восприятия) твоего оппонента.

Тест на Бесшумный Шаг – Свободное Действие, являющееся частью Действия Движения.

Подлый Удар

Ты можешь попытаться подкрасться к своему противнику, чтобы застать его врасплох. Если ты ни с кем не сражаешься, и никто из врагов тебя не видит, ты можешь пройти Состязательный Тест на Бесшумный Шаг против Бдительности своей цели. В случае успеха ты подкрадываешься к ней незамеченным, что с игровой точки зрения эквивалентно успешному Финту. Так что если твоё следующее действие – Стандартная Атака, твой противник не может ни Парировать, ни Уклониться от нее. Если следующее твоё действие не является Стандартной Атакой, это преимущество считается упущенным.

Незаметность

Когда ты следишь за кем-то, ты подобен хищнику, крадущемуся за добычей. Если ты успешно проходишь Тест на Бесшумный Шаг, получаешь бонус +10 к Слежке.

Ловкость Рук

(Sleight of Hands)

(Продвинутое)

Ловкость

При помощи этого умения можно незаметно присваивать небольшие предметы, обчищать карманы и показывать фокусы с небольшими предметами типа монеток и карт. Чем меньше предмет, тем легче его стянуть, что отражается на Сложности Теста, назначаемой Мастером. В большинстве случаев Тест на Ловкость Рук – Состязательный, против Бдительности (или Восприятия) оппонента.

Ты можешь применять Тест на Ловкость Рук вместо Азартных Игр, что позволит тебе, скажем, припрятать в рукаве карту или притереть кости. Подробности смотри в описании умения Азартные Игры.

Как правило, Ловкость Рук – Частичное Действие. Ты можешь попытаться пройти Тест Ловкости Рук в качестве Свободного Действия, но это увеличивает Сложность Теста на один шаг.

Отвлечение

При помощи Теста на Ловкость Рук ты можешь отвлечь публику трюками и фокусами с картами, шариками и прочим подходящим реквизитом. В случае успеха твоим союзникам представится шанс воспользоваться тем, что на них никто не смотрит (работает как любой другой способ отвлечения внимания).

Язык

(Speak Language)

(Продвинутое)

Интеллект

Группа Умений: Высокий Готик, Диалект Улья, Низкий Готик, Корабельный Арго, Племенной Диалект. Прочие языки могут быть добавлены по усмотрению Мастера.

Это умение используется для коммуникации с другими людьми при помощи простой устной речи. Хотя народ Империума разбросан по всей галактике, их объединяет один официальный язык – Низкий Готик. Тем не менее, каждый мир говорит на своих местных диалектах и тамошний Низкий Готик имеет свои особенности; иногда случается, что целая планета говорит на своём собственном языке. При обычных обстоятельствах, если все участники разговора знают язык, Тест не нужен.

Высокий Готик: Язык нобилитета, правовых структур и литургий Экклезиархии.

Диалект Улья: Опошленная версия Низкого Готика, уникальная для каждого отдельного улья.

Низкий Готик: Всеобщий язык Империума.

Корабельный Арго: Коды, сленг и идиоматика, уникальные для каждого отдельного судна.

Племенной Диалект: Грубый и простой язык, на котором говорят дикари примитивных миров.

Тест Языка, как правило, является Свободным Действием.

Родственные Языки

Даже если ты незнаком с тем или иным языком или диалектом, ты можешь попытаться пройти Тяжёлый (-20) Тест на Язык, чтобы понять основную мысль и эмоциональный настрой фразы. Если ты говоришь на родственном языке или диалекте (например, Высокий и Низкий Готик, Диалект Улья и Низкий Готик и так далее), Сложность уменьшается до Трудной (-10).

Грубый Шифр

Ты можешь попытаться пройти Тест на Язык, чтобы сымпровизировать грубый шифр, своеобразный пиджин, предназначенный для передачи зашифрованных сообщений. В случае успеха ты передаешь сообщение, имеющее смысл, которое можно понять при помощи Теста на соответствующий Язык или Простого (+10) Теста Логики или Учёного Знания (Криптология).

Общение Без Языка

В столь обширном месте, как Империум, персонажи игроков вполне могут встретить ксеносов, не благословлённых светом славы Императора и не ведающих ни одного из угодных Ему языков. И хотя большинство Аколитов справедливо полагают этих нечестивых тварей достойными лишь выстрела из хорошо нацеленного болтера, бывают ситуации, когда необходима коммуникация иного рода. В этом случае персонаж, желающий донести свою мысль, должен прибегнуть к пантомиме. Он должен пройти Тест Товарищества, а его собеседник – Тест Интеллекта. Естественно, фразы типа «он прямо позади тебя» передать относительно просто, а более пространные сообщения могут вызвать сильные затруднения, а некоторые и вовсе будут концептуально непередаваемы. Каждая ступень успеха Теста Товарищества обеспечит цели бонус +10 к Тесту Интеллекта, сделанному для того, чтобы понять, о чем же говорит персонаж. Проваленный Тест Товарищества означает, что говорящему не удалось хоть сколько-нибудь внятно передать свою мысль. Проваленный Тест Интеллекта означает, что сообщение было понято превратно, что вполне способно привести к неприятным последствиям.

Выживание

(Survival)

(Продвинутое)

Интеллект

Это умение используется для выживания в дикой природе. Оно даёт представление о занятиях типа рыбалки, охоты, разведения огня, поиска съедобной растительности, постройки импровизированных убежищ, поиска безопасных мест для ночлега и тому подобных вещах. Сложность Теста сильно зависит от окружающей среды, ведь на мире смерти выжить гораздо сложнее, чем на каком-нибудь пасторальном агромире.

Провал Теста на Выживание обычно означает, что ты не нашел того, что искал: либо из-за того, что попросту не сумел, либо из-за того, что искомого вообще нет поблизости. Провал на пять и более ступеней означает воистину грандиозный провал, как правило, сопровождаемый крупными неприятностями – лавиной, берлогой болотных медведей или ядовитыми, но такими аппетитными на вид ягодами.

Тест Выживания занимает один час, а каждая ступень успеха уменьшает это время на десять минут. В определённых обстоятельствах (скажем, когда нужно срочно найти хоть какое-нибудь укрытие от метеоритного дождя) Сложность может быть увеличена, а длительность Теста уменьшено до одной минуты.

Охота

Ты можешь пользоваться умением Выживание вместо Выслеживания, когда выслеживаешь дичь, однако Сложность при этом увеличивается на один шаг. В городских условиях и/или при выслеживании людей (или разумных ксеносов) этот вариант неприменим.

Силки

Выживание можно использовать для того, чтобы ставить простые силки и ловушки на животных (и не только). Для установки ловушки понадобится успешный Тест Выживания. Базовая сложность – Средняя (+0), но ты можешь добровольно увеличить Сложность, чтобы ловушку было труднее заметить или сложнее избежать.

Типичный силок активируется по площади, то есть первый, кто ступает в заданную (не слишком большую) область, активирует ловушку. Обычный силок достаточно крепок, чтобы подействовать на цель размером с человека. Спущенную ловушку нужно заново настораживать вручную.

Разумное существо может заметить ловушку до того, как спустит её, если преуспеет в Тесте на Бдительность или Поиск. Сложность этого Теста – Рутинная (+20), но если траппер предварительно успешно прошел Тест на Скрытность, Сложность увеличивается на один шаг, плюс ещё шаг за каждую ступень успеха. При установке силка Тест на Скрытность перебрасывать нельзя.

Если цель обнаруживает силок, она может либо просто обойти его, либо попытаться нейтрализовать. В последнем случае цель должна преуспеть в Тесте Выживания той же сложности, что была пройдена при установке ловушки. В случае успеха ловушка обезврежена.

Если цель активирует ловушку, ей даётся шанс пройти Тест Ловкости той же Сложности, что Тест на установку этой ловушки. В случае успеха существо избегает ловушки. В случае провала жертва попадается, и будет находиться в ловушке до тех пор, пока кто-нибудь не освободит её. Пойманное существо может предпринять Тест на Побег (один Тест каждый час), Сложность которого опять же зависит от Сложности Теста Выживания, пройденного при установке ловушки.

Плавание

(Swim)

(Базовое, Движение)

Сила

Это умение используется при плавании и нырянии. Плавание в нормальных условиях не требует Тестов. Они, однако, могут потребоваться если водоем неспокоен или если плавание длится достаточно долго. Подробности о плавании смотри в **Главе VII: Игровой Процесс, стр. 418.**

Плавание подразумевает способность держаться на воде, но на чужих мирах могут встретиться и более необычные субстанции, например, озера серной кислоты. Сложность Теста в подобных случаях возрастает, чтобы отразить незнание тех или иных нюансов. Помни, что Умение не защищает от Урона при плавании в токсичных, слишком горячих и иных опасных жидкостях, и не отменяет нужды в защитном костюме.

Плавание – Свободное Действие, часть Действия Движения.

Подводный Бой

При погружении в воду все Тесты на Баллистик или Ближний Бой получают пенальти -20. Если в этих условиях ты хочешь совершить Действие Движения, тебе нужно успешно пройти Тест на Плавание. При успехе этого Теста на две и более ступени штраф на Тесты атаки уменьшаются до -10.

Прятки под Водой

Ты можешь спрятаться от сухопутного преследователя, нырнув под воду и оставаясь там до тех пор, пока преследователь не уйдет. При этом Умение Плавания используется вместо Скрытности.

Спасение Утопающих

Если другой персонаж начал тонуть, ты можешь помочь ему, поднырнув и вытолкнув его на поверхность. Доплыв до него, пройди Тест на Плавание, Сложность которого возрастает на один шаг из-за дополнительного веса.

Технология

(Tech-Use)

(Продвинутое)

Интеллект

При помощи этого умения персонаж может использовать и ремонтировать различные механизмы, а также хотя бы примерно угадывать, как работает тот или иной техноартефакт. В стандартных условиях при использовании обычных, простых образцов технического искусства, таких как вокс или ауспекс, Тест не требуется. Тест Технологии нужен, если предмет необычен, неисправен, или условия для его применения крайне неудачны (например, передача сообщения по воксу во время электрической бури, или попытки активировать древний варп-двигатель после тысячи лет простоя).

При ремонте сломанных и неисправных устройств Сложность Теста зависит как от сложности конструкции устройства, так и от степени его поврежденности.

При помощи Технологии можно собрать нужное тебе устройство, хотя соответствующее Ремесло используется с этой целью гораздо чаще.

Тест Технологии, проводимый для того, чтобы выяснить, как работает то или иное устройство, обычно занимает около минуты, но сильно зависит от сложности самого устройства. Тест на починку может занимать гораздо больше времени – обычно один час, уменьшенный на 10 минут за каждую ступень успеха Теста.

Техническая Поддержка

Когда Тест Умения другого персонажа имеет дело с технологическим устройством, ты можешь помочь ему, используя свое умение Технологии, даже если сам он использует другое Умение.

Пример

Маттеус вцепился в штурвал катера Инквизитора и пытается превратить падение в жёсткую посадку, для чего должен преуспеть в Тесте Пилотирования. У Рута нет умения Пилотирование и в обычных условиях он не смог бы помочь, но оттого, что он сейчас в моторном отсеке и всеми силами пытается успокоить бушующих духов машины корабля, его Технология вполне способна ассистировать Пилотированию Маттеуса.

Кибернетическое Звероводство

Технологию можно использовать вместо Звероводства, если имеешь дело с машинами, созданными выглядеть и действовать подобно зверям (таким, например, как кибермастиф).

Выслеживание

(Tracking)

(Продвинутое)

Интеллект

При помощи этого умения персонаж может идти по следу жертвы, будь то животное или разумное существо. Если следы очевидны, Тест необязателен, а скорость передвижения не снижается. Однако если из-за погоды, освещения или почвы след становится слаборазличим, Тест становится необходимым. Сложность сильно зависит от имеющихся условий. Например, недавний снегопад сделает задачу следопыта Трудной (-10) или даже Тяжёлой (-20). Кроме того, если след, по которому идёт погоня, неочевиден, скорость её передвижения падает вдвое.

Если «дичь» пытается маскировать следы, Тест становится Состязательным: Выслеживание «охотника» против Скрытности «дичи».

По следам также можно определить расстояние до «дичи», её численность и тип (расу, вид, и т.п.).

Тест Выслеживания – Свободное Действие, часть Действия Движения.

Уход от Погони

Хотя самый очевидный способ сокрытия следов – спрятать их при помощи Теста на Скрытность, ты, будучи опытным следопытом, имеешь на этот случай пару хитрых уловок в рукаве (трюки вроде возвращения по собственным следам, или маскировки своих следов под следы животного). Применяя их, используй свое Выслеживание вместо Скрытности.

Следы Подозреваемых

Ты можешь применить Выслеживание в качестве Следственного Умения в ситуации, когда важно выяснить, кто, когда и в каком количестве был на месте преступления, и куда он/они отправились после.

Ремесло

(Trade)

(Продвинутое, Ремесленное)

Различно

Группа Умений: Агро (Сил), Аптекарий (Инт), Оружейник (Сил), Художник (Лов), Картограф (Лов), Повар (Инт), Переписчик (Инт), Бальзамировщик (Инт), Каменщик (Лов), Купец (Тов), Шахтёр (Сил), Геолог (Сил), Резчик (Лов), Кузнец (Сил), Предсказатель (Тов), Кожевенник (Сил), Техномат (Инт), Лакей (Тов) и Зодчий (Инт). Другие профессии могут быть доступны по усмотрению Мастера.

Многие Аколиты обладают исключительными умениями, приобретёнными либо до поступления на службу в Инквизицию, либо выученными уже в процессе. Из всех этих умений Ремесленные – одни из самых интересных. Ведь обладание Ремеслом означает, что у тебя есть все необходимые навыки для того, чтобы полноценно им заниматься: в том числе создавать уникальные образцы оборудования и экипировки, от «заряженного» спидера до великолепно иллюстрированного манускрипта, словом, предметов, представляющих куда больший интерес, нежели просто запись в инвентаре. В конце концов, игроки предпочтут иметь простые инфракрасные очки или же «мультивизор паттерна Фаэтон», сочетающий в себе свойства базового предмета и фотовизора? И хотя ответ очевиден, все эти предметы имеют свою стоимость в виде затраченного на них времени и средств, и этого не избежать даже самому искушенному техножрецу.

Притом Ремесленное Умение – нечто гораздо большее, чем простой Тест

Умения; оно являет собой целый набор навыков, необходимых для создания и доработки вещей. Если Аколит желает иметь бронированный комбинезон, вокс-кастер дальнего радиуса или двуручную шоковую палицу, ему понадобится либо соответствующее Ремесло, либо Троны для того, у кого оно есть. Игроки могут пользоваться правилами создания предметов, приведёнными в конце главы. Обладание Ремеслом также несет и другие преимущества.

Аколит с подходящим Ремесленным Умением, если пожелает, может официально считать себя членом Класса Ремесленников при определении объемов ежемесячного дохода (**Таблица 5-1 на стр. 224**). Этот же статус может дать возможность свободно взаимодействовать с гражданами гораздо более высокого – или низкого – Класса, наряду с признанием (или отторжением), идущим в комплекте с новым статусом!

При помощи ремесла ты можешь зарабатывать на жизнь, создавая предметы, соответствующие твоему умению. Ты можешь пройти Тест на Ремесло, чтобы попытаться определить работу того или иного мастера, или для того, чтобы узнать что-либо о том или ином конкретном предмете. Правила создания предметов смотри в конце главы.

Тест Ремесла, как правило, занимает один день напряженной работы. Тест, направленный на опознание предмета – обычно Полное Действие, в течение которого ремесленник цыкает зубом и внимательно приглядывается, прежде чем вынести вердикт.

А теперь подробнее о Ремеслах:

Ремесло (Агро)

(Trade (Agri))

(Продвинутое, Ремесленное)

Сила

Хотя вероятность того, что твой Аколит где-нибудь осядет и станет фермером очень невысока, ситуация, когда это Ремесло может пригодиться, вполне вероятна: скажем, для разбивки декоративного садика в своём жилище или для взращивания раритетного ксено-цветка, способного вылечить редкое заболевание. При помощи него также можно идентифицировать и классифицировать неизвестные растения.

При использовании этого Умения для выращивания растений с медицинскими, декоративными или пищевыми целями, конечное Качество будет обозначать качество урожая:

Низкое: Растения приносят лишь половину расчётного урожая, или их свойства лишь вполовину так сильны, как ожидалось.

Обычное: Урожай средний, ожидаемый.

Хорошее: Аккуратная забота об урожае принесла в полтора раза лучший результат по сравнению с ожидавшимся (либо относительно количества «плодов», либо относительно иных конечных качеств).

Высшее: Внимательная культивация и тщательный уход дали результат – растения дали урожай (проявили свои конечные качества) вдвое лучше обычного.

Ремесло (Аптекарий)

(Trade(Apothecary))

(Продвинутое, Ремесленное)

Интеллект

Будучи квалифицированным аптекарием, ты способен на куда более значительные вещи, чем растирание желудочных пилюль. Ты можешь разрабатывать новые составы из химических и биологических компонентов, предсказывать побочные эффекты от комбинаций различных лекарств. Благодаря своему образованию, ты знаешь, какое влияние (в том числе долгосрочное) способны оказывать самые благотворные и самые разрушительные смеси, имеющие хождение в Империуме. Ты можешь воссоздать субстанцию, имея в своём распоряжении крохотный её образец и правильное оборудование, а также найти новое применение существующим веществам, смешав их в ином порядке и пропорциях. Так, например, ты вполне можешь определить, что смесь спука и обскуры в одной пропорции даст сводящий с ума галлюциноген, а в другой – смертельный яд.

В то время как Химия имеет дело с типичным применением и производством токсинов, ядов и лекарств, Ремесло (Аптекарий) позволяет составлять формулы куда более сложных составов, распознавать гораздо более сложные смеси и предсказывать эффекты взаимодействия практически любых лекарств и токсинов, особенно тех, которые ты сам долго и тщательно разрабатывал.

При помощи этого умения можно воссоздать происхождение, способы обработки сырья и производственные процессы даже наиболее сложных и редких субстанций (например, выяснить, что основной компонент «Бойни» можно получить из экстракта желез шершней-солдат). Результат Теста на Ремесло определяет объем и ценность информации согласно приведённой ниже таблице.

Само собой, чтобы создать непосредственно состав, необходим доступ ко всем ингредиентам и соответствующему оборудованию. Доступ к нужным компонентам для узкоспециализированных или запретных формул может быть сопряжен со значительными трениями (в том числе с законом), и даже составить основу для целого приключения.

Получение сложных составов происходит по Ремесленным правилам, приведённым в конце главы. Исследование природы незнакомой субстанции – по правилам Следственных Умений (**стр. 390**).

Ремесло (Оружейник)

(Trade(Armourer))

(Продвинутое, Ремесленное)

Сила

При помощи этого умения ты можешь создавать, модифицировать или чинить оружие и доспехи. Спектр задач, стоящих перед мастером-оружейником, варьируется от самых простых (вроде установки селектора на болт-пистолет) до самых сложных (типа сборки комби-оружия и силовых доспехов). Стоит помнить, что это умение имеет дело с личным оружием и защитными средствами, а транспортное снаряжение и прочие масштабные проекты – удел Ремесла (Зодчий).

Одно из наиболее распространённых и, пожалуй, наиболее полезных в ежедневном обиходе Ремесел, Оружейник предлагает практически безграничный простор для творчества в деле улучшения оборудования. Тем не менее, стоит помнить, что некоторые технологии находятся просто за гранью познаний любого человека, за исключением, пожалуй, лучших мастеров Адептус Механикус. Ни один Аколит, неважно, насколько он умел и талантлив, не сможет создать или починить устройство времен Тёмной Эры Технологии. Впрочем, в этом вопросе, как и в любом другом, финальным судьей становится Мастер.

Несмотря на это ограничение, у тебя остаётся бессчётное количество вариантов изменения и улучшения своего

Таблица И-9-3: Профессиональные Познания

Успех	Информация
Стандартный	Основные факты по предмету, его название и свойства.
Одна Ступень	Материал и способ изготовления предмета, его классификация и область галактики, в которой он был создан.
Две Ступени	Происхождение компонентов, использованных в конструкции, подробная информация о характеристиках, планета производства.
Три и более	Аналоги предмета, детальное понимание эффектов его применения или даже имя его создателя.

Таблица И-9-4: Сложность Тестов Оружейника

Сложность	Пример
Лёгкая (+30)	Выгравировать аквилу на оружии или доспехе, провести косметический ремонт.
Рутинная (+20)	Скомбинировать доспехи разных типов, присоединить специальный тип прицела.
Простая (+10)	Приспособить запчасти от одного оружия к другому, мелкий ремонт.
Средняя (+0)	Установить базовое улучшение (**стр. 241**), базовый ремонт.
Трудная (-10)	Убрать особенность «Ненадёжное» или «Примитивное», комплексный серьёзный ремонт.
Тяжёлая (-20)	Нанести на доспех покрытие-хамелеон, собрать комби-оружие.
Очень Тяжёлая (-30)	Модифицировать силовую броню, создать силовое оружие.

оружия и доспехов: от адамантиновых лезвий (без атрибута «Примитивный») до подгонки доспеха под фигуру владельца (делает Качество доспеха Хорошим). Установка базовых улучшений, типа тех, что описаны в **Главе V: Арсенал**, требуют прохождения Тестов невысокой сложности, более сложные улучшения подчиняются Ремесленным Правилам. Ни в коем случае не претендуя на полноту, **Таблица И-9-4: Сложность Тестов Оружейника** (выше) служит скорее ориентиром для подбора Сложности.

Вдобавок к этому ты можешь использовать это умение для определения мира-кузницы, мануфакторума и даже имени мастера, создавшего то или иное устройство, в зависимости от количества ступеней успеха в Тесте. Ведь если ты нашел оружие, из которого был убит местный Имперский чиновник, будет полезно знать, что это, скажем, не просто пистолет, но паттерн Стигис VII, гравированный знаменитым мастером-оружейником Веландом Таделой. Об объёме и глубине полученной информации можно судить по **Таблице И-9-3: Профессиональные Познания.**

Ремесло (Художник)
(Trade(Artist))
(Продвинутое, Ремесленное)
Ловкость (Интеллект)

Художник может создавать вещи, смыслом существования которых является красота, внушение определённых эмоций, а также вдохновение чувств, разума и духа. Группа Умений Исполнитель является собой прикладную часть многих форм искусства – танцев, декламации или сказительства – но Ремесло (Художник) имеет дело с созданием того, что представляют исполнители – поэм, пьес или песен. Помимо этого умение покрывает навыки создания физических произведений искусства: скульптуры, живописи или гололитики.

Ловкость – навык, от которого это Ремесло отталкивается по умолчанию, но Мастер волен позволить игроку использовать Интеллект в тех ситуациях, когда он имеет дело с «письменными» видами искусства, такими как пьесы, музыка, поэмы и романы.

Аколит, обладающий этим умением, изучив объект искусства, может многое рассказать о школе или стиле, к которому тот принадлежит и, возможно, даже припомнить имя автора.

Качество созданного произведения искусства делает успешное его исполнение более лёгким, либо более трудным. Пьеса или поэма Низкого Качества наложит пенальти -10 к Тесту представления. Песня Хорошего Качества обеспечит исполнителю бонус +10, а шедевр Высшего Качества даст бонус +20. Эти бонусы учитываются и при исполнении Чарующих или Увлекательных выступлений.

Вдохновляющее Искусство: Искусство способно влиять на умы тех, кто видит его, и неважно, воодушевление то, скорбь, гнев или нечто иное. Если художник желает создать работу, которая тем или иным образом должна влиять на публику, об этом следует объявить на Первом Этапе создания предмета: определяя Сложность Теста, Мастер должен понимать, что у фрески, к которой благосклонно отнесутся члены Адептус Механикус, она должна быть одна, а у фрески без дополнительных эффектов – другая. Помни, однако, что этот эффект в любом случае относительно слаб. Хотя зритель и будет находиться под впечатлением от фрески, вряд ли она заставит его изменить своим твердым убеждениям и начать действовать им вопреки.

Создание вдохновляющего произведения – Тяжёлый (-20) Тест в том случае, если дело касается концепций, совпадающих с местной культурой (например, прославление Императора на территории Империума) и Очень Тяжёлый (-30), если речь идет о противопоставлении этим убеждениям (скажем, о проповеди терпимости по отношению к ксеносам).

Ремесло (Картограф)
(Trade (Cartographer))
(Продвинутое, Ремесленное)
Ловкость

Ты можешь создавать карты и звёздные атласы высокого качества, опираясь как на информацию, полученную из собственных наблюдений, так и на рассказы путешественников. Качество полученных таким образом карт способно повлиять на Тесты Навигации тех, кто ими пользуется. Кроме того, ты способен с лёгкостью читать карты, составленные другими, и порой обнаруживать сокрытую или неочевидную информацию, оставленную картографом.

Картограф должен руководствоваться как минимум визуальным осмотром того, что собирается нанести на (хорошую) карту, а лучше – прибегнуть к точным замерам и подсчётам. Мастеру следует помнить, что нанесение на карту обширных территорий очень сильно влияет на длительность создания этой карты, поскольку процесс требует огромного объема полевой работы и замеров, а также замеров и, конечно же, замеров. Талант Обострённые Чувства (Зрение) может уменьшить Сложность на один шаг при личном снятии данных, так что Сложность создания карты лабиринта кафедрального собора Экклезиархии станет не Трудным (-10) Тестом, а Средним (+0).

При составлении карты, опирающейся на теоретические исследования, непроверенные источники или информацию из вторых рук, следует учитывать, что Качество карты никогда не превысит качества источников, и это не изменится от того, что броски кубиков во время Тестов Ремесла были великолепны.

Ремесло (Повар)
(Trade(Cook))
(Продвинутое, Ремесленное)
Интеллект

Аколит с этим Умением может создавать не только блюда, красиво выглядящие на тарелке, но и по желанию регулировать содержание (или отсутствие) в них нужных пищевых компонентов. Это умение можно сочетать со Стойкостью, Химией и Ремеслом (Аптекарий), чтобы придавать напиткам и лекарствам более приятный вкус, или чтобы вкус еды или напитка маскировал присутствие посторонних веществ. Мастеру следует назначать Сложность в соответствии с желаемым результатом. Приготовить простое, но питательное блюдо для товарищей-Аколитов может быть Простым (+10) Тестом; приготовить обед для свиты нобиля, аромат которого маскирует мягкий вкус добавленного в него снотворного наркотика, может стать Трудной (-10) задачей; ну а готовка пищи, подходящей для нечеловеческого метаболизма ксеноса – дело, как минимум, Очень Тяжёлое (-30).

Аколиты также могут использовать это Умение для того, чтобы определять ингредиенты и способ приготовления поданной пищи или, скажем, посторонний привкус, нехарактерный для того или иного блюда; глубина полученной информации определяется согласно **Таблице И-9-3: Профессиональные Познания**. Результат Теста этого умения может стать второй стороной в Состязательном Тесте против Восприятия субъекта, пробующего напиток или пищу, в которую добавлено постороннее вещество.

Качество подаваемых блюд и напитков способно повлиять на Тесты Обмана или Обольщения. Закуски Низкого Качества налагают штраф -10 на эти Тесты, Хорошего – обеспечивают бонус +10, Высшего – бонус +20.

Ремесло (Переписчик)

(Trade (Copyist))
(Продвинутое, Ремесленное)
Интеллект

Переписчик в 41-м Тысячелетии – гораздо больше, нежели бездумный писарь, скребущий электропером по дата-пергаменту. Способный, конечно же, выполнять и такую работу, мастер-переписчик может создавать прекрасные иллюстрированные манускрипты на любую тему, от разлапистых генеалогических древ до эпических баллад.

Вдобавок к умению выписывать красивые буквицы, переписчик имеет необходимые познания для создания чернил (включая пигменты, видимые лишь в определённом световом спектре или становящиеся невидимыми спустя некоторое время) и писчих принадлежностей (включая те, что необходимы для травления по металлу, керамике или коже). Упомянутые пигменты применяются для самых изощренных кодов и дают бонус +10 к Тестам на Шифры, сделанным при помощи письменных приспособлений. Каждый уровень Постижения Умения увеличивает этот бонус по мере того, как углубляется знание секретов профессии.

Переписчик может делать бумагу (или материал, применяющийся вместо бумаги) и подшивать полученные листы в книгу. Страницы книги могут быть сделаны как из экзотических материалов типа металлического полотна или шкур ксенозверей, так и из простейших прессованных растительных волокон.

Ремесло (Бальзамировщик)

(Trade (Embalmer))
(Продвинутое, Ремесленное)
Интеллект

Аколит, сведущий в Ремесле Бальзамировщика, обладает навыками сохранения тел покойных, животных и вообще любого органического материала; к некоторым из них просто требуется деликатный подход и особые химикаты. Умение также позволяет тебе восстановить облик недавно умерших растений, животных или людей так, чтобы они выглядели, что называется, «как живые». Процесс этот зачастую требует составов и субстанций с очень резким и неприятным запахом, который, собственно, и обеспечивает бальзамировщикам не самое завидное общественное положение.

В наиболее экстремальных ситуациях реконструктивные способности этого Умения могут быть использованы для того, чтобы восстановить прижизненный облик мёртвого организма даже из частичных, сильно поврежденных, а то и вовсе скелетных останков. Сложность Теста напрямую зависит от состояния объекта. В этом случае следует применять правила Следственных Умений, **стр. 390**. Количество и качество информации, собранной в ходе этого Следствия, определяется набранными в процессе Ступенями Успеха:

Ступени Успеха	Результат
Стандарт	Базовая или неподтвержденная информация относительно объекта.
Одна	Полная и достоверная общая информация по теме.
Две	Полная и достоверная общая информация по теме с некоторыми подробностями.
Три +	Полная и детальная информация.

Ремесло (Каменщик)

(Trade (Mason))
(Продвинутое, Ремесленное)
Ловкость

Каменщики возводят здания, монументы, стены и фортификации из камня, кирпича или строительных растворов. В зависимости от желаемого результата, каменщик может использовать щебень, гранит, песчаник, мрамор или любой другой из подобных материалов. Это умение, конечно, включает в себя навыки работы с рокритом, самым распространённым в Империуме строительным материалом для зданий и укреплений, скорость возведения которых важнее внешней эстетики; кроме того, хороший каменщик знает, как важно в деле фортификации правильно совместить камень с железом или пласталью.

Учитывая масштабы большинства строительных объектов, а также объем работ и вес материалов, Аколиты-каменщики, скорее всего, захотят использовать правила Кооперации или, как минимум, нескольких достаточно крепких сервиторов. Стоит, однако, помнить, что служба Инквизиции – занятие не самое упорядоченное, так что обстоятельства вряд ли позволят Аколиту заниматься строительством лично, а батраки или сервиторы, приученные только таскать раствор да класть кирпичи, и не искушенные во всех нюансах и тонкостях ремесла, не могут считаться участниками Кооперации.

Ремесло (Купец)

(Trade (Merchant))
(Продвинутое, Ремесленное, Социальное)
Товарищество

В то время как Бартер – это умение совершать непосредственные, прямые сделки, Ремесло (Купец) представляет собой собрание навыков ведения стратегических операций, заключения долговременных договоров, необходимых не только для того, чтобы завершить эту сделку, но в первую очередь обеспечить наличие следующей сделки. Так что используй Бартер для покупки дата-планшета на рынке, а Ремесло (Купец) для переговоров о выкупе торговой хартии Лэндандер – Латэ, или об эксклюзивном праве на поставку крупной партии «Гекутеров 9/5». Обсуждения, разговоры и уточнения условий могут занять месяцы, а совсем не минуты, а представить их можно как длительное Социальное взаимодействие.

К процессу переговоров вполне могут подключиться и прочие Социальные Умения: Трёп, Обольщение, Обман и Запугивание. Мастер может даже потребовать отыграть тот или иной переговорный процесс, превратив его в приключение, каждый этап которого склоняет русло переговоров в пользу того или иного участника. В качестве альтернативы (если нет желания или времени на подробный отыгрыш) Мастер может выдавать бонусы или штрафы (в зависимости от действий игрока) +/-10 к Тестам, сделанным в определённый промежуток времени (смотри Шаг 4: Роль Теста в Ремесленных Правилах). Конечно, Мастер может просто позволить прокидывать Тесты без всякого отыгрыша, назначая модификаторы по своему усмотрению.

Ремесло (Шахтёр)

(Trade (Miner))
(Продвинутое, Ремесленное)
Сила

Ты имеешь навык обработки камня, добычи руд, поиска самоцветов и даже выкачивания прометиума из-под земли – всё с применением очень широкого спектра инструментов – от буров и лопат до труб и насосов. Это Ремесло фокусируется на извлечении ископаемых богатств, так же, как Ремесло (Геолог) – на их поиске. Минеральное сырьё – далеко не единственное сокровище из тех, что можно найти под землей; это умение можно использовать при извлечении артефактов и древностей, нужно только применять его несколько аккуратнее, чем обычно. Помимо того, шахтёры могут сооружать подземные комплексы, способные значительно расширить как жилищные, так и фортификационные возможности наземных построек. Каменщик или зодчий, сооружающий подземное помещение при помощи шахтёра, получает бонус +10 к своим Тестам Ремесла. Шахтёр, в свою очередь, получает бонус +10, если ему помогает опытный взрывотехник (подразумевается, что им хватит ума не взрывать ничего в огнеопасных или требующих бережного подхода местах!).

Учитывая объемы большинства земляных работ, большая часть шахтёров имеет в своём распоряжении некоторый штат обладателей грубой физической силы, способных перетаскивать камни и землю из раскопа в отвал. Эти работники не считаются участниками Кооперации, они просто позволяют мастеру сосредоточиться на инженерных аспектах проекта.

Ты также получаешь бонус +10 к Тестам Навигации (Наземной), сделанным внутри обширных помещений или подземных структур (например, подульев или рудничных тоннелей).

Ремесло (Геолог)

(Trade (Prospector))
(Продвинутое, Ремесленное)
Сила

Аколиты, искушенные в этом ремесле, способны изучить заданный район и определить наличие или отсутствие в нем потенциально полезных ресурсов. Обрати внимание, что таким образом можно узнать лишь о наличии или отсутствии ресурсов, но никак не об их точном количестве, и, кроме того, геолог-разведчик вряд ли обратит пристальное внимание и станет изучать нечто, не имеющее отношения к объекту его поисков.

Пока Аколит и Мастер находятся на Этапе Определения Задачи (Ремесленные Правила, **страница 203**), им следует чётко определиться с этим самым объектом поиска, убедившись, что спектр искомого не слишком широк. Таким образом, разведка десяти квадратных километров в поисках подземных залежей прометиума – абсолютно приемлемая Задача. В то время как разведка «тех равнин» в поисках «ценных руд» будет выполнима, только если в распоряжении Аколита имеется великолепная геологическая аппаратура и целая армия ассистентов. Поиск «любых ресурсов» – тоже не вариант.

Тем не менее, поиск одних ресурсов вполне может указать и на присутствие других (если таковые имеются), и ступени успеха отображают возможность обнаружения этих указаний. Помни, что Аколиты получат эту дополнительную информацию вне зависимости от того, имелся ли в заданной области «целевой» ресурс.

Ступени Успеха	Результат
Стандарт	Никакой дополнительной информации.
Одна	Если на территории разведки вообще присутствуют схожие с «целевыми» ископаемые, Аколиты обнаружат указания на их наличие, но не на их природу. Например, в поисках платины вполне реально обнаружить признаки присутствия залежей других цветных металлов, но при этом не узнать, каких именно.
Две	Аколиты находят один тип ископаемых, схожих с искомым, или неполную информацию о наличии ископаемого, слабо связанного с «целевым» ресурсом. Например, в поисках друз промышленных кристаллов они могут либо наткнуться на залежи изумрудов, либо найти намеки на то, что где-то в окрестностях залегают карманы прометиума.
Три +	Вдобавок к точным результатам основной задачи, Аколиты выясняют факт наличия в окрестностях другого ресурса. Например, абсолютно точно убедившись, что окрестные почвы не содержат водоносных слоев, Аколиты случайно засекают «эхо», исходящее от системы явно искусственных подземных каверн.

→

Ремесло (Резчик)

(Trade (Scrimshawer))
(Продвинутое, Ремесленное)
Ловкость

Мастера этого ремесла обладают умением наносить изображения и текст на кость при помощи иглы и чернил, способом, напоминающим татуировку. Охотники часто создают произведения искусства на костях своей добычи. Тем не менее, это Ремесло имеет более широкое применение, позволяющее наносить перманентные изображения почти на любой материал при помощи чернил и кислот, подходящих для выбранных поверхностей. Ходят слухи, что братья некоторых особенно ревностных Орденов могучего Космического Десанта в знак почитания павших товарищей наносят поминальные гравюры на собственные кости.

В качестве первого шага это умение используется, чтобы подобрать материал и подходящие к нему «чернила». Некоторые ремесленники режут исключительно по кости своих трофеев, некоторые тратят массу времени в поисках редких материалов для своих работ. Как и в случае с Ремеслом (Аптекарий), поиск особо редких ингредиентов для «чернил» или самой основы вполне может стать отдельным приключением.

Это умение можно использовать совместно с целым рядом других Ремесел: (Аптекарий) может помочь при составлении редких чернил, (Художник) – сильно улучшит эстетическую сторону работы, (Картограф) позволит выгравировать или протравить карту; (Бальзамировщик) – сохранить работу от влияния времени. Мастер может назначать бонусы за креативные комбинации Умений.

Ремесло (Кузнец)

(Trade (Smith))

(Продвинутое, Ремесленное)

Сила

Персонаж, сведущий в Ремесле (Кузнец), способен придавать форму металлу и изменять её, смешивать сплавы из слитков и руд, а также ковать все виды оружия, инструментов и металлических доспехов. В отличие от многих профессий, кузнецу требуется очень конкретный (и совершенно необходимый) набор оборудования: мастерская, оборудованная источником тепла (горнилом), наковальней и молотом, движимым либо самим кузнецом, либо силой машинерии. В то время как у кузнеца, работающего с золотом или платиной, вся мастерская может уместиться в одном шкафу, для создания крупных проектов (и работы с наиболее прочными из металлов, такими как адамантий) могут понадобиться силовые молоты весом в сотни тонн. Горнила могут также различаться в размерах: от коробочки размером с кирпич до легендарных Титанических Домен Марса.

При наличии нужных инструментов и материалов Аколит может создавать оружие и доспехи, не имеющие свойства «Примитивный» – это Трудный (-10) Тест Ремесла.

Кузнецы часто работают совместно с оружейниками и зодчими. Например, кузнец вполне способен создать средневекового образца металлические латы, но прибегнув к Ремеслу (Оружейник), он может интегрировать в эти латы самые современные элементы. При помощи Ремесла (Зодчий) кузнец может ковать инженерные компоненты зданий и бронеплиты для транспортных средств и фортификаций.

При помощи Ремесла (Кузнец) Аколиты могут распознать работу другого мастера-кузнеца (используй данные **Таблицы И-9-3: Профессиональные Познания)**.

Ремесло (Предсказатель)

(Trade (Soothsayer))

(Продвинутое, Ремесленное)

Товарищество

Важно отличать тех, кто владеет Ремеслом (Предсказатель), создающим лишь видимость предвидения будущего, от псайкеров, которые действительно прорицают грядущее при помощи сил варпа. Несмотря на то, что истинные предсказатели часто комбинируют эти умения, здесь речь пойдёт именно о знании психологии и развитой интуиции, а не о варп-искусствах. Гадатели – наблюдательные и проницательные профессионалы, способные совместить мельчайшие крохи информации о человеке и составить, исходя из них, в точности то, что желает услышать клиент. Они использую те же атрибуты, что и настоящие псайкеры, включая Императорские Таро и различные фетиши, но за их атрибутами не стоит никакая реальная сила, за исключением живого интеллекта владельца.

Ремесло (Предсказатель), в общем и целом, работает точно как Обольщение, воздействуя на действия человека, судьбу которого нужно «предсказать». При этом Ремесло действует дольше, и при помощи умелых манипуляций позволяет не только влиять на отношение клиента к тебе, но и подспудно корректировать его планы на будущее.

Успешный Тест Ремесла, как правило, нужен для того, чтобы убедить клиента в состоятельности ремесленника как предсказателя. После этого игрок и Мастер должны обсудить временные рамки оказываемого эффекта и желаемый исход сеанса, используя Ремесленные Правила.

Ремесло (Кожевенник)

(Trade (Tanner))

(Продвинутое, Ремесленное)

Сила

Аколит с этим Умением способен обрабатывать шкуры животных и получать мягкую, прочную кожу, годную для производства одежды, доспехов и различной экипировки. От крепкого нагрудника, сработанного из чешуйчатой шкуры карнодона и мягких, но прочных ботинок из кожи б-ллека, до плащей из шкуры кроталида: кожевенники способны сделать все это и многое другое. Этот навык также включает умение ухаживать за изделиями из кожи, предотвращая разложение, растрескивание и прочие неприятные эффекты времени.

Шкуры разных животных требуют разного подхода: как в плане продолжительности обработки, так и в технических аспектах самого процесса. В общих чертах, чем более толстая, крепкая и прочная шкура подвергается обработке, тем больше времени займет процесс. Для каждого шага обработки кожевеннику нужны определённые химикаты, резкий

и очень неприятный запах которых является основной причиной, по которой торговля ими идет лишь на дальних окраинах – или в подульях – многих городов. Так что занятие этим ремеслом в стесненных условиях явно не принесёт тебе обожания со стороны твоих друзей-Аколитов.

Знания, полученные при изучении этой Профессии, вполне могут определить, какое животное «предоставило» свою шкуру для того или иного изделия.

Ремесло (Техномат)

(Trade (Technomat))

(Продвинутое, Ремесленное)

Интеллект

Это Ремесло отличается от прочих тем, что не включает в себя навыков производства чего-либо, концентрируясь на тонкостях эксплуатации и обслуживания. Тем не менее, из-за того, что таинства создания многих устройств Тёмной Эры Технологии были навсегда утеряны, это Умение высоко ценится по всему Империуму.

Из-за технологического упадка, в котором пребывает человечество, техноматы могут даже не знать, почему их ритуалы эксплуатации оказываются эффективны – им достаточно того, что они работают. Умащение священными маслами и окуривание благовониями, ритуальные последовательности напевов и молитв, прикосновений к определённым рунам на корпусах священных устройств умиротворяют обитающих в них духов машины и позволяют устройствам функционировать веками. Вывод прост – техномат должен знать ритуал, а не понимать его.

При помощи этого Умения можно создавать эффективные ритуалы для неизвестных устройств, основанные на обширном знании обычаев эксплуатации схожих машин. Так что, если Аколиты обнаружат древний когитатор, их техномат вполне может попытаться умиротворить или пробудить его духа машины при помощи должным образом скорректированных ритуалов, предназначенных для других, аналогичных когитаторов.

Ремесло (Лакей)

(Trade (Valet))

(Продвинутое, Ремесленное)

Товарищество

Ты обладаешь даром предугадывать хозяйственные и личные потребности других людей, а также умением управлять удовлетворением этих нужд. Людей, изучивших это ремесло, называют мажордомами или камердинерами.

На низшем уровне это Умение используется для удовлетворения немедленных нужд, вроде выбора подходящего платья для визита к Имперскому Губернатору или подбора блюд для обеда с талларнским клановым вождем. Успех Теста Умения в подобных случаях обеспечит бонус +10 к одному из Социальных Тестов хозяина (или лакея), символизирующий хорошее впечатление, произведённое этими продуманными мелочами.

На первый взгляд может быть непонятно, как применить эту профессию относительно Ремесленных Правил, но вот несколько примеров Длительных Тестов, подходящих под определение:

- Соблюдение определённого графика мероприятий в течение длительного срока.
- Подбор соответствующего гардероба для определённой культуры или конкретного региона Империума.
- Обеспечение всем необходимым крупного конклава представителей Инквизиции.

Для этих долговременных Тестов конечное Качество может обеспечить определённые бонусы по решению Мастера.

Ремесло (Зодчий)

(Trade (Wright))

(Продвинутое, Ремесленное)

Интеллект

Аколиты, сведущие в этом Ремесле, способны проектировать и возводить крупномасштабные проекты и сооружения. Постройка зданий, мостов, памятников, транспортных средств и даже космических кораблей – все это подпадает под широкий спектр знаний этого Ремесла. И хотя это Умение и обеспечивает способностью создавать проекты зданий и транспортных систем, Аколиту редко выпадает шанс лично воплотить их в жизнь – одно дело задумать двухсотметровую мраморную триумфальную арку в честь победы Имперской Гвардии над Архиотродьем Октариуса, и совсем другое – действительно построить ее!

Аколиты должны использовать свой Тест Ремесла для того, чтобы спроектировать задуманное и воплотить его, так сказать, на бумаге, при этом учтя уместные модификаторы за масштаб проекта и его сложность. По завершении проектирования остаётся только построить задуманное при помощи соответствующего Ремесла: например, при строительстве бункера понадобится Каменщик, а в деле отливки бронелистов для боевого байка не обойтись без Кузнеца. Практически всегда зодчий должен в той или иной степени рассчитывать на других мастеров, способных реализовать его планы. Так что для возведения твоей арки в честь очередной победы Империума понадобится совместный труд множества каменотёсов, кузнецов и художников.

В случае больших и сложных работ, ты, возможно, захочешь разбить объем на ряд подзадач, или же использовать правила Кооперации (смотри Разделение Труда, **стр. 204**), чтобы уменьшить время, необходимое для завершения проекта. У одного зодчего могут уйти десятилетия на то, чтобы спроектировать и возвести в городе-улье новый хаб, но с помощью других специалистов, способных взять на себя работу над деталями, проект будет завершен гораздо быстрее.

Помимо всего прочего, при помощи этого Умения ты вполне способен получить некоторую информацию о проектах и строениях других мастеров: например, дизайн СШК, на основе которого был разработан определённый спидер, или, скажем, школу, последователем которой является архитектор какого-либо строения (например, моста). Объем и количество информации определяется по **Таблице И-9-3: Профессиональные Познания**.

Звероводство

(Wrangling)

(Продвинутое)

Интеллект

При помощи этого Умения можно ездить верхом на одомашненных животных подходящего размера.

Помимо того, Звероводство позволяет ухаживать, разводить и контролировать любых одомашненных животных, от гончих псов до ежовых свиней, гроксов и т.д. Рутинный уход и кормежка не требуют Тестов. Тесты нужны, чтобы, скажем, обнаружить в поведении животного признаки какого-либо заболевания или объяснить изменения в его поведении, а также при необходимости особого ухода (например, для подготовки скакуна к параду).

Кроме того, при помощи этого Умения можно обучать животных выполнению команд и различным трюкам. Тренировочный процесс занимает некоторое время. Тесты при этом нужно проходить раз в неделю (неделя эта должна быть полностью посвящена тренировкам).

Простые трюки и команды разучиваются за один Тест, средние – за три, самые трудные – за десять. Чаще всего животных обучают охранять, приносить предметы, атаковать и т.д.

При помощи Звероводства можно утихомирить животное. Домашние животные всегда спокойно реагируют на человека. Животных диких, или же тех, чья агрессия пестовалась и взращивалась намеренно (например, боевые собаки) можно успокоить при помощи успешного Теста этого Умения. Мастер может назначить штраф, если животное особенно преданно хозяину или просто на редкость тупоумно и злобно.

Звероводство не поможет в обращении с кибер-животными вроде фамильяров, даже если те напоминают животных своим внешним видом и поведением.

Тест на Звероводство может занимать разные промежутки времени, в зависимости от того, какая задача стоит в данный момент. Дрессировка занимает минимум неделю напряженной работы, в то время как попытка утихомирить животное – это лишь Полное Действие.

Верховая Езда

Езда на любом животном, тренированном под седло, не требует Теста Звероводства. Ты просто взбираешься на него (Частичное Действие) и едешь.

Если же животное недружелюбно (т.е. нетренированно), шансы на то, что ты, взобравшись на него, останешься «в седле» хоть на сколь-нибудь длительный срок, очень невелики. Успокоить это животное, усидеть (и, собственно, поехать) на нем – Тест Звероводства со Сложностью, напрямую зависящей от Предрасположенности зверя (установленной Мастером с учётом действий персонажа, настроения животного и окружающей обстановки). Успех – и ты можешь ехать. Провал – и животное начинает проявлять недовольство и пытается сбросить тебя (Трудный (-10) Тест Ловкости). Удержавшись, можешь пройти ещё один Тест Звероводства, в противном случае ты падаешь на землю, пролетев 1d5 метров в случайном направлении.

Чтобы оседлать неконтролируемое животное, ты должен преуспеть в Тестах Звероводства, количество которых равно Бонусу Силы Воли зверя. Если ты проваливаешь любой из этих Тестов на четыре или более ступени, это конкретное животное отныне ни при каких обстоятельствах не даст себя оседлать; тебе придется отыскать другое «транспортное средство»!

Ремесленные Правила

«Умения твои есть дар Омниссии. Не создавай же руками своими или разумом своим ничего, что не было бы полезным, прекрасным или же смертоносным».

- Архимагос Морриус, Мастер Артефактор

Рано или поздно в карьере любого Аколита настанет момент, когда он возжелает чего-то уникального, будь то компактный болтер с инкрустированными золотом изречениями святых, или плащ из шкуры побежденного в бою зверя. Не исключено, что он захочет, скажем, возвести часовню в память о павшем во имя Императора товарище. Аколиты, сведущие в определённых Ремеслах, способны разработать и воплотить все это (и многое другое) в жизнь при помощи своих познаний и подходящих инструментов.

Умения с описателем «Ремесленное» действуют несколько иначе, нежели другие Умения. В случае с ними ты, чаще всего, не получаешь результат после первого же броска кубиков, да и по игровому времени ожидание результатов может получиться довольно долгим. Эти Длительные Тесты накапливают результаты нескольких Тестов Умений и могут занимать дни, недели и даже месяцы игрового времени.

Применение Ремесленных Умений

Создание новых вещей может быть длительным, изматывающим занятием. Агромастер или скульптор работает месяцами, прежде чем его труды приносят плоды. Лишь на разработку особенно сложного устройства можно потратить несколько месяцев, не говоря уже о процессе воплощения этого устройства «в железе». Но, в конце концов, терпеливый ремесленник (вполне вероятно) будет вознаграждён уникальным предметом, чей внешний вид, возможности и атрибуты будут намного превосходить все то, на что способны менее искусно изготовленные образцы.

Подобным образом можно поработать над предметом уже имеющимся, улучшив либо его функционал, либо Качество его исполнения.

Аколит, приступающий к этому процессу, указывает в определённых игровых терминах предмет, который он желает создать. Мастер, используя предоставленную информацию, назначает Сложность, Длительность и Стоимость задачи. Затем игрок и

Мастер обсуждают совокупность решений и обстоятельств, способных повлиять на указанные показатели. Затем Аколит, по завершении определённых промежутков игрового времени, проходит соответствующие Тесты Умений и принимает решения относительно того, как распорядиться полученными ступенями успеха. Если все идет хорошо, труды Аколита приносят ему плоды в виде задуманного устройства, выполненного на высшем уровне мастерства.

Первый Шаг: Определение Задачи

Существует огромная разница между установкой селектора на автопистолет и созданием уникального силового меча, или между приготовлением походного шашлыка для голодных друзей-Аколитов и утонченным званым обедом, достойным губернатора. Чтобы Мастер сумел определить Сложность создания предмета, ты должен очень чётко оформить свои цели в конкретных игровых терминах. Продумать базовые элементы: предмет-основу, дополнительные особенности и атрибуты, или улучшение (а в некоторых случаях ухудшение) уже существующих. Помимо этого ты также должен конкретизировать любые отличия от статистики базового предмета: вес, особые качества, наносимый Урон, показатель Брони и все остальное, относящееся к задаче.

Дело Мастера – убедиться, что игрок адекватно определил задачу или предмет (включая все игровые эффекты). Если Мастер и игрок пропускают этот шаг, считается, что создаваемый предмет – базовый предмет Обычного Качества.

Пример

Гит, Гвардеец с Ремесленным Умением (Оружейник), решает интегрировать хамелеолиновое покрытие в свой гвардейский флак-доспех, пока её друзья занимаются исследованием архивов Администратума. Флак-доспех имеет стандартные характеристики, а покрытие имеет в точности те же игровые эффекты, что и хамелеолиновый плащ. Мастер соглашается, что запросы адекватно отражают задачу в терминах игры и переходит к следующему шагу.

Второй Шаг: Назначение Сложности, Длительности и Стоимости

Большая часть граждан Империума относится к технологии как к тайне, лежащей за пределами понимания тех, кто не относится к числу рукоположенных служителей Культа Механикус. Ремесленники, однако, ликвидируют разрыв между повседневным и мистическим, создавая предметы, отличные от стандартных, и даже превосходящие их. Но, даже обладая нужными умениями, невозможно сделать то, что невозможно: как, например, собрать плазмаган из палок и камней, или доработать конструкцию силового меча одним лишь молотком. И хотя просто сказать «нет» на запрос игрока очень просто, Мастер, излишне налегающий на это слово, попросту душит творческие порывы. Гораздо лучшим выбором в подобной ситуации будет назначить высокую Сложность, Длительность, или Стоимость поставленной задачи, дав хоть небольшой, но шанс. Помимо всего прочего, следует заранее решить, какие вещи могут порушить баланс кампании. Если ты не хочешь, чтобы твои Аколиты бегали вокруг, размахивая силовыми мечами со встроенными в рукоять плазменными пистолетами, кое-какие решения нужно принять заранее – это гораздо лучше, чем пытаться Мастерским Произволом™ исправить уже свершившийся факт.

Таблица И-9-5: Сложность Создания

Сложность	Мод.	Примеры
Лёгкая	+30	Вырезать имя на оружии; скопировать памфлет.
Рутинная	+20	Подогнать доспех под владельца; разобрать внутреннюю переборку.
Простая	+10	Составить карту по пикт-записям; приготовить блюдо из запасенных продуктов.
Средняя	0	Починить каменный дверной проем; возвести небольшое строение.
Трудная	-10	Нарисовать портрет; починить двигатель; сшить одежду из кожи.
Тяжёлая	-20	Починить дата-планшет; разработать небольшое транспортное средство; установить инфравизор на шлем.
Очень Тяжёлая	-30	Починить когитатор; разработать проект здания; доработать СШК.

Не забывай, помимо перечисленного, и о «факторе здравого смысла» проекта. Если целью является разработка облегченной штурмовой версии базового оружия, бессмысленно удваивать при этом дальность его стрельбы, поскольку типичный карабин менее дальнобоен по сравнению со своим полноразмерным «родственником». Увеличивая же, скажем, Урон оружия, помни, что боезапас его, скорее всего, уменьшится, поскольку для крупнокалиберных патронов в магазине нужно больше места.

Мастер назначает Сложность, Длительность и Стоимость выполнения задачи или создания предмета, указанного Аколитом на Первом Шаге. Убедись, что учел все факторы, отличающие проект от базового предмета, такие как вес, размер и прочие характеристики.

Сложность

Сложность в данном случае работает точно так же, как и при любом другом Тесте. Так, объединение двух энергоячеек для создания более ёмкого источника энергии является гораздо менее сложной задачей, чем перепайка внутренностей ауспекса с тем, чтобы увеличить радиус его действия. **Таблица И-9-5: Сложность Создания** и описания соответствующих умений дадут примерное представление о том, какая Сложность соответствует поставленной игроком задаче.

Длительность

Наряду со Сложностью, каждой задаче присуща и своя Длительность. Обрати внимание, что выполнение сложных задач не обязательно занимает много времени, и наоборот, лёгкие задачи могут быть очень и очень затяжными. Так, для шахтёра,

Таблица И-9-6: Длительность Создания

Длительность	Время	Интервал	Примеры
Минуты	2d10 X 5 минут	5 минут	Сделать быстрый набросок; приготовить блюдо.
Часы	2d10 X 1 час	1 час	Починить систему безопасности; небольшой ремонт вообще.
Смены	2d10 X 6 часов	6 часов	Установить селектор огня на оружие; разработать дизайн куртки.
Дни	2d10 X 1 день	1 день	Создать уникальный комплект брони; крупный ремонт.
Недели	2d10 X 1 неделю	1 неделя	Внести серьёзные изменения в базовый предмет; изваять небольшую статую.
Месяцы	2d10 X 1 месяц	1 месяц	Скопировать иллюстрированный текст; разработать сложное устройство.
Годы	2d10 X 1 год	1 год	Возвести здание; разработать или улучшить транспортное средство.

например, задача по копке траншеи в каменистой почве не представляет никаких титанических вызовов его познаниям, но без помощи со стороны она займет очень много времени.

В отличие от Сложности, где Мастер просто назначает фиксированный модификатор, Длительность представляет собой отрезок времени, поскольку Аколит никак не способен предугадать все трудности – и провалы во вдохновении – с которыми он может столкнуться в процессе. Аколиту следует бросить 2d10 и обратиться к **Таблице И-9-6: Длительность Создания**.

Разделение Труда

В случае с задачами, Длительность которых исчисляется в месяцах и годах, разделение на логичные части может позволить нескольким ремесленникам сфокусироваться на части общей работы, соответствующей их Умению. Зодчий может работать над системой управления спидера, в то время как кузнец – ковать бронеплиты для его обшивки. И хотя этот способ может сэкономить время в масштабах общего проекта, длительность каждого отдельного «куска» возрастает. Да и на этапе «финальной сборки» могут возникнуть проблемы, даже если каждый ремесленник хорошо справился со своей частью работы.

Мастер и Аколиты вместе должны решить, на какие части делится тот или иной проект, хотя за Мастером всегда последнее слово. Если Аколиты пытаются улучшить характеристики, скажем, своего автомобиля, вполне логично предположить, что один ремесленник может заниматься двигателем, а другой – рамой и подвеской. Затем Мастер присваивает каждой подзадаче собственные Длительность и Сложность.

После определения подзадач добавь ещё одну – сборка всех подзадач в финальный проект. Сложность этой задачи равна Сложности самой трудной из подзадач. За каждую подзадачу после второй Сложность увеличивается на один шаг. Таким образом, если Средняя (+0) задача была разделена на четыре подзадачи, Сложность финальной сборки будет Тяжёлой (-20). Если из-за количества подзадач Сложность возрастает выше Очень Тяжёлой (-30), количество подзадач следует уменьшить. Чем больше участников проекта, тем сложнее объединить результаты их трудов.

Стоимость

Определение Стоимости создания предмета может стать довольно непростой задачей, особенно если ориентиров – схожих предметов с известной стоимостью – очень мало, но все приходит со временем. В большинстве случаев вопрос Стоимости подпадает под две обширных категории: создание предмета с нуля и комбинирование уже существующих предметов. Рисование карты или постройка бункера – примеры из первой категории, создание болтера, совмещенного с огнемётом – из второй.

В случаях, когда новый предмет есть комбинация существующих, конечную Стоимость довольно легко прикинуть. Сложи цены базовых предметов и прибавь к этому стоимость необходимых материалов, для примера взглянув в **Таблицу И-9-7: Стоимость Материалов.** Таким образом, если Аколит желает встроить дисплей ауспекса в шлем своего карапакса, чтобы можно было считывать данные, одновременно осматривая местность визуально, Мастер может сложить цены двух этих устройств и прибавить стоимость нескольких сложных компонентов.

Таблица 9-7: Стоимость Материалов

Материал	Стоимость в Тронах	Примеры
Камень	10 за блок	Рокрит, гранит, распространённый камень.
Экзотический Камень	50 за блок	Мрамор, сланец, слоистый оолит.
Простые Металлы	30 за лист/слиток	Железо, сталь, простая броня, простая строительная арматура.
Обычные Металлы	50 за лист/слиток	Пласталь, базовые сплавы, отличная строительная арматура.
Экзотические Металлы	1000 за лист/слиток	Адамантий, кристаль, сложные сплавы.
Композиты	75 за лист	Композитная броня, керамит.
Простые Компоненты	20 за штуку	Шестерни, простые механизмы.
Обычные Компоненты	50 за штуку	Оружейные, транспортные запчасти.
Сложные Компоненты	75 за штуку	Запчасти ауспексов, взрывчатых ошейников.
Экзотические Компоненты	150 за штуку	Запчасти когитаторов, фотолинзы.
Древесина	5 за лист/доску	Бочки, доски, шахтёрские крепи.
Экзотическая Древесина	15 за лист/доску	Налвуд, стилбарк.
Простые Биоматериалы	250 за орган	Базовые ткани, мускулы.
Сложные Биоматериалы	1000+ за орган	Сложные ткани, нервы, мозг.

Стоимость создания вещей с нуля потребует больше творческого подхода, но и тут не должно быть ничего жуткого. Ключевой момент – оттолкнуться от уже известного момента и постепенно учитывать различные факторы. **Таблица И-9-7** служит лишь ориентиром, но никак не источником головоломных математических расчетов. Если твои Аколиты строят дозорную башню из стальных слитков, не стесняйся – прикидывай и округляй, свободно подгоняя под цену, которая кажется тебе разумной, если тебя не прельщает перспектива мучительных вычислений и углубления в нюансы строительного дела.

Пример

Мастер внимательно изучает проект Гит и решает, что поскольку технологические аспекты производства хамелеолина довольно сложны и лишь очень немногие за пределами Адептус Механикус знают, как именно он работает, Сложность будет Тяжёлой (-20). Поскольку работа обещает быть весьма кропотливой, он решает считать Длительность в неделях. Гвардейский флак-доспех стоит 300 Тронов, накидка-хамелеон – 500 Тронов. Мастер решает, что еще 200 Тронов понадобятся на закупку сложных технических компонентов, необходимых для того, чтобы скомбинировать эти два предмета, так что окончательная цена вопроса – 1000 Тронов. Гит отдает деньги и бросает 2d10, чтобы вычислить время, которое ей предстоит потратить на этот проект. Кости показывают 5 и 3, что означает 8 недель кропотливой работы. К счастью, примерно столько времени у соратников Гит займет запланированное ими изучение архивов Улья Тарсус.

Третий Шаг: Уточнения

На Сложность, Длительность и Стоимость задачи может повлиять целый ряд факторов, причем некоторые из них выбирает сам Аколит. Сюда можно отнести корректировку Длительности, при помощи которой можно сократить временные затраты или уменьшить Сложность проекта, подбор инструментов, рабочего места, а также качество исходного материала.

Ты можешь по желанию сдвигать Длительность на один шаг вверх или вниз с соответствующими изменениями в Сложности. Так, шаг Длительности в сторону увеличения снижает назначенную Мастером Сложность на один шаг. Если же ты решаешь, что задача занимает больше времени, чем есть в твоём распоряжении, ты можешь сократить Длительность на один шаг, увеличив на тот же один шаг Сложность задачи. Любое уменьшение Длительности за пределы «минут» не оказывает эффекта, а увеличение за пределы «лет» просто удваивает результат броска Длительности. Изменение Сложности за пределы Лёгкой (+30) не оказывает эффекта, сдвиг же за пределы Очень Тяжёлой (-30) означает, что задача выходит за рамки нынешних способностей Аколита.

Если у Аколита есть доступ к инструментам, рабочему месту или материалам Хорошего или Высшего Качества, Сложность или Длительность проекта также можно понизить. Предметы Хорошего Качества уменьшают Сложность на один шаг, Высшего – уменьшают на один шаг и Сложность, и Длительность. Если доступны несколько модификаторов данной группы, используется только лучший из них. Таким образом, если техножрец имеет доступ к мастерской мира-кузницы Механикус Высшего Качества и одновременно к сырью Хорошего Качества, применяется только модификатор за мастерскую.

Пример

Гит, на свое счастье, имеет доступ к Инквизиторской мастерской Хорошего Качества, расположенной в Улье Сибеллус, что уменьшает Сложность стоящей перед ней задачи до уровня Трудной (-10). Один из базовых предметов, её личный флак-доспех, также Хорошего Качества, но поскольку модификатор за качество исходников уже применялся, дальнейших сдвигов не будет. Однако она все еще может понизить Сложность до Средней (+0), если увеличит Длительность реализации своего проекта до восьми месяцев, но Гит вполне справедливо полагает, что ее товарищи справятся со своими делами гораздо быстрее, так что Длительность она оставляет без изменений.

Четвертый Шаг: Тесты

Ты проходишь Тест соответствующего Ремесленного Умения в конце Интервала, указанного в **Таблице И-9-6: Длительность Создания**. Подразумевается, что при этом ты каждый день не менее шести часов проводишь в работе над проектом – или весь интервал целиком, если речь идет о более коротких отрезках времени. Если ты проводишь за работой менее шести часов, этот день не считается потраченным на работу с проектом, и Тест будет отсрочен на соответствующее время. Успешный Тест, соответственно, уменьшает Длительность на один Интервал, а каждая ступень успеха, или три и более ступени провала производят дополнительный эффект.

За каждую ступень успеха ты можешь либо уменьшить Длительность ещё на один Интервал, либо отложить её в «копилку», за счет которой будет улучшено Качество финального продукта.

Провал на три и более ступени означает, что работа претерпела определённый регресс. Это добавляет один Интервал к оставшейся Длительности и изымает один успех из «копилки» успехов. Обрати внимание, что последовательные неудачи могут привести к отрицательному балансу «копилки».

Улучшение Качества

Нельзя сделать шёлковый кошель из свиного уха: именно поэтому не получится сделать высокоточный пистолет Высшего Качества из Низкокачественного самопала, рождённого в трущобах подулья. Качество предмета можно улучшить, лишь переделав его. Для этой задачи Мастер должен назначить Сложность на шаг большую, чем Сложность создания изначального предмета, а Длительность уменьшить на один шаг, прибавив по желанию стоимость необходимых материалов. Качество предмета за раз можно улучшить лишь на один уровень, неважно, насколько хороши будут Тесты.

Кооперация

Ремесленники могут объединить свои усилия в работе над особенно сложным или длительным проектом, если Мастер решит, что таковое сотрудничество уместно. Так, скажем, множество шахтёров вполне успешно будут работать сообща над прокладкой тоннеля, но над усмирением духа машины небольшого когитатора может работать лишь один техномат.

Это правило является дополнением к правилам Помощи в Следственных и Ремесленных Умениях.

Когда несколько работников с соответствующим Ремесленным Умением объединяют усилия, один становится старшим мастером, а другие – младшими. При подсчёте результатов Теста старший мастер учитывает лишь успех или провал собственного теста, без учёта ступеней успеха или провала. Успех каждого младшего мастера считается ступенью успеха, которые можно как направить на уменьшение Длительности проекта, так и в «копилку» Качества. Если любой из мастеров проваливается на три и более ступени, броски всех остальных мастеров на этом Интервале также считаются провалами, вдобавок ко всем обычным эффектам! Ты быстро обнаружишь, что слишком большое число помощников сильно замедляет процесс. Помни, что черновой труд (вроде толпы батраков, перекидывающих землю или таскающих кирпичи) не считается Кооперацией; учитывается лишь квалифицированная помощь другого мастера.

Отложим на Время...

Инквизиция редко предоставляет Аколитам много свободного времени на то, чтобы заниматься Ремеслами, так что вполне вероятно, что рано или поздно им придется отложить свои дела на время в сторону, пока нужды Империума призывают на службу. До тех пор, пока проект не будет отложен на слишком уж долгий срок, никаких побочных явлений не будет. Как правило, этот срок равняется Интервалу следующего уровня Длительности, эффект простоя идентичен эффекту провала Теста Ремесла на три и более ступени. Следующий «откат» проект претерпит, если окажется заброшенным на Интервал Длительности, отстоящей от оригинальной ещё на один уровень. Дополнительные откаты будут проявляться по прошествии Интервала каждого следующего уровня. Так, проект с Длительностью в неделях претерпит первый откат спустя один месяц простоя, второй – спустя год. Чтобы выяснить, когда произойдут дальнейшие откаты, просто удвой предыдущий интервал. То есть, третий откат в данном случае произойдёт спустя два года, четвёртый – спустя четыре, и так далее.

Пример

Гит на протяжении недели проводит по шесть часов в день в Инквизиторской мастерской, пока ее товарищи перетряхивают архивы Администратума, и таким образом, получает право на Тест в конце этой недели. Ее Сила 42, и у нее есть Ремесло (Оружейник) без бонусов за Постижение. Гит выбрасывает 21, набирая две ступени успеха. Поскольку она прекрасно осознаёт, что сроки поджимают, эти ступени успеха она тратит на дальнейшее сокращение сроков проекта, так что теперь ей останется трудиться лишь пять недель!

Пятый Шаг: Завершение Работы

После того, как бросок кубиков ознаменует окончание последнего Интервала, работа над проектом считается завершенной. Настало время выяснить Качество конечного результата. Ступени успеха, накопленные во время работы над проектом – вот что определяет, насколько хорошим (или убогим) является полученный предмет. Загляни в «копилку» успехов своего проекта и обратись к **Таблице И-9-8: Определение Качества**.

Таблица И-9-8: Определение Качества

Ступени Успеха	Итоговое Качество
-5 и менее	**Провал:** Проект неудачен, материалы потрачены.
От -1 до -4	**Низкое:** Будучи вполне рабочим, полученный предмет не очень надёжен.
От 0 до 4	**Обычное:** Конечный результат обычного качества.
От 5 до 14	**Хорошее.**
15+	**Высшее.**

Провал

Может прийти момент, когда станет ясно, что работа над каким-либо неподдающимся проектом принесет плоды, не устраивающие мастера, или ремесленник встанет перед осознанием неизбежности провала задуманного проекта. Если количество ступеней провала приводит к тому, что в «копилке» оказывается менее -5 единиц, проект считается проваленным, а все материалы, над которыми велась работа – потраченными впустую. Кроме того, ремесленник в любой момент может добровольно отказаться от продолжения проекта – с тем же самым результатом.

IV

TALENTS

GAINING TALENTS
•
TALENT GROUPS
•
TALENT LISTING

Глава IV: Таланты

«Коли есть талант – используй его, иначе толку от него как от солнечной панели в тени».

- Катульдинус, «Некогда Чистый Улей»

Служба зачастую заставляет Аколита заниматься самыми разнообразными делами. От сражений с безумными мутантами до исследования древних руин вымершей цивилизации ксеносов – Аколиту нужно обладать широчайшим спектром способностей, чтобы выжить в 41-м Тысячелетии.

Как и Умения, Таланты представляют собой то, что умеет твой персонаж. Часто это то, чему он выучился во время службы – умение бегать быстрее прочих, или необоримая телесная крепость. Иногда это особые, уникальные способности – Психические Таланты, или техночудеса жрецов Механикума. Но, в отличие от Умений, тебе, как правило, не нужно проходить Тест Таланта, чтобы воспользоваться им. Большая их часть активна перманентно. Вообще, есть множество Талантов, которые обеспечат тебе бонусы к Умениям, или даже позволят использовать умения как-то иначе.

Решать, какой же Талант выбрать для твоего персонажа – интересный процесс, способный, тем не менее, стать причиной мучительных метаний выбора. К счастью, схемы развития персонажей в **Главе II: Профессии** несколько облегчают дело.

Получение Талантов

В процессе создания персонажа несколько Талантов ты получишь сразу, и между некоторыми из них тебе предстоит сделать выбор (подробности в **Главе I: Создание Персонажа**). Как только ты начинаешь игру, ты можешь тратить полученный в процессе приключений опыт на покупку Талантов, перечисленных в соответствующих Схемах Развития твоего персонажа (подробности **Главе II: Профессии**).

Группы Талантов

Некоторые из перечисленных Талантов на самом деле являются группами сходных способностей. Группы талантов перечислены под одним именем, но при этом каждый Талант в Группе – независимая способность, которую нужно покупать отдельно. Например, Основное Оружие (Лаз) и Основное Оружие (Болт) – разные Таланты. Если персонаж хочет эффективно использовать и лазерное, и болтерное оружие, ему понадобятся оба этих Таланта.

Требования

Некоторые Таланты обладают теми или иными требованиями, и персонаж должен полностью удовлетворять этим требованиям, если хочет купить один из этих Талантов. Среди требований – минимально допустимые значения одной или нескольких Характеристик персонажа, или обладание определённым Умением или Талантом (или сочетанием оных), но встречаются и более жёсткие – вроде способности персонажа применять Психосилы.

Таланты

«Выбор – вот бремя, которого мы не несём».

- кабальный контракт, рудник Горгонид

Ниже приведены описания Талантов.

Таблица 4-1: Таланты

Название	Требования	Эффект
Аура Власти	Тов 30	Больше целей попадает под эффект одного Теста.
Амбидекстрия	Лов 30	Обе руки действуют одинаково хорошо.
Броня Презрения	СВ 40	Ты обладаешь сопротивляемостью к Порче.
Искусный Стрелок	Б 30, Основное Оружие (любые два)	Незнакомое оружие налагает штраф всего -10.
Танец Смерти	Лов 40, Акробатика	При успешном Тесте Акробатики после рукопашной атаки ты можешь совершить Передвижение как Свободное Действие.
Автосангвина	---	Лечит 2 ед. Урона в день, любое ранение считается Лёгким.
Основное Оружие*	---	Используешь оружие выбранной группы без штрафов.
Боевая Ярость	Неистовство	Парирование во время Неистовства.
Яростный Натиск	---	Бонус +20 во время Натиска.
Бинарный Диалог	---	Бонус +10 при контролировании сервиторов.
Мастер Клинков	ББ 30, Оружие Ближнего Боя (любое)	Переброс неудачной атаки, один раз за Раунд.
Бой Вслепую	Вос 30	Половина обычных штрафов за плохую видимость.
Бугрящиеся Бицепсы	С 45	Отменяет необходимость в упоре некоторых видов оружия.
Мягкое Падение	Лов 30	Уменьшает Урон от падения.
Химическое Оскопление	---	Иммунитет к соблазнению, сопротивляемость обольщению.
Зачищай и Очищай	Основное Оружие (Огонь)	Пенальти на уход от попадания из твоего огнемёта.
Мастер Рукопашной	ББ 30	Враги не получают бонус за то, что их больше.
Скрытая Полость	---	В твоём теле есть потайной отсек.
Телесная Конверсия	Пси-рейтинг 2	Получи Урон, чтобы улучшить свой Психотест.
Контратака	ББ 40	Получаешь свободную атаку при успешном парировании.
Калечащий Выстрел	Б 40	+2 Критического Урона стрелковым оружием.

Калечащий Удар	ББ 50	+1d5-1 Критического Урона рукопашным оружием.
Сокрушительный Удар	С 40	+2 Урона рукопашным оружием.
Тёмная Душа	---	Половина обычных штрафов на Тесты Порчи.
Меткий Выстрел	Б 30	Штраф за прицельный выстрел равен только -10.
Декаданс	Вын 30	Высокая сопротивляемость к алкоголю и наркотикам.
Отразить Стрелу	Лов 50	Можешь Парировать дистанционные Примитивные атаки.
Крепкий Орешек	СВ 40	Переброс шанса умереть от Кровотечения.
Разоружение	Лов 30	Заставить противника уронить оружие.
Углубленное Изучение*	Пси-рейтинг 3	+2 к Психотесту на манифестацию психосил дисциплины.
Пугающий Голос	---	+10 к Допросу и Запугиванию, -10 к Товариществу.
Плечом к Плечу	---	Дополнительно +10 за объединение усилий в бою.
Двойной Выстрел	Лов 40, Две Руки	Один Тест Баллистика – два попадания.
Двойной Удар	Лов 40, Две Руки	Один Тест Ближнего Боя – два попадания.
Электрическое Вспоможение	Техножрец	+10 к Тестам Выносливости при восстановлении Усталости.
Электропривой	---	+10 к Сбору Информации, Технологии, Обыденному Знанию.
Энергетический Кэш	Техножрец	Светоносный Заряд, Удар и Разряд не вызывают Усталости.
Экзотическое Оружие*	---	Используешь выбранное оружие без штрафа.
Благосклонность Варпа	СВ 35	При определении Психофеномена кидай дважды и выбирай лучший результат.
Бесстрашный	---	Иммунитет к Страху и Подавлению.
Акустический Резонанс	Техножрец	Радиус 30 метров, Тест СВ или потеря Частичного Действия.
Железное Влечение	Техножрец	Тест СВ, притяжение 1хБонус СВ кг металлических объектов.
Железный Призыв	Техножрец, Железное Влечение	Тест СВ, притяжение 2хБонус СВ кг металлических объектов.
Флагеллант	---	Нанесение самому себе ран в обмен на твёрдость духа.
Дальновидность	Инт 30	Размышляй, получай бонус +10 к следующему Тесту.
Неистовство	---	Впади в безоглядную ярость и получи преимущество в бою.
Неистовый Натиск	ББ 35	Пройди Тест ББ, чтобы получить свободную вторую атаку.
Хорошая Репутация*	Тов 50, Равный	Ты обладаешь хорошей репутацией у некой группы людей.
Благословение Оружия	Техножрец	Разом снимает клин с оружия, количеством единиц до Бонуса Инт, в радиусе 10 м.
Стрелок	Б 40, Две Руки	Стрельба из двух пистолетов разом со штрафом всего -10.
Трудная Мишень	Лов 40	Враги получают -20 к Тестам на Баллистик, если ты Бежишь или совершаешь Натиск.
Крепкий	Вын 40	Любое твоё ранение считается Лёгким.
Ненависть*	---	Получаешь бонус +10 при атаке ненавистных тебе существ.
Тяжёлое Оружие*	---	Используешь оружие выбранной группы без штрафа.
Обострённые Чувства*	---	Получаешь +10 к определённому сенсорному чувству.
Стрельба от Бедра	Б 40, Лов 40	Получаешь свободную атаку при Полном Движении.
Независимое Прицеливание	Б 40	Стрельба в две и более цели более чем в 10 м. друг от друга.
Исступленная Вера	---	Переброс эффектов Шока.
К Демону В Пасть	Железная Дисциплина	Твои люди получают иммунитет к Подавлению и Страху, пока ты с ними.
Железная Дисциплина	СВ 30, Командование	Твои люди перебрасывают Тесты на Страх и Подавление.
Железная Челюсть	Вын 40	Тест Выносливости превозмогает Оглушение.
Пресыщенный	СВ 30	Не получаешь Безумия от обычных ужасов.
Подскок	Лов 30	Встать на ноги Свободным Действием.
Чуткий Сон	Вос 30	Считаешься бодрствующим, даже если спишь.
Молниеносная Атака	Стремительная Атака	Полным Действием атакуешь трижды.
Молниеносные Рефлексы	---	Прибавь двойной Бонус Ловкости к броску Инициативы.
Литания Ненависти	Ненависть	Распространяет бонусы Ненависти на союзников.
Логис Имплант	---	+10 к СВ и Б при успешном Тесте Технологии.
Светоносный Разряд	Техножрец	1d10+Бонус СВ Энергетического Урона на расстоянии. Вызывает Усталость.
Светоносный Заряд	Техножрец	Тест Выносливости, чтобы питать/зарядить устройство. Вызывает Усталость.
Светоносный Удар	Техножрец	1d10+3 Энергетического Урона в ближнем бою. Вызывает Усталость.
Левитационная Благодать	Техножрец	Левитация в течении 1d10+Бонус Выносливости минут. Один раз в день.

Левитационная Трансценденция	Техножрец, Левитационная Благодать	Левитация в течении 2d10+Бонус Выносливости минут. Дважды в день.
Меткий Стрелок	Б 35	Стрельба на Дальнее и Предельное расстояние без штрафа.
Мастер Хирургеон	Медика+10	Проведение очень сложных медицинских операций.
Мастер Оратор	Тов 30	Тест Товарищества накрывает в 10 раз больше людей.
Мехадендрит*	Техножрец	Можешь пользоваться выбранным типом мехадендрита.
Медитация	---	Можешь входить в транс, чтобы восстанавливать Усталость.
Оружие Ближнего Боя*	---	Используешь оружие выбранной группы без штрафа.
Ментальная Крепость	СВ 50, Могучий Разум	Обеспечивает защиту против психических атак.
Ментальная Ярость	Неистовство	Можешь пользоваться Психосилами во время Неистовства.
Сокрушительный Выстрел	Б 40	+2 Урону дистанционным оружием.
Мимик	---	Можешь копировать голоса.
Малая Психосила*	---	Получаешь Малую Психосилу.
Стальные Нервы	---	Перебросъ проваленный Тест против Подавления.
Орто-прокси	---	+20 к попыткам сопротивления контролю разума и допросу.
Паранойя	---	Ты всегда настороже.
Равный*	Тов 30	+10 к Тестам Тов при общении с выбранной группой людей.
Пистолеты*	---	Используешь пистолеты выбранной группы без штрафа.
Колодец Силы	Пси-рейтинг 2	Бонус к Психотестам.
Точный Удар	ББ 40, Верный Удар	Прицельная атака без штрафов.
Просангвина	---	Восстановление 1d5 Урона раз в день.
Пси-рейтинг 1	---	Новые психосилы, бросок Психотестов 1d10+Бонус СВ.
Пси-рейтинг 2	Пси-рейтинг 1	Новые психосилы, бросок Психотестов 2d10+Бонус СВ.
Пси-рейтинг 3	Пси-рейтинг 2	Новые психосилы, бросок Психотестов 3d10+Бонус СВ.
Пси-рейтинг 4	Пси-рейтинг 3	Новые психосилы, бросок Психотестов 4d10+Бонус СВ.
Пси-рейтинг 5	Пси-рейтинг 4	Новые психосилы, бросок Психотестов 5d10+Бонус СВ.
Пси-рейтинг 6	Пси-рейтинг 5	Новые психосилы, бросок Психотестов 6d10+Бонус СВ.
Психосила*	---	Получаешь Психосилу.
Быстрое Выхватывание	---	Подготовка как Свободное Действие.
Мгновенная Реакция	Лов 40	Тест Ловкости нейтрализует Внезапность.
Быстрая Перезарядка	---	Уменьшает время перезарядки оружия.
Сопротивляемость*	---	+10 к Тестам Сопротивления.
Ритуал Трепета	Техножрец	-10 ко всем Тестам из-за Страха. Радиус 50 м.
Ритуал Страха	Техножрец	Рейтинг Страха 1 на две минуты. Радиус 50 м.
Ритуал Чистых Помыслов	Техножрец	Получаешь иммунитет к эмоциям.
Снайпер	Б 40, Меткий Стрелок	Прицельная стрельба без штрафов.
Крепкое Телосложение	---	Получаешь дополнительную Рану.
Спринт	---	Движешься быстрее в бою.
Шаг в Сторону	Лов 40, Уклонение	Получаешь дополнительное Уклонение в Раунд.
Уличный Боец	---	+2 Критического Урона ножами и без оружия.
Могучий Разум	СВ 30, Сопротивляемость (Психосилы)	Переброс проваленных Тестов СВ против Психосил.
Верный Удар	ББ 30	Выбор места попадания при успешной атаке.
Стремительная Атака	ББ 35	Полным Действием атакуешь дважды.
Нокдаун	---	Особая Оглушающая атака.
Одарённый*	---	+10 к соответствующему Умению.
Ритуал Освобождения	Инт 30	Снимает клин с оружия как Частичное Действие.
Метательное Оружие*	---	Используешь оружие выбранной группы без штрафа.
Абсолютная Память	Инт 30	Помнишь мелкие детали и мимолетные факты.
Истинная Стойкость	Вын 40	Уменьшает получаемый Критический Урон.
Две Руки	ББ 35 или Б 35, Лов 35	Атакуешь дважды, если в руках два оружия.
Непримечательный	---	Твое лицо легко улетучивается из памяти.
Неколебимая Вера	---	Переброс проваленных Тестов на Страх.
Стена Стали	Лов 35	Получаешь дополнительное Парирование за Раунд.

**Группа Талантов*

Аура Власти
(Air of Authority)

Требования: Товарищество 30.

Ты излучаешь природную ауру власти, внушающую почтение всем, кто тебя окружает. При успешном Тесте Командования ты можешь повлиять на количество людей, равное 1d10 плюс твой Бонус Товарищества. Власть, заключённая в твоём голосе такова, что даже те, кто не подчинён тебе, прислушиваются к твоим словам. Ты можешь попытаться заставить следовать твоим командам даже посторонних людей, но Тест Командования при этом получит штраф -10. Талант, естественно, не распространяет свое действие на враждебные цели, действуя лишь на НИПов.

Амбидекстрия
(Ambidexterity)

Требования: Ловкость 30.

Ты можешь пользоваться одинаково хорошо обеими руками. Ты не получаешь обычного штрафа -20 за атаку неосновной рукой.

Примечание: Если ты обладаешь Талантом Две Руки, штраф за атаку с двух рук падает до -10.

Броня Презрения
(Armour of Contempt)

Требования: Сила Воли 40.

Твоя душа закована в панцирь, пылающий огнём презрения и ненависти. Каждый раз, когда ты получаешь Очки Порчи, уменьши их количество на 1. Кроме того, ты можешь пройти Тест Силы Воли в качестве Свободного Действия, чтобы игнорировать эффекты накопленной Порчи на протяжении одного Раунда.

Искусный Стрелок
(Arms Master)

Требования: Баллистик 30, минимум два Таланта группы Основное Оружие.

Ты настолько хорошо разбираешься в оружии, что способен использовать незнакомое тебе оружие с такой сноровкой, будто годами обучался искусству обращения с ним. Ты можешь пользоваться незнакомым тебе дистанционным оружием со штрафом -10, а не -20.

Танец Смерти
(Assassin Strike)

Требования: Ловкость 40, Акробатика.

В бою ты подобен безмятежному танцору, порхающему среди расчленённых трупов. Каждый раз, когда ты настигаешь противника и проводишь рукопашную атаку, можешь пройти Тест на Акробатику, чтобы совершить Передвижение с Половинной скоростью как Свободное Действие. Оппонент при этом не получает своей обычной свободной атаки.

Автосангвина
(Autosanguine)

Древняя и священная технология фильтрует твою кровь. Перешедшие к тебе от ставших историей поколений, эти имплантаты значительно усиливают естественные восстановительные способности твоего организма. С точки зрения лечения ты всегда считаешься Легкораненым. Кроме того, теперь ты восстанавливаешь по 2 единицы Урона в день вместо одной. Твои автосангвинаторы, помимо всего прочего, усмиряют боли и излечивают язвы, вызванные благословенным металлом твоих имплантатов, довлеющих над слабой плотью. Игрового эффекта это не оказывает, но впервые за долгие годы ты избавляешься от этого постоянного дискомфорта.

Основное Оружие
(Basic Weapon Training)

Группа Талантов: Болт, Огонь, Лаз, Пусковое, Мельта, Плазма, Примитив, Стаб.

Ты прошел курс подготовки в обращении с определённым видом Основного Оружия и теперь можешь пользоваться им без штрафов.

Боевая Ярость
(Battle Rage)

Требования: Талант Неистовство.

Несмотря на безоглядную природу ярости, ты сохраняешь контроль над собой, вступая в ближний бой. Теперь ты можешь тратить реакции на Парирование, даже пребывая в состоянии Неистовства.

Яростный Натиск
(Berserk Charge)

Ты бросаешься на врагов стремительно и самозабвенно, используя энергию Натиска для усиления своих ударов. При использовании маневра Натиск ты получаешь бонус +20 к своему Ближнему Бою вместо обычного +10.

Бинарный Диалог
(Binary Chatter)

Ты истинный мастер управления сервиторами. Ты получаешь бонус +10 на все попытки инструктировать, программировать или добывать информацию из сервиторов.

Мастер Клинков
(Blademaster)

Требования: Ближний Бой 30, Оружие Ближнего Боя.

Твое искусство меча и ножа непревзойденно, и твой клинок всегда разит в цель. При атаке мечом или ножом любого типа, в том числе цепным или силовым, один раз за Раунд ты можешь перебросить проваленную рукопашную атаку.

Бой Вслепую
(Blind Fighting)

Требования: Восприятие 30.

Годы тренировок отточили твои чувства настолько, что тебе более нет нужды видеть врага для того, чтобы попасть по нему. Ты получаешь лишь половину обычных штрафов, когда бой ведётся в условиях слабой видимости: в тумане, в дыму или в темноте.

Бугрящиеся Бицепсы
(Bulging Biceps)

Требования: Сила 45.

Там, где могучая отдача тяжёлого оружия собьёт с ног более хлипкого человека, твоя физическая подготовка позволит тебе вести огонь даже стоя во весь рост. Ты можешь стрелять из тяжёлого оружия в полу- или полностью автоматическом режиме без необходимости Устанавливать его на сошки и т.п.

Мягкое Падение
(Catfall)

Требования: Ловкость 30.

Ты проворен и гибок словно кот, и способен без вреда для себя падать и прыгать с гораздо большей высоты, чем прочие люди. Каждый раз, когда ты падаешь, ты можешь пройти Тест Ловкости как Свободное Действие. Если Тест успешен, каждая ступень успеха уменьшает высоту падения на величину твоего Бонуса Ловкости в метрах («уменьшает», конечно же, лишь в смысле подсчёта Урона, получаемого при падении).

Химическое Оскопление
(Chem Geld)

Некоторые химические и хирургические процедуры сделали тебя глухим к искушениям плоти. Попытки соблазнить тебя проваливаются автоматически, а Сложность всех Тестов на Обольщение, направленных против тебя, увеличивается на один шаг (Средний (+0) становится Трудным (-10) и т.д.) При получении этого Таланта прибавь себе одно Очко Безумия.

Зачищай и Очищай
(Cleanse and Purify)

Требования: Талант Основное Оружие (Огонь).

Гори! Гори! Гори! Ничто не избежит пламени гнева твоего! Цели, накрытые залпом твоего огнемёта, получают штраф -20 на попытки избежать попадания.

Мастер Рукопашной
(Combat Master)

Требования: Ближний Бой 30.

Благодаря комбинации рефлексов и отточенного восприятия, ты способен одновременно отслеживать гораздо большее число оппонентов в рукопашной схватке, чем иной, менее искушённый Аколит. Противники, вступающие с тобой в схватку, не получают бонусов за численное превосходство.

Скрытая Полость
(Concealed Cavity)

В твоём теле есть небольшая потайная полость. Это может быть как мускульный карман в живом теле, так и потайной отсек в одной из твоих кибернетических конечностей. В этой полости ты можешь хранить один небольшой предмет размером не более ладони. Полость можно обнаружить только при помощи Трудного (-10) Теста на Поиск. Если при поиске используются технологические устройства, скажем, медицинский сканер или химический датчик, Сложность падает до Простой (+10).

Телесная Конверсия
(Corpus Conversion)

Требования: Пси-рейтинг 2.

Ты можешь сжигать здоровье твоего физического тела в топке своей психической мощи. Псайкер может навсегда уменьшить свою Выносливость на единицу, чтобы получить бонус 1d10 к своему следующему Психотесту. За один Раунд псайкер может пожертвовать количеством Выносливости, равным его Бонусу Силы Воли, и за каждую единицу выносливости получить по 1d10 к Психотесту. Использование этого Таланта – Свободное Действие.

Контратака
(Counter-attack)

Требования: Ближний Бой 40.

Ты способен перейти от защиты к нападению в мгновение ока. После успешного Парирования атаки противника, ты можешь немедленно атаковать его оружием, которым ты только что Парировал. Эта атака получает штраф -20 к Тесту.

Калечащий Выстрел
(Crack Shot)

Требования: Баллистик 40.

Ты умеешь выбирать такие места на теле жертвы, попадание в которые будет максимально болезненным. Когда твои дистанционные атаки наносят Критический Урон, он увеличивается на 2 единицы.

Калечащий Удар
(Crippling Strike)

Требования: Ближний Бой 50.

Ты умеешь выбирать на теле жертвы места, удар по которым будет максимально болезненным. Когда твои рукопашные атаки наносят Критический Урон, он увеличивается на 1d5-1 единиц.

Сокрушительный Удар
(Crushing Blow)

Требования: Сила 40.

Твои удары столь сильны, что способны дробить кости. Твой рукопашный Урон увеличивается на 2 единицы.

Тёмная Душа
(Dark Soul)

Твоя душа запятнана тьмой, поглощающей часть эффектов Порчи. Каждый раз, когда ты проходишь Тест на Осквернение, обычные штрафы на этот Тест уменьшаются вдвое. Подробности смотри в **Главе VIII: Мастер, стр. 442.**

Меткий Выстрел
(Deadeye Shot)

Требования: Баллистик 30.

Ты всегда попадаешь противнику прямо между глаз… ну или куда ты там хотел ему попасть. При совершении дистанционной Прицельной Атаки ты получаешь штраф -10, вместо обычного -20.

Декаданс
(Decadence)

Требования: Выносливость 30.

Либо благодаря ментальной и физической подготовке, либо после долгих лет злоупотребления, твоё тело выработало устойчивость к химикатам. При употреблении алкоголя и иных схожих напитков ты не вырубишься до тех пор, пока не провалишь количество Тестов Выносливости, равное твоему двойному Бонусу Выносливости. Помимо того, ты получаешь бонус +10 к Тестам, сделанным с целью приёма ещё одной дозы наркотика до истечения 24 часов после приёма предыдущей.

Отразить Стрелу
(Deflect Shot)

Требования: Ловкость 50.

Ты способен отбивать Метательное оружие и снаряды, выпущенные из Примитивного оружия. Ты можешь потратить Реакцию на Парирование, чтобы отразить летящий в тебя снаряд, если им выстрелили из оружия класса Метательное или Примитивное.

Крепкий Орешек
(Die Hard)

Требования: Сила Воли 40.

Прикончить тебя сложнее, чем других. Страдая от Кровотечения, ты бросаешь два кубика и выбираешь лучший результат (читай – «что угодно кроме восьмёрки»).

Разоружение
(Disarm)

Требования: Ловкость 30.

Ты знаешь, как выбить оружие противника у него из рук. Вступив с противником, вооружённым оружием ближнего боя, в рукопашную схватку, ты можешь потратить Полное Действие, чтобы попытаться разоружить его при помощи Состязательного Теста Ближнего Боя. Если ты выигрываешь, противник роняет свое оружие себе под ноги. Если ты выигрываешь на три и более ступени успеха, ты не только разоружаешь его, но и отбрасываешь его оружие прочь!

Углубленное Изучение
(Discipline Focus)

Группа Талантов: Биомантия, Прорицание, Пиромантия, Телекинетика, Телепатия.

Требования: Пси-рейтинг 3.

Ты вложил массу времени и трудов в постижение тонкостей своей Дисциплины. Выбери одну из своих Дисциплин. Ты получаешь бонус +2 к Психотестам при манифестации любой психосилы из этой Дисциплины.

Пугающий Голос
(Disturbing Voice)

Твой голос звучит странно и зловеще. Этот эффект может возникать из-за инфразвуковых каденций, генерируемых вокс-синтезатором, благодаря подготовке профессионального дознавателя или же просто из-за твоей врождённой недоброй ауры. Ты получаешь бонус +10 ко всем Тестам на Запугивание или Допрос, если в процессе ты говоришь. Но при этом ты получаешь штраф -10 к Товариществу при взаимодействии с теми, кого может оттолкнуть твоя манера речи (псайкеры, дети, нервные гроксы и т.п.)

Плечом к Плечу
(Double Team)

Лучше всего ты дерешься плечом к плечу с верным товарищем. Если вы объединяетесь с союзником в битве против одного противника, вы оба получаете дополнительный бонус +10 к Тестам Ближнего Боя. Если этот Талант есть у обоих союзников, оба получают ещё +10, т.е. в сумме по +20. Эти бонусы суммируются со всеми обычными бонусами за превосходство в численности.

Двойной Выстрел
(Dual Shot)

Требования: Ловкость 40, Две Руки.

Ты способен концентрировать огонь из двух стволов на одной цели, чтобы достичь максимального поражающего эффекта. Если ты вооружён двумя пистолетами, ты можешь выстрелить из обоих в качестве Полного Действия. Тест на Баллистик кидается один. Поскольку ты стреляешь из обоих стволов единой атакой, ты можешь Прицелиться перед выстрелом, что обеспечит тебе бонус +10 или +20 к Тесту на Баллистик. Лазерный прицел хотя бы на одном из пистолетов обеспечит бонус +10. В данном случае ты не получаешь штраф -20 к Баллистику за два оружия. При успехе Теста оба выстрела попадают в цель. При этом броня противника защищает от попаданий по отдельности, а Бонус Выносливости вычитается уже из суммарного Урона. Успешное Уклонение нивелирует оба попадания.

Двойной Удар
(Dual Strike)

Требования: Ловкость 40, Две Руки.

Ты способен направить свои атаки в одну точку, чтобы достигнуть максимального поражающего эффекта. Если ты вооружён двумя оружиями ближнего боя, ты можешь нанести ими одновременный удар в качестве Полного Действия. Поскольку ты наносишь два этих удара одновременно, перед атакой ты можешь прицелиться, получив бонус +10 или +20 к Ближнему Бою. В данном случае ты не получаешь обычный штраф -20 за одновременное использование двух орудий. Тест на Ближний Бой кидается один. При успехе в цель попадают оба удара. В случае попадания броня противника защищает от каждого удара по отдельности, а Бонус Выносливости вычитается уже из суммарного урона, нанесённого обоими ударами. Успешное Уклонение нивелирует сразу оба попадания.

Электрическое Вспоможение
(Electrical Succor)

Требования: Техножрец (Индукционная электротатуировка, Конденсаторная катушка).

Ты взываешь к священному току энергии, дабы подстегнуть свою слабую плоть. Находясь в контакте с работающей, обеспеченной энергией машиной или полностью заряженной батареей, ты можешь пройти Простой (+10) Тест Выносливости. В случае успеха восстанавливаешь один уровень Усталости плюс один уровень Усталости за каждую ступень успеха. Весь процесс – минута медитаций и молитв.

Электропривой
(Electro Graft Use)

Способность использовать электрический привой для доступа к портам данных и общения с духами машин. Это обеспечивает тебе бонус +10 к Тестам Обыденного Знания, Сбора Информации и Технологии, если ты подключен к одному из таких дата-портов.

Энергетический Кэш
(Energy Cache)

Требования: Техножрец (Конденсаторная катушка).

Ты научился фокусировать часть энергии, хранящейся в твоей конденсаторной катушке. Ты больше не получаешь Усталости при использовании Светоносного Заряда, Светоносного Удара и Светоносного Разряда.

Экзотическое Оружие
(Exotic Weapon Training)

Группа Талантов: Всё экзотическое оружие.

Ты изучил тонкости обращения с определённым Экзотическим Оружием и теперь можешь пользоваться им без штрафов.

Благосклонность Варпа
(Favoured by the Warp)

Требования: Сила Воли 35.

Каждый раз, как твой Психотест вызывает Психический Феномен, ты можешь кинуть кости дважды и выбрать более удачный вариант.

Бесстрашный
(Fearless)

Будь то пылкая преданность делу, или психическое расстройство, но тебя невозможно напугать или лишить присутствия духа. Ты получаешь иммунитет к эффектам Страха и Подавления, но для того, чтобы Отступить или прекратить бой, ты должен успешно пройти Тест Силы Воли.

Акустический Резонанс
(Feedback Screech)

Требования: Техножрец (Респираторный блок).

Пробормотав себе под нос алогичную формулу, ты способен вызвать возмущение в контурах своего вокс-синтезатора. Динамики отзываются на этот протест взрывом резкого скрипящего воя, в равной степени шокирующего и отвлекающего окружающих. Все существа, за исключением Демонических и механических, в радиусе 30 метров должны пройти Тест Силы Воли или потерять Частичное Действие во время своего следующего хода, поскольку провал означает, что их передергивает, они ругаются, затыкают уши или иным способом реагируют на внезапный жуткий шум. Это Полное Действие, но оно не может быть использовано повторно в течении 1d5 Раундов, это время нужно для перезагрузки аудиоконтуров.

Железное Влечение
(Ferric Lure)

Требования: Техножрец (Индукционная электротатуировка, Конденсаторная катушка).

Ты можешь притягивать незакреплённые металлические объекты, находящиеся в поле твоего зрения. Эти объекты могут весить до 1 килограмма за единицу твоего Бонуса Силы Воли. Объект должен находиться в радиусе 20 метров. Чтобы применить этот Талант, ты должен преуспеть в Тесте Силы Воли – это Полное Действие.

Железный Призыв
(Ferric Summons)

Требования: Техножрец (Индукционная электротатуировка, Конденсаторная катушка), Железное Влечение.

Ты можешь притягивать незакреплённые металлические объекты, находящиеся в поле твоего зрения. Эти объекты могут весить до 2 килограмм за единицу твоего Бонуса Силы Воли. Объект должен находиться в радиусе 40 метров. Чтобы применить этот Талант, ты должен преуспеть в Тесте Силы Воли – это Полное Действие.

Флагеллант
(Flagellant)

Ты поставил свою боль на службу Императору. Каждый день ты обязан проводить 20 минут в молитвах и умерщвлении плоти, в процессе нанося самому себе 1 очко Урона. Ты не должен ни лечить этот Урон, ни позволять кому бы то ни было лечить его. Пройдя этот обряд самобичевания, ты получаешь бонус +10 к Тестам Силы Воли, сделанным с целью сопротивляться Осквернению и попыткам взять твой разум под контроль. Вдобавок, если у тебя есть Талант Неистовство, ты можешь активировать его в качестве Свободного Действия. Если в какой-либо день ты не пройдешь обряд самобичевания, на протяжении этого дня все твои Тесты будут подвержены штрафу -5 из-за гнетущего тебя чувства вины.

Дальновидность
(Foresight)

Требования: Интеллект 30.

Ты знаешь, как рассчитать последствия любого действия. Стоит тебе потратить некоторое время на обдумывание того, что тебе сейчас предстоит, ты вполне можешь обнаружить лучшее решение, способное привести к успеху. На обдумывание уходит, как правило, около 10 минут, после чего ты получаешь бонус +10 к своему следующему подходящему Тесту Интеллекта.

Неистовство
(Frenzy)

Ты способен повергать себя в состояние кипящей ярости. Ты должен потратить один Ход, накручивая себя (рыча, колотя в грудь или впрыскивая вызывающие психоз наркотики). В начале следующего твоего Хода ты выходишь из себя и становишься берсерком, получая при этом бонус +10 к Ближнему Бою, Силе, Выносливости и Силе Воли, и штраф -20 к Баллистику и Интеллекту. Если это возможно, персонаж обязан вступить в ближний бой с ближайшим противником. Если противника поблизости нет, ты обязан двигаться в его сторону, чтобы вступить с ним в ближний бой. Конечно же, не обязательно совершать откровенно самоубийственные действия типа прыжка с крыши, если враг находится на земле, но любые действия в «пределах разумного», позволяющие приблизиться к врагу и вступить в рукопашную, должны быть предприняты обязательно. В состоянии Неистовства ты невосприимчив к эффектам Страха, Оглушения, Подавления, Усталости, но при этом не можешь Парировать, отступать или бежать из битвы. Каждый раз, когда это возможно, в ближнем бою ты должен выбирать маневр Полная Атака. Неистовство длится до тех пор, пока не завершится бой. Некоторым существам, в особенности отдельным типам демонов, нет нужды тратить Ход на впадение в безумие – они либо находятся в состоянии Неистовства перманентно, либо могут впадать в него мгновенно. До тех пор, пока у тебя не появится особый Талант, ты не можешь применять в состоянии Неистовства свои Психосилы.

Неистовый Натиск
(Furious Assault)

Требования: Ближний Бой 35.

Твои удары следуют один за другим, падая на врага подобно огненному дождю. Попав по противнику в режиме Полной Атаки, ты можешь потратить свою Реакцию, чтобы провести дополнительную атаку (со всеми бонусами и штрафами первой атаки).

Хорошая Репутация
(Good Reputation)

Требования: Товарищество 50, Равный.

Группа Талантов: Администратум, Экклезиархия, Имперская Гвардия, Имперский Флот, Инквизиция, Преступники.

Ты пользуешься уважением определённой социальной группы или организации. Ты получаешь дополнительный бонус +10 к Тестам Товарищества при взаимодействии с представителями этой группы. Этот талант суммируется с Талантом Равный, что в сумме даёт бонус +20.

Благословение Оружия
(Gun Blessing)

Требования: Техножрец (Индукционная электротатуировка, Конденсаторная катушка).

При помощи волны благой энергии ты способен вернуть работоспособность сразу нескольким единицам заклинившего оружия, общее число которого не может, однако, превышать твоего Бонуса Интеллекта. Ты можешь благословить любое оружие в радиусе 10 метров. Чтобы сделать это, необходимо пройти Тест Интеллекта. Успех означает, что ты приводишь духов оружия в чувство. Это благословление – Полное Действие.

Стрелок
(Gunslinger)

Требования: Баллистик 40, Две Руки.

Когда у тебя в каждой руке по пистолету – ты готов ко всему. Вооружившись таким образом, ты уменьшаешь штраф за стрельбу из двух оружий на 10. Если помимо Стрелка у тебя есть Амбидекстрия, ты вообще не получаешь этого штрафа.

Трудная Мишень
(Hard Target)

Требования: Ловкость 40.

Лучший способ остаться в живых – двигаться, несмотря на то, что стоит на пути. Когда ты Бежишь или совершаешь Натиск, все противники получают штраф -20 к Тестам Баллистика, сделанным с целью попасть в тебя из дистанционного оружия. Этот штраф действует до твоего следующего Хода.

Крепкий
(Hardy)

Требования: Выносливость 40.

С точки зрения исцеления урона ты всегда считаешься Легкораненым.

Ненависть
(Hatred)

Группа Талантов: Преступники, Культы (любой), Демоны, Ксеносы (любой), Псайкеры, Еретики, Мутанты.

У тебя есть повод ненавидеть ту или иную расу или организацию, и твоя злость делает тебя сильнее. Выбери одну «группу» из числа приведённых выше. Сражаясь с членом этой «группы» ты получаешь бонус +10 ко всем Тестам Ближнего Боя.

Тяжёлое Оружие
(Heavy Weapon Training)

Группа Талантов: Болт, Огонь, Лаз, Пусковое, Мельта, Плазма, Примитив, Стаб.

Ты прошел курс подготовки в обращении с определённой группой Тяжёлого Оружия и теперь можешь пользоваться им без штрафов.

Обострённые Чувства
(Heightened Senses)

Группа Талантов: Зрение, Слух, Обоняние, Вкус, Осязание.

Одно из твоих сенсорных чувств развито значительно выше среднего. Получив этот Талант, выбери одно из чувств. Теперь ты будешь получать бонус +10 к любому Тесту, включающему это чувство. Имей в виду, что Обострённое Зрение не обеспечивают бонуса к Тестам Баллистика.

Стрельба от Бедра
(Hip Shooting)

Требования: Баллистик 40, Ловкость 40.

Ты умеешь вести огонь на ходу. В качестве Полного Действия ты можешь совершить Передвижение (на расстояние вплоть до Полной Скорости) и при этом провести одиночную атаку при помощи пистолета.

Независимое Прицеливание
(Independent Targeting)

Требования: Баллистик 40.

Ты достаточно опытен в обращении с оружием, чтобы прицельно стрелять сразу в две разные цели. Теперь при стрельбе из двух оружий ты можешь атаковать цели, которые разделяет более 10 метров.

Исступленная Вера
(Insanely Faithful)

В своём безумии ты находишь тихую гавань. При определении эффектов Шока ты можешь кинуть кости дважды и выбрать лучший результат.

К Демону в Пасть
(Into the Jaws of Hell)

Требования: Железная Дисциплина.

Пыл и рвение, которые ты внушаешь своим людям, таковы, что они последуют за тобой даже на поиски ужасной Звезды Страха. Пока они видят тебя, твои подчинённые получают иммунитет к Страху и Подавлению. Талант может действовать на количество целей, равное твоему Бонусу Силы Воли, причем цели должны находиться под твоим командованием. Персонажи других игроков также могут получать преимущества от этого Таланта, но в этом случае носитель этого Таланта должен являться официальным и/или признанным лидером группы.

Железная Дисциплина
(Iron Discipline)

Требования: Сила Воли 30, Командование.

Не милосердие и доброта, но твёрдость и справедливость – вот залог верности тех, кто стоит под твоими знамёнами. До тех пор, пока твои подчинённые видят тебя, они могут перебрасывать проваленные Тесты Силы Воли, сделанные с целью сопротивления эффектам Страха и Подавления. Талант может действовать на количество целей, равное твоему Бонусу Силы Воли, причем цели должны находиться под твоим командованием. Персонажи других игроков также могут получать преимущества от этого Таланта, но тогда носитель этого Таланта должен являться официальным и/или признанным лидером группы.

Железная Челюсть
(Iron Jaw)

Требования: Выносливость 40.

Ты сделан из крутого теста и попросту игнорируешь слабые удары. Если ты Оглушён, можешь немедленно пройти Тест Выносливости, чтобы тут же прийти в себя.

Пресыщенный
(Jaded)

Требования: Сила Воли 30.

Ты видел худшее из того, на что способна галактика, и, так сказать, акклиматизировался к худшим кошмарам этого безумного мира. Ты никогда не получаешь Очков Безумия при виде крови, смерти и насилия, да и вообще при виде «мирских» ужасов. Страх сверхъестественной природы, тем не менее, пронимает тебя как любого другого.

Подскок
(Leap Up)

Требования: Ловкость 30.

Тебя сложно уложить на лопатки. Ты способен встать на ноги в качестве Свободного Действия.

Чуткий Сон
(Light Sleeper)

Требования: Восприятие 30.

У тебя очень чуткий сон, и ты остаёшься настороже, даже когда крепко спишь – с точки зрения Внезапности, Тестов Бдительности или при поспешном пробуждении, считается, что ты бодрствуешь. У этого свойства есть и побочный эффект: ты редко высыпаешься как следует, а потому часто бываешь рассеянным и раздражительным.

Молниеносная Атака
(Lightning Attack)

Требования: Стремительная Атака.

В качестве Полного Действия ты можешь провести в свой ход три атаки в ближнем бою. Этот талант заменяет собой Стремительную Атаку. Ты не можешь использовать Талант Двойной Удар во время Молниеносной Атаки. Если ты обладаешь Талантом Две Руки и несешь в бою два орудия ближнего боя, ты получаешь преимущества Молниеносной Атаки для одного оружия и одну обычную атаку для второго. Если ты обладаешь Талантом Две Руки и несешь в бою оружие ближнего боя в одной руке, и пистолет во второй, ты получаешь преимущества Молниеносной Атаки для оружия ближнего боя, плюс одну обычную атаку для пистолета.

Молниеносные Рефлексы
(Lightning Reflexes)

Ты реагируешь со скоростью молнии. При броске Инициативы ты добавляешь двойной Бонус Ловкости к броску 1d10.

Литания Ненависти
(Litany of Hate)

Требования: Ненависть (любая).

Твоя ненависть столь велика, что ты способен пробуждать столь же сильное чувство в сердцах окружающих тебя людей. В качестве Полного Действия ты можешь пройти Тест Обольщения, чтобы распространить эффект своей Ненависти на тех, кто находится вокруг тебя. Успешный Тест обеспечит бонус +10 к Тестам Ближнего Боя одному человеку за каждую единицу твоего Бонуса Товарищества, если они также участвуют в рукопашной схватке с ненавистным тебе врагом. Эффект длится до конца сцены.

Логис Имплантат
(Logis Implant)

При помощи аналитических контуров ты можешь вычислять траектории и возможные реакции цели с невероятной точностью. Твоя способность рассчитывать возможные исходы позволяет тебе буквально предугадывать каждое движение оппонента. В качестве Реакции ты можешь пройти Тест Технологии, чтобы попытаться активировать свой Логис Имплантат. Помни – это расходует твоё Действие Реакции в этом Раунде, но до конца твоего следующего Хода ты получаешь бонус +10 ко всем своим Тестам на Баллистик и Ближний Бой. Сразу после успешной активации этого Таланта ты должен пройти Тест на Выносливость, и получить один уровень Усталости, если он будет провален.

Светоносный Разряд
(Luminen Blast)

Требования: Техножрец (Индукционная электротатуировка, Конденсаторная катушка).

Прочтя верные молитвы и сосредоточив свою волю, ты способен разить врагов Омниссии на расстоянии. Посредством своих индукционных электротатуировок ты способен создать потрескивающий шар биоэлектрической энергии, и затем бросить его во врага. Успешно пройдя стандартный Тест на Баллистик, ты можешь поразить этим разрядом любого врага в радиусе 10 метров. Цель получает Энергетический Урон, равный 1d10 плюс твой Бонус Силы Воли. Весь ритуал занимает Частичное Действие и считается стандартной Атакой.

Каждый раз, когда используешь этот Талант, пройди Тест Выносливости. В случае провала получи один уровень Усталости.

Светоносный Заряд
(Luminen Charge)

Требования: Техножрец (Индукционная электротатуировка, Конденсаторная катушка).

Ты постиг знание о том, как делиться с технологией своей жизненной силой. В случае успешного Теста Выносливости ты можешь использовать свое биоэлектрическое поле для перезарядки батарей или питания самих машин. Активация Таланта – минута, посвященная медитациям и молитвам. Сложность Теста варьируется в зависимости от природы технологии:

Сложность	Пример
Простой (+10)	Химическая батарея, световая сфера.
Средний (+0)	Батарея лазгана, дата-планшет, персональный обогреватель.
Трудный (-10)	Усиленная батарея, блок кондиционера, сервочереп.
Тяжёлый (-20)	Двигатель лэндспидера, батарея лаз-пушки, сервитор.
Очень Тяжёлый(-30)	Промышленный пресс, механизм когитатора, ксенотех.

Помни, что Мастер волен объявить некоторые образцы технологии слишком загадочными, поврежденными или энергоемкими для того, чтобы их можно было перезапустить при помощи этого Таланта. Каждый раз, когда ты удачно активируешь этот Талант, пройди ещё один Тест Выносливости – в случае его провала получи один уровень Усталости.

Светоносный Удар
(Luminen Shock)

Требования: Техножрец (Индукционная электротатуировка, Конденсаторная катушка).

Фокусируя свою биоэлектрическую энергию при помощи индукционных электротатуировок, ты способен нанести противнику серьёзный урон. Чтобы способность сработала, ты должен прикоснуться к противнику. В бою для нанесения этого удара ты должен либо пройти успешный Тест Ближнего Боя (Стандартная Атака), либо, так или иначе, оказаться в Захвате. Каждый Светоносный Удар наносит 1d10+3 единицы Энергетического Урона. При активации этого Таланта пройди Тест Выносливости – в случае провала получи один уровень Усталости.

Левитационная Благодать
(Maglev Grace)

Требования: Техножрец (Конденсаторная катушка).

После долгих лет обучения ты, наконец, постиг одно из истинных чудес Омниссии. Потратив Частичное Действие, ты способен левитировать над землей на высоте 20-30 сантиметров на протяжении 1d10+Бонус Выносливости минут. При этом ты можешь передвигаться со скоростью идущего человека, и каждый Раунд должен тратить Частичное Действие на поддержание ритуала. Этот ритуал также можно провести во время падения с большой высоты, чтобы замедлить его. При этом падение с любой высоты наносит не более 1d10+3 Ударного Урона. Левитационная Благодать истощает запас энергии в конденсаторной катушке, и поэтому не может проводиться чаще одного раза в 12 часов.

Левитационная Трансценденция
(Maglev Transcendence)

Требования: Техножрец (Конденсаторная катушка), Левитационная Благодать.

Вера в Бога-Машину вознаградила тебя великим знанием Его чудес. В качестве Частичного Действия ты можешь левитировать на высоте 20-30 сантиметров над землей в течение 2d10+Бонус Выносливости минут. Ты можешь двигаться со скоростью бегущего человека и каждый Раунд должен тратить Частичное Действие на поддержание ритуала. Ты можешь провести этот ритуал во время падения с большой высоты, чтобы сделать падение безопасным – если в момент касания земли ритуал активен, ты не получаешь Урона от падения. Этот ритуал истощает запас энергии в конденсаторной катушке, и в течение 12 часов может проводиться не более двух раз.

Меткий Стрелок
(Marksman)

Требования: Баллистик 35.

Если в твоих руках пушка – дистанция не помеха. Ты столь же хорошо попадаешь в отдаленные мишени, сколь и в близкие. Отныне ты не получаешь штрафов за стрельбу на Дальние и Экстремальные дистанции.

Мастер Хирургеон
(Master Chirurgeon)

Требования: Медика+10.

Ты сведущ в наиболее сложных медицинских тонкостях, известных человечеству. Во-первых, ты получаешь бонус +10 ко всем своим Тестам Медики, во-вторых, если ты лечишь Тяжело или Критически Раненого пациента, успешный Тест восстанавливает 2 Раны вместо одной. Если персонаж рискует потерять конечность в результате Критического Ранения (смотри **Главу VII: Игровой Процесс**), твои познания и умения обеспечивают ему бонус +20 к Тесту Выносливости, определяющему, потерял он эту конечность, или нет.

Мастер Оратор
(Master Orator)

Требования: Товарищество 30.

Тебе не привыкать выступать перед большой аудиторией. Твои Тесты Товарищества и основанных на нем Умений могут воздействовать на десятикратно большее количество людей, нежели ранее.

Мехадендрит
(Mechadendrite Use)

Требования: Техножрец (Кибермантия, Черепной контур).

Группа Талантов: Оружейный, Манипулятор, Медицинский, Оптический, Ремесленный.

Ты был удостоен курса тренировок, инициаций и гипноиндоктринаций, позволяющих тебе использовать определённый тип мехадендритов.

Медитация
(Meditation)

Умиротворив свое сознание и войдя в транс, ты можешь излечивать немощь своего тела. В случае успеха Теста Силы Воли, проводимого каждые десять минут пребывания в трансе, ты можешь избавиться от одного уровня Усталости.

Оружие Ближнего Боя
(Melee Weapon Training)

Группа Талантов: Примитив, Цепь, Шок, Силовое.

Ты прошел курс подготовки в обращении с определённой группой Оружия Ближнего Боя, и теперь можешь пользоваться им без штрафов.

Ментальная Крепость
(Mental Fortress)

Требования: Сила Воли 50, Могучий Разум.

Ты способен агрессивно сопротивляться психическим атакам. Каждый раз, когда ты становишься целью психической атаки, псайкер, атаковавший тебя, обязан пройти Тест Силы Воли. В случае провала он получит 1d10 единиц Урона, плюс 1 за каждую единицу твоего Бонуса Силы Воли. Этот Урон считается Ударным, направленным в голову (если точнее, в лицо). Вместо Бонуса Выносливости в данном случае работает Бонус Силы Воли псайкера, а показатель Брони вообще не учитывается.

Ментальная Ярость
(Mental Rage)

Требования: Неистовство.

Безумие и ненависть питают твои Психосилы. Теперь ты можешь использовать Психосилы даже во время Неистовства.

Сокрушительный Выстрел
(Mighty Shot)

Требования: Баллистик 40.

Ты знаешь, куда выстрелить, чтобы нанести больше урона своей цели. Прибавь +2 к Урону при стрельбе из дистанционного Оружия.

Мимик
(Mimic)

Ты обладаешь экстраординарной способностью копировать структуру голоса другого человека. Это может стать возможным как благодаря имплантированным вокс-синтезаторам, так и долгим тренировкам или необыкновенному врождённому дару. Ты должен слушать свою цель, по меньшей мере, в течение одного часа, чтобы правильно скопировать все нюансы её речи. Кроме того, ты должен понимать её язык и быть одной с ней расы (человек, например, не сможет убедительно скопировать орка). Слушатели, в свою очередь, должны будут преуспеть в Трудном (-10) Тесте на Проницательность, чтобы понять на слух, что ты – не тот человек, которого копируешь. Если в качестве «исходного материала» ты располагал чем-то отличным от «живого образца» (скажем, вокс-записью или голосом цели, переданным через комлинк), сложность Теста Проницательности уменьшится до Средней (+0). Помни, что это умение не сделает тебя визуально похожим на цель – ты будешь лишь говорить в точности как он. Если слушатель видит тебя – обман автоматически проваливается.

Малая Психосила
(Minor Psychic Power)

Группа Талантов: Все Малые Психосилы.

Ты постиг дополнительную психическую способность. Получаешь одну Малую Психосилу.

Стальные Нервы
(Nerves of Steel)

Ты способен сохранять спокойствие даже когда вокруг свистят пули и гремят взрывы. Ты можешь перебросить проваленный Тест Силы Воли, сделанный для избегания или преодоления эффекта Подавления Огнём.

Орто-прокси
(Orthoproxy)

Ты научился черпать ментальную стойкость из литургических контуров, вживленных внутрь твоего черепа. Ты можешь «расстроить» попытки взять твой разум под контроль, концентрируясь на молитвах, прошитых в блоке прокси. Это обеспечивает тебе бонус +20 к Тестам Силы Воли, сделанным чтобы противостоять попыткам допроса или контроля разума.

Паранойя
(Paranoia)

Ты всегда настороже, всегда в поисках сокрытых опасностей и точно знаешь, что вся галактика тайно ополчилась на тебя. Ты получаешь +2 к броскам Инициативы. Мастер может тайно проводить Тесты твоего Восприятия, чтобы выяснить, заметил ли ты какую-либо скрытую опасность.

Окружающие, однако, могут не лучшим образом отнестись к твоей привычке бормотать под нос и дёрганому виду.

Равный
(Peer)

Требования: Товарищество 30.

Группа Талантов: Академики, Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Администратум, Астропаты, Экклезиархия, Дикари, Правительство, Жители Ульев, Инквизиция, Средние Классы, Военные, Нобилитет, Безумцы, Преступники, Пустотники, Рабочие.

Ты знаешь, как вести себя с определённой социальной группой или организацией. Ты получаешь бонус +10 ко всем Тестам Товарищества при взаимодействии с представителями избранной группы.

Пистолеты
(Pistol Training)

Группа Талантов: Болт, Огонь, Лаз, Пусковое, Мельта, Плазма, Примитив, Стаб.

Ты прошел курс подготовки в обращении с определённой группой Пистолетов и теперь можешь пользоваться ими без штрафов.

Колодец Силы
(Power Well)

Требования: Пси-рейтинг 2.

Энергия пронизывает твоё естество, позволяя проявлять психосилы с большей лёгкостью. При манифестации сил ты получаешь бонус +1 к Психотесту. Этот талант можно брать несколько раз. Эффекты суммируются.

Точный Удар
(Precise Blow)

Требования: Ближний Бой 40, Верный Удар.

Ты настоящий мастер в искусстве нанесения непростых ударов. При выполнении Прицельной Атаки при помощи оружия ближнего боя, ты не получаешь штраф -20, как обычно.

Просангвина
(Prosanguine)

Требования: Автосангвина.

Тебе удалось выработать умение резко наращивать скорость работы своих автосангвинаторов. Раз в 12 часов ты можешь пройти Тест Технологии. В случае успеха ты восстанавливаешь 1d5 очков Урона. Однако если ты выбросишь от 96 до 100, вдобавок к провалу Теста ты перенагрузишь свои имплантаты. Перезагрузка системы длится одну неделю. На протяжении этого времени ты не можешь использовать этот Талант и не получаешь преимуществ от Таланта Автосангвина. По прошествии недели оба Таланта продолжают свою работу. Просангвинация активируется при помощи десятиминутной медитации и чтения соответствующих молитв.

Пси-рейтинг 1
(Psy Rating 1)

Ты раскрыл свой дар обращения с Психосилами. Выбери число Малых Психосил, равное половине твоего Бонуса Силы Воли (округлять вверх), из числа тех, что перечислены в **Главе VI: Психосилы**. Ты получаешь Пси-рейтинг 1 и при Психотесте бросаешь один кубик, к результату броска которого прибавляешь Бонус Силы Воли.

Примечание: Если твой Бонус Силы Воли впоследствии увеличится, ты не получишь задним числом новых Психосил.

Пси-рейтинг 2
(Psy Rating 2)

Требования: Пси-рейтинг 1.

Ты начал постижение искусства обращения с Психосилами. Выбери число Малых Психосил, равное половине твоего Бонуса Силы Воли (округляй вверх). Теперь при Психотесте ты бросаешь до двух кубиков, к результату броска которых прибавляешь Бонус Силы Воли.

Примечание: Если твой Бонус Силы Воли впоследствии увеличится, ты не получишь задним числом новых Психосил.

Пси-рейтинг 3
(Psy Rating 3)

Требования: Пси-рейтинг 2.

Твои силы и способности растут. Выбери одну Дисциплину и одну относящуюся к ней Психосилу. Помимо того, выбери число Малых Психосил, равное половине твоего Бонуса Силы Воли (округлять вверх). Теперь при Психотесте ты бросаешь до трёх кубиков, к результату броска которых прибавляешь Бонус Силы Воли.

Примечание: Если твой Бонус Силы Воли впоследствии увеличится, ты не получишь задним числом новых Психосил.

Пси-рейтинг 4
(Psy Rating 4)

Требования: Пси-рейтинг 3.

Ты обладаешь выдающимися навыками обращения с потоками психической энергии и замечательной широтой познаний в сфере Психосил. Получи число Психосил в любой из известных тебе Дисциплин, равное половине твоего Бонуса Силы Воли (округлять вверх). Помимо этого выбери такое же число Малых Психосил. Как вариант, выбери одну новую Дисциплину и получи одну психосилу этой Дисциплины. Теперь при Психотесте ты бросаешь до четырех кубиков, к результату броска которых прибавляешь свой Бонус Силы Воли.

Примечание: Если твой Бонус Силы Воли впоследствии увеличится, ты не получишь задним числом новых Психосил.

Пси-рейтинг 5
(Psy Rating 5)

Требования: Пси-рейтинг 4.

Ты входишь в число наиболее могучих псайкеров Империума. Получи число Психосил в любой из известных тебе Дисциплин, равное половине твоего Бонуса Силы Воли (округлять вверх). Как вариант, выбери одну новую Дисциплину и получи одну психосилу этой Дисциплины. Теперь при Психотесте ты бросаешь до пяти кубиков, к результату броска которых прибавляешь свой Бонус Силы Воли.

Примечание: Если твой Бонус Силы Воли впоследствии увеличится, ты не получишь задним числом новых Психосил.

Пси-рейтинг 6
(Psy Rating 6)

Требования: Пси-рейтинг 5.

Ты достиг, пожалуй, верхней границы человеческого потенциала в использовании психосил – лишь очень немногие могут сравниться с тобой. Получи число Психосил в любой из известных тебе Дисциплин, равное половине твоего Бонуса Силы Воли (округлять вверх) и такое же количество Малых Психосил. Как вариант, выбери одну новую Дисциплину и получи одну психосилу этой Дисциплины. Теперь при Психотесте ты бросаешь до шести кубиков, к результату броска которых прибавляешь свой Бонус Силы Воли.

Примечание: Если твой Бонус Силы Воли впоследствии увеличится, ты не получишь задним числом новых Психосил.

Психосила
(Psychic Power)

Группа Талантов: Все Психосилы.

Ты постиг дополнительную психическую способность. Получаешь одну Психосилу любой известной тебе Дисциплины.

Быстрое Выхватывание
(Quick Draw)

Ты столь быстр, что готовое к бою оружие в твоей руке способно появиться буквально в мгновение ока. Ты можешь Приготовить оружие к бою в качестве Свободного Действия, если ты вооружён дистанционным оружием класса Пистолет или Основное Оружие, или оружием ближнего боя из числа одноручных.

Мгновенная Реакция
(Rapid Reaction)

Требования: Ловкость 40.

Твой палец всегда на спусковом крючке, а реакция на смену любой ситуации – мгновенна. Если тебя застали врасплох, пройди Тест Ловкости, в случае успеха которого ты сможешь избежать эффекта Внезапности.

Быстрая Перезарядка
(Rapid Reload)

Ты провел много времени, упражняясь с оружием, и теперь можешь перезаряжать его практически мгновенно. Время перезарядки всего оружия уменьшается вдвое (округляй в меньшую сторону) – Частичное Действие становится Свободным, Полное – Частичным и так далее.

Сопротивляемость
(Resistance)

Группа Талантов: Холод, Страх, Жара, Яды, Психосилы.

В силу привычки ли, интенсивных ли методик закаливания, или просто благодаря удачному стечению генетических обстоятельств, но ты обладаешь устойчивостью к определённой группе веществ, свойств или условий. При получении этого Таланта следует указать, переносимостью какого типа ты теперь обладаешь. При этом ты получаешь бонус +10 при попытках избежать любых неблагоприятных эффектов, природа которых проистекает из указанной «стихии».

Ритуал Трепета
(Rite of Awe)

Требования: Техножрец (Респираторный блок).

Ты способен отслужить инфразвуковую литургию, вызывающую благоговейный страх. Все люди в радиусе 50 метров, независимо от их способности слышать, проникаются чувством страха и острой религиозной вины. Наряду с этими эмоциями, все люди получают штраф -10 к своему следующему Тесту Умения. Персонажи могут пройти Тест Силы Воли, чтобы попытаться стряхнуть эти эффекты. В процессе службы ты не можешь говорить на других частотах. Ритуал длится две минуты, причём преждевременное прекращение литургии не считается благим поступком. Обрати внимание, что люди без слуховых имплантатов не способны различать инфразвук, так что, по их мнению, эти две минуты ты будешь просто молчать.

Ритуал Страха
(Rite of Fear)

Требования: Техножрец (Респираторный блок).

Ты можешь отслужить инфразвуковую панихиду, вселяющую ужас в слабых духом. Все люди в радиусе 50 метров, независимо от их способности слышать воспринимают тебя как существо с Рейтингом Страха 1. Читая панихиду, ты не можешь говорить на прочих частотах. Ритуал длится две минуты, причем преждевременное прекращение панихиды не считается благим поступком. Обрати внимание, что люди без слуховых имплантатов не способны различать инфразвук, так что, по их мнению, эти две минуты ты будешь просто молчать.

Ритуал Чистых Помыслов
(Rite of Pure Thought)

Требования: Техножрец (Черепной контур).

Правая, творческая, половина твоего мозга заменяется когитатором. Отныне ты не чувствуешь эмоций – их тебе заменяет холодная чистота логики. Ты теряешь восприимчивость к Страху, Подавлению и любым другим эффектам, полагающимся на эмоциональную составляющую человеческой души. Окружающие теперь находят твоё присутствие, в лучшем случае, внушающим некоторое беспокойство. Мастер должен удалить все (возможно) накопленные Ментальные Расстройства, которые не подходят для этого нового состояния, и заменить их подходящими, равной степени серьёзности.

Снайпер
(Sharpshooter)

Требования: Баллистик 40, Меткий Выстрел.

Ты без проблем попадаешь точно туда, куда хочешь. При совершении Прицельной Атаки ты не получаешь обычного штрафа -20. Этот Талант заменяет собой талант Меткий Выстрел.

Крепкое Телосложение
(Sound Constitution)

Ты способен пережить больше повреждений, прежде чем умрёшь. Получаешь дополнительную Рану. Если твоя Схема Развития позволяет, этот Талант можно покупать несколько раз.

Спринт
(Sprint)

Ты способен двигаться с поистине поразительной скоростью, если желаешь как можно скорее выбраться из неприятностей (или наоборот, побыстрее в них вляпаться). При совершении Полного Действия Передвижения, ты можешь дополнительно пройти расстояние, равное твоему Бонусу Ловкости в метрах. Ты также можешь удвоить скорость Бега на один Раунд. Если ты используешь этот Талант два Раунда подряд, получаешь один уровень Усталости.

Шаг в Сторону
(Step Aside)

Требования: Ловкость 40, Уклонение.

Ты способен очень быстро уходить от атак. Ты можешь совершить дополнительное Уклонение один раз за Раунд. По сути, этот Талант обеспечивает персонажу ещё одно Действие Реакции, которое можно потратить только на Уклонение – таким образом, персонаж способен совершать Уклонение дважды за Раунд. Помни, однако, что против одной конкретной атаки можно Уклоняться лишь один раз.

Уличный Боец
(Street Fighting)

Ты мастер грязных приёмов, вроде ударов ниже пояса или ножом в брюхо. При нанесении Критического Урона при помощи ножей или безоружной атаки ты получаешь +2 к Урону.

Могучий Разум
(Strong Minded)

Требования: Сила Воли 30, Сопротивляемость (Психосилы).

Твой разум подобен крепости, защищенной от психических атак. Ты можешь перебросить проваленный Тест Силы Воли, направленный на сопротивление Психосилам, воздействующим на твой разум. На Психосилы, подразумевающие физическое воздействие, скажем, Телекинез, этот Талант не действует.

Верный Удар
(Sure Strike)

Требования: Ближний Бой 30.

Ты бьешь точно, заранее зная, куда попадет твой удар. Определяя, куда пришелся твой удар в ближнем бою, ты можешь применять либо результат, выпавший на кубиках, либо обратный ему, смотря какая область попадания тебе больше по нраву.

> #### Пример
>
> *Бим выкидывает 37 при попытке ударить орка. В обычных условиях Бим попал бы в область 73 – правую ногу – но, благодаря тому, что у него есть Талант Верный Удар, он может выбрать область 37 – тело чужого.*

Стремительная Атака
(Swift Attack)

Требования: Ближний Бой 35.

В качестве Полного Действия ты можешь провести две атаки в ближнем бою за свой Ход. Ты не можешь использовать Талант Двойной Удар во время Стремительной Атаки. Если ты обладаешь Талантом Две Руки и несешь в бою два орудия ближнего боя, ты получаешь преимущества Стремительной Атаки для одного оружия и одну обычную атаку для второго. Если ты обладаешь Талантом Две Руки и несешь в бою оружие ближнего боя в одной руке, и пистолет во второй, ты получаешь преимущества Стремительной Атаки для оружия ближнего боя, плюс одну обычную атаку для пистолета.

Нокдаун
(Takedown)

Ты умеешь брать врага живьём. В качестве Частичного Действия ты можешь объявить, что пытаешься провести Нокдаун до того, как проводить Тест Ближнего Боя. Если этой атакой ты наносишь хотя бы 1 единицу Урона, этот урон игнорируется, но твой противник должен пройти Тест Выносливости, чтобы не получить Оглушение на один Раунд.

Одарённый
(Talented)

Группа Талантов: Все Умения.

Выбери одно из твоих Умений. Ты получаешь бонус +10 к Тестам этого Умения.

Ритуал Освобождения
(Technical Knock)

Требования: Интеллект 30.

При помощи льстивого шёпота и ритуальных манипуляций ты можешь пробудить спящих духов оружия и снова направить их ярость на своих врагов. Ты способен снять заклинивание с любого оружия в качестве Частичного Действия. Для совершения ритуала ты должен прикасаться к этому оружию. В течение Раунда ты можешь провести этот ритуал лишь однажды – излишнюю поспешность духи оружия могут счесть признаком непочтительности.

Метательное Оружие
(Thrown Weapon Training)

Группа Талантов: Примитив, Цепь, Шок, Силовое.

Ты прошел курс подготовки в обращении с определённым видом Метательного Оружия и теперь можешь пользоваться им без штрафов.

Абсолютная Память
(Total Recall)

Требования: Интеллект 30.

Благодаря долгим годам тренировок и практики, твой разум стал подобен архиву, способному хранить и воспроизводить огромные объемы информации. Ты способен автоматически «выловить» любой малозначительный факт или часть информации, которую ты теоретически мог запомнить в прошлом. При попытке вспомнить более подробные или мимолётные детали, вроде увиденной мельком сцены преступления, или содержимого страницы древнего гримуара, который ты как-то просматривал лет пять тому назад, Мастер может потребовать Тест на Интеллект.

Истинная Стойкость
(True Grit)

Требования: Выносливость 40.

Ты способен не обращать внимания на раны, которые свалили бы менее выносливого человека. Каждый раз, когда ты получаешь Критический Урон, уменьшай его вдвое (округляя вверх).

Пример

У Дрейка есть Талант Истинная Стойкость и он получает 12 очков Урона. Его БВ равен 3, броня равна 2 и 3 Раны в запасе. Это означает, что после вычета БВ, брони и Ран, Критический Урон (т.е. Урон, который персонаж получает, уже имея 0 Ран), нанесённый ему равен 4 (12-3-2-3=4). Благодаря Истинной Стойкости, это число уменьшается вдвое. Таким образом Дрейк получает лишь 2 единицы Критического Урона.

Две Руки
(Two-Weapon Wielder)

Группа Талантов: Баллистик, Ближний Бой.

Требования: Баллистик 35 или Ближний Бой 35, Ловкость 35.

Когда ты в бою несешь два оружия указанного типа, в свой ход в качестве Полного Действия ты можешь атаковать ими обоими одновременно. Каждый из Тестов на попадание в этом случае получает штраф -20 (подробнее на **стр. 401 и 638**). Обрати внимание, что тебе нужно иметь и талант Две Руки (Баллистик), и талант Две Руки (Ближний Бой), чтобы одновременно воспользоваться и пистолетом, и оружием ближнего боя.

Непримечательный
(Unremarkable)

Твое лицо не задерживается в памяти, что помогает тебе слиться с толпой. Попытки заметить тебя среди других людей или вообще описать твою внешность получают штраф -20.

Неколебимая Вера
(Unshakeable Faith)

Вера в Императора столь сильна в тебе, что ты не боишься ступить навстречу любой опасности. Ты можешь перебросить свой Тест Силы Воли, проваленный в попытках преодолеть Страх.

Стена Стали
(Wall of Steel)

Требования: Ловкость 35.

Твои клинки столь быстры, что способны сплести вокруг тебя настоящую стену из непробиваемой стали. Один раз за Раунд ты можешь совершить дополнительное Парирование. Фактически, это даёт твоему персонажу вторую Реакцию, которую он может потратить только на Парирование, что обеспечивает до двух Парирований в Ход. Помни, что против каждой конкретной атаки можно применить лишь одно Парирование.

V

ARMOURY

Money
•
Availability
•
Craftsmanship
•
Weapons
•
Armour
•
Gear
•
Cybernetics

Глава V: Арсенал

«На Императора надейся, а пушку носи с собой».

- Мордехай Вогт, Верховный Маршал

Сорок Первое Тысячелетие – опасное место, раздираемое враждой и войнами, и если Аколит хочет выжить, ему не помешает хорошее вооружение и экипировка. Вообще, оборудование, и, в особенности, оружие и доспехи, есть важнейшая статья расходов Аколита – и от качества этого оборудования может зависеть успех или провал всей операции. Эта Глава даёт описание основных видов оружия, доспехов и оборудования, имеющего хождение в Империуме. Сначала дано описание, так сказать, «базового» оборудования (из числа приведённого в **Dark Heresy Core Rule Book**), затем – расширенный набор из **Inquisitor`s Handbook**, разбитый по типам миров, на которых указанное оборудование встречается чаще прочих.

Тёмная Эра Технологии

Технология 41го Тысячелетия таинственна, и многие её секреты сокрыты от человека многовековой завесой невежества и суеверий. Аколиты вполне способны постичь зачатки знаний, самые базовые принципы работы своего оружия и экипировки, но вероятнее всего вариант, при котором Аколит просто заучит слова техномолитв и ритуальную последовательность движений и жестов (капнуть масла там, повертеть рукоятку здесь), при исполнении которых предмет экипировки заработает и сделает то, для чего он предназначен. Кроме того, каждый знает, что почтительное отношение к духам, обитающим в оружии, есть знак благоразумия, и пренебрегать ими будет лишь глупец, жаждущий оказаться в пылу сражения с заклинившим оружием в руках.

Деньги

«Ты можешь видеть небо, полное звёзд; я вижу деньги, которыми должно набить карманы».

- Госпожа Катрина Заат, Вольный Торговец

Аколиты довольно быстро поймут, что деньги есть существенная часть того, что заставляет крутиться колеса Империума. Будь ты простым уличным разносчиком с захолустного феодального мирка, или могущественный Вольный Торговец – денежный поток является неотделимой частью жизни.

Тронный Золотой

Богатство и деньги жителей Сектора Каликсис принимают множество форм. На одних мирах Аколиты смогут увидеть людей, обменивающих товар на красивые бляшки из перламутровых раковин или золотые монеты, а на других – расплатиться с торговцем векселями, вышитыми на куске ткани, или валютой, существующей лишь в вычислительных контурах когитаторов. В **Dark Heresy** все эти виды валют даны в переводе на Тронные Золотые, или просто Троны. Именно Троны есть мерило богатства в Секторе, и обеспечены они титаническими объемами богатств, создаваемых сбором Имперской планетарной десятины. В наиболее буквальном своём значении, Троны – самое близкое к истине проявление того, что можно назвать деньгами Императора.

При помощи Тронов Мастер может регулировать цены предметов на разных мирах, а заодно с лёгкостью отслеживать личное состояние каждого персонажа, даже если оно содержится в мириадах различных валют.

Доход

Все Аколиты получают ежемесячный доход, будучи помощниками Инквизитора. Эти деньги – то, что персонажам удалось заработать в свободное время, выполняя побочные (иногда довольно мутные) дела, инвестируя деньги, давая их в рост, или же просто получая своеобразную «стипендию» из рук своего прославленного нанимателя. В игровых терминах, однако, персонаж всегда получает свой ежемесячный доход, не прилагая к

Таблица 5-1: Доходы и Социальные Классы

Класс	Тронов/Месяц	Ранговый Рост	Описание
Изгои (Подонок)	20*	Особый*	Те, кто не имеет правомочного места в структуре Имперского общества, стоящие ниже самой нижней ступени общественной иерархии.
Трудящиеся Классы	30	3	Те, кто трудится в полях, факторумах, и ульях Империума, иными словами – подавляющее большинство человечества.
Военный Класс (Гвардейцы)	50	5	Те, кто сражается.
Подлежащий Класс (Арбитры, Псайкеры)	70	7	Те, кто обслуживает вышестоящие классы, получают блага со стороны своих имущих господ.
Учёный Класс (Адепты)	100	10	Те, кто живёт своими знаниями.
Ремесленный Класс (Убийцы)	120	12	Те, кто покупает, продаёт или зарабатывает на жизнь своим ремеслом.
Механикус (Техножрецы)	150	15	Те, кто следует путями Бога-Машины, формируют отдельный класс.
Министорум (Клирики, Сороритки)	200	20	Те, кто служит Культу Императора и пользуется благами царствия Его.
Аристократия	500	50	Те, кто рождён для богатства и власти по праву крови.
Свободные Классы	– = Секретно = –		Те, кто волен путешествовать по Империуму по собственной воле, будь то Инквизиторы внушающих страх Ордосов или неуловимые Вольные Торговцы.

тому никаких дополнительных усилий. Мастер, естественно, волен увеличивать, уменьшать или задерживать эту плату, если считает, что того требует сюжет, или если Аколиты разочаровали своего господина!

Доходы персонажа, как и его стартовое богатство (смотри **Таблицу 1-9: Стартовое Богатство** на **стр. 43**), зависят от его социального класса, определяемого выбранной им Профессией. Всё это, естественно, не исключает никаких дополнительных доходов, которые персонаж может получить на стороне по ходу самой игры.

Каждый раз, как персонаж получает новый Ранг, его ежемесячный доход с согласия Мастера увеличивается на указанную в **Таблице 5-1** величину. *Например, базовый доход Гвардейца – 50 Тронов. Он увеличится до 55 Тронов после того, как он достигнет своего второго Профессионального Ранга*. Мастер волен изменять этот прирост в зависимости от различных достижений, например, титулов и наград, которые в ином случае не имели бы игрового эффекта.

Игроки, выбравшие путь Подонка, вместо этого должны бросать 1d10 и сверять результат с **Таблицей 5-2: Доход Подонка**, чтобы таким образом выяснить количество Тронов, «заработанных» в течение месяца.

Таблица 5-2: Доход Подонка

D10	Результат	Доход
1-3	Попрошайничество	10+1d10
4-5	Жульничество	15+БТ d10
6-7	Кража	15+БЛ d10
8-9	Афера	15+БИ d10
10	Фарт	50+ОС d10

БТ – Бонус Товарищества; БЛ – Бонус Ловкости;
БИ – Бонус Интеллекта; ОС – Очки Судьбы.

Пример

Пинчер Смытт, Подонок из подулья, вычисляет свой доход броском 1d10, сверяясь с таблицей. Пинчер выбрасывает 6, так что в этом месяце его доход – результат удачной кражи. Теперь Пинчеру нужно выяснить объем этого дохода. Он бросает 3d10 (именно 3 равен его Бонус Ловкости). На кубиках выпадает 3,4 и 6 – всего 13, что в сумме с 15 даёт 28 Тронов.

Жалование Аколита

Аколит, показавший себя с лучшей стороны, успешно выполняя миссии и поручения, вполне может удостоиться некоего поощрения со стороны Инквизитора. Например, это может выразиться в форме дополнительного увеличения ежемесячной прибыли ещё на 10-50 Тронов, а то и более, или же в форме регулярных поставок боеприпасов. Естественно, все эти детали остаются на откуп Мастеру – но такие поощрения есть один из основных видов заботы Инквизитора о своих Аколитах.

Доступность

«Послушай, друг, может там, откуда ты приехал, у каждого человека и его ручного грокса и есть по лазагну, но в моем магазине ты можешь либо купить арбалет, либо убраться по-доброму».

- Грибб, оружейник, Порт-Сафферинг

То, что у тебя есть деньги, ещё не гарантирует, что у тебя будет всё, что ты захочешь. На захолустном феодальном мирке ты вряд ли найдешь что-то стоящее; другое дело – шумное и беспокойное многолюдье базаров города-улья. Более того, поиск высококлассного вооружения в какой-нибудь глухомани – занятие куда более нетривиальное, чем покупка того же самого оружия на переполненном рынке гигантского метрополиса. Чтобы отразить этот факт, каждому образцу оборудования и каждой услуге присвоен индекс Доступности, варьирующийся от повсеместного изобилия до крайней редкости. Мастер может пользоваться данной информацией, чтобы определять, насколько велик шанс раздобыть что-либо в том или ином месте.

Персонажи, разыскивающие предмет (или услугу), должны преуспеть в Тесте на Сбор Информации, с учётом модификатора Доступности предмета (или услуги); **Таблица 5-3: Эффекты Доступности** на **стр. 226** приводит базовый модификатор к Тесту на Сбор Информации, направленному на поиск определённого предмета (или услуги) в сообществе, количество жителей в котором колеблется между 1.000 и 10.000 жителей. Если сообщество более крупное, от 10.000 до 100.000, Сложность поиска следует уменьшить на один шаг, для сообществ от 100.000 – на два. Если в сообществе менее 1.000 человек, увеличь Сложность на шаг. **Таблица 5-4: Доступность по Населению** (далее) содержит все необходимые данные.

Каликсианские Деньги

Хотя слово «Троны» является общеупотребительным термином среди населения сектора, большая часть жителей продолжает использовать местные наименования денег. Имена эти могут варьироваться от планеты к планете, и даже в пределах одного единственного мира. Ниже приведены наиболее распространённые наименования денег в Секторе Каликсис.

Клочки, Хрусты и Струпья – Все эти термины имеют хождение в ульях Сцинтиллы. Именно там эти слова стали синонимами наиболее надёжных Тронных банкнот, обеспеченных, не в последнюю очередь, неимоверными богатствами самой столицы сектора.

Души – В условиях непрекращающихся войн на Иокантосе многие всерьез верят, что их деньги навечно запятнаны кровью тех, кто был на них нанят – отсюда и пошло поверье о торговле душами павших воинов.

Пульки – Происходит из глубин Города Ганметал, где патроны порой используются вместо денег.

Щебенка или Камни – В рудниках и деревнях Сеферис Секундус жизнь вращается вокруг горнорудного дела. Неудивительно, что кусочки руды и самородки ассоциируются у местных жителей с Тронами.

Лорды и Леди – В застрявшем в феодальной эпохе захолустье Эйкриджа каждый дворянин чеканит собственную монету, стоимость которой напрямую зависит от богатства лорда (или леди), лик которого оттиснут на металле.

Чешуя или Ласты – Жизнь обитателей водного мира Спекторис во всех своих отраслях, так или иначе, связана с рыбой. О том, кто распоряжается большими деньгами, говорят, что у него «причал в чешуе» или что он «насёк ластов».

Пример

Дрейку нужен новый лазган. Лазган – Распространённый предмет, так что Тест Сбора Информации на его поиски получает бонус +10. Если он ищет его на небольшом фермерском форпосте с населением едва ли больше 1.000 человек, Сложность будет Средней (+0), а если дело происходит в большом городе с населением, скажем, в 80.000 человек, лазган найти будет значительно легче (бонус вырастет до +30, поскольку Сложность станет Лёгкой).

Таблица 5-3: Эффекты Доступности

Доступность	Сложность	Модификатор
Раритет	Очень Тяжёлая	-30
Редкая	Тяжёлая	-20
Скудная	Трудная	-10
Средняя	Средняя	+0
Распространённая	Простая	+10
Обильная	Рутинная	+20
Изобильная	Лёгкая	+30

Время

Просто из-за того, что в большом сообществе можно найти то, что нужно, совсем не обязательно, что сам процесс поиска будет быстрым и непринуждённым. Чем больше сообщество, тем больше времени уйдет на поиски. Каждая ступень успеха уменьшает нужное для поисков время на один временной промежуток (минуту, час, день, неделю или месяц, в зависимости от базовых единиц измерения). Подробности в **Таблице 5-5: Доступность и Время**. Мастеру следует делать бросок по этой таблице тайно, особенно в случае с опасными или дорогими предметами, чтобы оставить себе простор для создания напряженных моментов и разного рода нежеланных встреч.

Доступность и Технология

На определённых мирах некоторые вещи найти не просто трудно – невозможно. Например, лазган может быть крайне распространённым предметом экипировки на большинстве миров Империума, но вот на диком или феодальном мире ты вряд ли найдешь того, кто хотя бы слышал об этакой диковине. Таким образом, Мастер самостоятельно может определять доступность тех или иных вещей исходя из допущения, что та или иная технология на некоторых мирах может попросту отсутствовать.

Качество

«Цени это оружие, мудро используй его в битве и почитай его священный дух молитвами, ибо ещё долго после того, как тебя не станет, будет оно служить Императору».

- Эргар Кир, Инженер-Провидец

Не все вещи сделаны одинаково хорошо. И на безграничных просторах Империума, и далеко за его пределами качество исполнения оборудования может варьироваться очень широко – от штампованной массовой поделки до настоящих шедевров ручной работы.

Как правило, Качество обычных вещей и оборудования оказывает незначительное игровое воздействие. В общих чертах, Низкое Качество устройства выражается в более частых поломках и неточной работе, в то время как Хорошее и Высшее Качество означает, что предмет, напротив, очень точен и надёжен. Конкретные детали остаются на усмотрение Мастера. В случае с оружием и доспехами Качество напрямую влияет на их вес и боевые характеристики (подробности ниже), но разница между обыденными товарами и услугами, отличными по Качеству – вопрос скорее описательный, нежели игровой. Мастер может, скажем, изменять Сложность некоторых Тестов, но и это остаётся полностью на его усмотрение. Если не указано обратное, Качество любого описываемого предмета считается Обычным.

Таблица 5-4: Доступность по Населению

	Сложность по Населению			
Доступность	Менее 1.000	Менее 10.000	Менее 100.000	100.000 и более
Раритет	По решению Мастера	Очень Тяжёлая	Тяжёлая	Трудная
Редкая	Очень Тяжёлая	Тяжёлая	Трудная	Средняя
Скудная	Тяжёлая	Трудная	Средняя	Простая
Средняя	Трудная	Средняя	Простая	Рутинная
Распространённая	Средняя	Простая	Рутинная	Лёгкая
Обильная	Простая	Рутинная	Лёгкая	Автоматически
Изобильная	Рутинная	Лёгкая	Автоматически	Автоматически

Таблица 5-5: Доступность и Время

	Сложность по Населению (Базовое время по Доступности)						
Население	Раритет	Редкая	Скудная	Средняя	Распростр.	Обильная	Изобильная
Ниже 1.000	1d10 часов	1 час	30 минут	15 минут	10 минут	5 минут	1 минута
Ниже 10.000	1d10 дней	1d10 часов	1 час	30 минут	15 минут	10 минут	5 минут
Ниже 100.000	1d10 недель	1d10 дней	1d10 часов	1 час	30 минут	15 минут	10 минут
100.000 и более	1d5 месяцев	1d10 недель	1d10 дней	1d10 часов	1 час	30 минут	15 минут

Качество	Множитель Цены	Доступность
Высшее	X10	Падает на 2 шага
Хорошее	X3	Падает на 1 шаг
Обычное	X1	---
Низкое	X1/2	Возрастает на 1 шаг

Пример

Дрейк понимает, что не может позволить себе новый, с иголочки, лазган. Так что он решает остановиться на лазгане Низкого Качества. Стоимость такого оружия уменьшена вдвое, кроме того, такого добра везде полно, так что его Доступность увеличивается до Обильной.

Оружие

«Со стволом не поспоришь».

- древняя (до Ереси) поговорка

Всё оружие можно разделить на несколько групп, в общих чертах охватывающих всё бесконечное разнообразие дистанционного и рукопашного оружия. Если оружие не Низкокачественное, оно обязательно комплектуется всеми необходимыми кобурами, ножнами или транспортировочными ремнями, стоимость которых входит в стоимость оружия.

Галактика Оружия

Империум обширен, и среди миллиардов его обитаемых миров – великое множество миров-кузниц, фабрик, ремесленников, артефакторов и кузнецов, производящих доспехи и оружие. Совсем нетрудно вообразить себе, сколь многочисленны и разнообразны их разновидности, паттерны, марки и модели. Попросту невозможно детализировать и описать каждый из производимых Империумом образцов оружия, так что всё оружие, доспехи и оборудование, описанное в этой главе – лишь часть всего их безмерного разнообразия. Естественно, ты волен придумывать новое оружие по своему разумению и давать ему любые угодные тебе имена – в конце концов, гораздо круче иметь Н-12 «Чёрная Вдова» паттерна Горгон, чем безликий и пресный стаб-револьвер.

Каждое оружие имеет профиль, представленный при помощи приведённых ниже параметров, который позволяет мастеру и игрокам черпать из него всю необходимую информацию:

Имя: Название оружия.

Класс: К какому классу принадлежит оружие – рукопашное, метательное, пистолет, основное или тяжёлое.

- *Рукопашное* – оружие можно использовать в ближнем бою. При использовании оружия ближнего боя добавь свой Бонус Силы к наносимому урону.
- *Метательное* оружие – что угодно, отправляемое в цель исключительно силой мускул; как правило, подразумевает ножи, топорики, дротики и тому подобное. Если метательное оружие не является одновременно рукопашным, его нельзя использовать в ближнем бою (а если это таки происходит, оно считается импровизированным). При использовании метательного оружия прибавь свой БС к наносимому урону (исключением является взрывчатое оружие вроде гранат).
- *Пистолеты* – одноручное дистанционное оружие, из которого можно вести огонь даже в рукопашной (при этом стрелок не получает бонусов к попаданию за расстояние и прицельные приспособления). Выстрел из Пистолета с особенностью Разброс в ближнем бою считается стрельбой В Упор. При этом, однако, стрелок также не получают бонус +30 за расстояние.
- *Основное* оружие – из него огонь ведётся при помощи обеих рук. При необходимости стрелять из него можно и с одной руки, но уже со штрафом -20.
- *Тяжёлое* оружие всегда требуется так или иначе Установить, как правило, на сошки или треногу, но ровно с тем же успехом то может быть подоконник или мешок с песком (или плечо самого стрелка, если речь об оружии типа реактивных гранатомётов). Если Установкой пренебречь, штраф на попадание составит -30, а Полуавтоматический или Автоматический огонь из тяжёлого оружия вести будет нельзя.

Установка Тяжёлого Оружия

Установка тяжёлого оружия – это Частичное Действие. Установив его, стрелок не может двинуться с места, не потеряв при этом всех преимуществ Установленного оружия. При этом он может наводить свое оружие только на цели, находящиеся в его секторе обстрела, ширина которого зависит от способа установки. Так, установив оружие на подоконник или кучу обломков, получишь сектор обстрела в 45 градусов (это случай, когда оружие просто на что-нибудь опёрто), сошки дадут 90 градусов обстрела, тренога – 180, а турель – все 360.

Дист (Дистанция): Для каждого оружия в таблицах приведена эффективная дистанция стрельбы. Ближняя Дистанция – расстояние менее половины этого числа, Дальняя – расстояние, более чем вдвое превышающее указанное, Экстремальная – более чем втрое. Предельная дистанция стрельбы вчетверо больше Дист оружия. Стрельба ближе, чем на 3 метра считается стрельбой В Упор. Так, Дист лазгана равен 100. Ближняя дистанция в этом случае простирается от 3 до 50 метров, средняя – от 50 до 200, Дальняя – от 200 до 300, и Экстремальная – от 300 до 400.

РоФ (Скорострельность): Указывает, может ли оружие вести полуавтоматический или автоматический огонь, и как много патронов или зарядов на это тратится. РоФ оружия состоит из трёх частей, отделённых друг от друга знаком «/». Первая часть указывает, может ли оружие стрелять одиночными (обозначается буквой «О»). Вторая часть характеризует способность оружия вести полуавтоматический огонь, а третья – автоматический; число в любой из частей – это количество патронов, которое тратится при стрельбе в этом режиме. Режим, в котором оружие не способно вести стрельбу, обозначается как «-».

Некоторое оружие способно вести огонь более чем в одном режиме. В этом случае каждый из режимов будет обозначен числом в соответствующей ему части этой графы – персонажу нужно просто выбрать нужный.

Урон: Урон, наносимый оружием и его тип, необходимый для таблиц Критического Урона и альтернативных правил оказания медицинской помощи (тип обозначается буквой): «Э» – Энергетический, «В» – Взрывной, «Р» – Резаный, «У» – Ударный.

Бро (Бронебойность): Указывает, насколько хорошо оружие справляется с бронёй. Когда удар или выстрел достигают цели, следует вычесть из Брони цели Бронебойность оружия. Результат меньше 0 считается за 0 (т.е. броня вообще не предоставляет никакой защиты). После этого Урон считается как обычно. Так, например, если цель защищена Бронёй 5, а Бронебойность оружия равна 3, то цель получит лишь 2 Очка Брони против урона, нанесённого этим попаданием. Помни, что Бронебойность не действует на защитные поля, но действует на укрытия.

Об (Обойма): Как много патронов/зарядов содержит полностью заряженное оружие.

Пер (Перезарядка): Число Действий, нужных для того, чтобы перезарядить оружие. Как правило, это Част (Частичное Действие) или Полн (Полное Действие). В случае с некоторыми видам оружия Перезарядка может быть Длительным Действием, занимающим несколько Раундов времени – например, 2Полн означает, что понадобится 2 Полных Действия.

Особенности: Эта графа перечисляет особые свойства оружия, вроде создаваемого попаданием взрыва или необходимости ждать перезарядки систем оружия после каждого выстрела.

Вес: Вес оружия в килограммах.

Цена: Указывает справедливую стоимость оружия в пределах Империума. Цена исчисляется в Тронах.

Доступность: Доступность оружия (**Таблица 5-3: Эффекты Доступности, стр. 225).**

Оружейные Особенности

Некоторые виды оружия обладают особыми качествами – исключительной точностью, взрывоопасностью и т.п.

Качество Оружия

Все оружие, описанное здесь – это оружие Обычного качества. Для оружия лучшего или худшего качества используйте следующие модификаторы:

Плохое: Низкокачественное стрелковое оружие дешево, но подвержено всяческим поломкам – оно обладает особенностью Ненадёжное. Если оружие и без того Ненадёжно, его будет клинить при каждом промахе. Атаки низкокачественным рукопашным оружием получают штраф -10 на попадание.

Хорошее: Тщательно продуманное и мастерски сработанное, это оружие очень надёжно. Стрелковое оружие Хорошего качества обладает особенностью Надёжное. Если оружие обладает особенностью Ненадёжное, эти две особенности нейтрализуют друг друга (оружие просто выглядит лучше обычного). Если оружие и без того Надёжно, никакого дополнительного эффекта (за исключением отличного внешнего вида) качество не окажет. Атаки рукопашным оружием хорошего качества получают бонус +5 на попадание.

Высшее: Произведение искусства в той же степени, что и оружие, эти предметы созданы лучшими мастерами, зачастую сотни лет тому назад. Стрелковое оружие Высшего качества никогда не Заклинивает и не Перегревается. Если результат броска кубиков указывает на подобное событие, считай это простым промахом. Атаки высококачественным рукопашным оружием получают бонус +10 на попадание и +1 к наносимому Урону.

Точное (Accurate)

Некоторое оружие изначально задумывалось для прицельной стрельбы, и в опытных руках оно способно себя показать с самой лучшей стороны. При Прицеливании из такого оружия стрелок получает дополнительный бонус +10 к своему Баллистику (помимо обычных бонусов за само Прицеливание). Кроме того, если в результате этого Прицеливания произошло успешное попадание одиночного выстрела из Основного Оружия, Урон от этого выстрела увеличивается на 1d10 за каждые две ступени успеха в Тесте на Баллистик, вплоть до максимума в +2d10 единиц Урона.

> «Дикая тварь по имени война толкает человечество на свой путь и гонит его к уничтожению. Она питается ужасом. Она становится лишь ненасытнее с каждым годом, и однажды тварь пожрет само человечество без остатка».

Сбалансированное (Balanced)

Некоторые виды оружия, чаще всего мечи или ножи, сделаны так, чтобы рукоять служила противовесом клинку, что положительно сказывается на лёгкости обращения с клинком. Сбалансированное оружие обеспечивает бонус +10 к Тесту Ближнего Боя при Парировании.

Взрыв (X) (Blast (x))

В основе поражающей мощи оружия вроде ракет или гранат лежит детонация большого количества взрывчатого вещества. При выстреле из оружия с этой особенностью тому, кто оказывается в области взрыва (радиус которого равен числу в скобках), также засчитывается попадание. Зона попадания и Урон рассчитывается отдельно для каждой цели, задетой взрывом.

Оборонительное (Defensive)

Оборонительное оружие, такое как щит, предназначено для отбивания ударов врага – и атаковать им не очень удобно. Оборонительное оружие обеспечивает бонус +15 к тестам на Парирование, но налагает штраф -10, если приходится атаковать им самим.

Огненное (Flame)

Огненное оружие извергает поток пламени, способный достать врага на расстоянии, равном Дистанции оружия. В отличие от любого другого оружия, у огнемётов есть только одна Дистанция, и при стрельбе его выстрел несет смерть всем, кто оказался в пределах этой дистанции. Стрелку нет нужды проходить Тест на Баллистик – он просто жмёт на гашетку. Все существа, оказавшиеся в пределах 30-градусного сектора на расстоянии меньше Дистанции оружия от стрелка, должны пройти Тест Ловкости или получить Урон. Отсутствие у стрелка соответствующего оружейного Таланта даёт его целям бонус +20 к этом Тесту Ловкости, а если тяжёлый огнемёт не Установлен, то Тест Ловкости целей получает бонус +30. В случае если цель все-таки получает Урон, она должна немедленно пройти второй Тест Ловкости или загореться. Укрытие не защищает от атак с применением огнемётов.

Из-за того, что Огненному оружию не нужны броски на попадание, считается, что попадание всегда происходит в область торса, а оружие клинит при выпадении 9 на кубике Урона (ДО того, как будут добавлены любые бонусы).

Гибкое (Flexible)

Есть оружие, которое собрано из множества свободно соединенных между собой звеньев или секций – к оружию подобного рода можно отнести цепы, кистени и плетёное оружие типа кнутов. Удар, нанесённый таким оружием, нельзя Парировать.

Неточное (Inaccurate)

Оружие с такой особенностью либо плохо продумано, либо собрано спустя рукава, либо вообще не предназначено для прицельной стрельбы – независимо от того, насколько умело ты обращаешься с таким оружием, точное попадание из него – дело случая. Стрелок с таким оружием не получает бонусов за Прицеливание.

Перегрев (Overheats)

Некоторое оружие подвержено перегреву. Случается это, как правило, из-за неудачной конструкции, либо из-за нестабильной природы его боеприпасов. Если при тесте на попадание из такого оружия выпадает результат 91 и выше, это означает, что происходит Перегрев. Бросай 1d10 и смотри **Таблицу 5-6: Перегрев Оружия**, чтобы узнать, что случилось.

Таблица 5-6: Перегрев Оружия

Бросок	Эффект
1-5	Стрелок должен пройти Тест Выносливости или уронить оружие. Из оружия нельзя стрелять в течение 1d10 Раундов.
6-8	Стрелок получает 1d10+2 Энергетического Урона и роняет оружие. Плюс ко всему оружие накаляется так, что никто не сможет поднять его в течение 1d10 Раундов (любой, кто попытается, получит 1d10+1 единиц Энергетического Урона).
9-10	Оружие взрывается и безвозвратно разрушается. Стрелок, а также каждый в радиусе четырех метров от него, получает Урон, равный Урону уничтоженного оружия.

Силовое Поле (Power Field)

Оружие с этой особенностью облачено в силовое поле, увеличивающее Урон и Бронебойность оружия. Улучшения эти уже включены в характеристики оружия. Если ты успешно Парируешь таким оружием атаку, сделанную при помощи оружия без Силового Поля, у тебя есть 75% шанс уничтожить оружие противника.

Примитивное (Primitive)

Грубое и простое по технологическим меркам, это оружие, оставаясь смертоносным, куда менее эффективно против современных видов брони. Броня (если она не обладает тем же свойством) вдвое более эффективна против ударов Примитивным оружием. Показатель Брони доспеха удваивается ДО учёта Бронебойности Примитивного оружия. Например, гвардейский флак-доспех (Бр 4) при попадании Примитивного оружия с Бронебойностью 2 обеспечит 6 очков защиты: (4x2)-2.

Перезарядка (Recharge)

Из-за нестабильной природы боеприпасов или же из-за самой конструкции оружия, ему необходима пауза между выстрелами. После выстрела оружию понадобится один Раунд, чтобы накопить (или подать в патронник) очередной заряд – фактически, из этого оружия ты можешь стрелять через Раунд, не чаще.

Надёжное (Reliable)

Основанное на верной и испытанной веками технологии, Надёжное оружие редко подводит. Если такое оружие Заклинивает, бросай 1d10 – только 10 означает, что оружие действительно Заклинило, во всех остальных случаях происходит только обычный промах.

Разброс (Scatter)

Стандартный боеприпас этого оружия разделяется на части, когда покидает ствол, поражая цель множеством небольших снарядов. При стрельбе из такого оружия В Упор каждые две ступени успеха Теста на Баллистик обеспечивают ещё одно попадание (используй **Таблицу 7-6: Множественные Попадания** на **стр. 394**). Тем не менее, на дальних дистанциях тот же разброс и без того некрупной боевой части значительно снижает эффективность оружия. Броня цели удваивается при попадании с Дальней или Экстремальной Дистанции.

Шоковое (Shocking)

Шоковое оружие способно Оглушить врага мощным энергетическим разрядом. Цель, получившая минимум 1 очко Урона от Шокового оружия (с учётом Брони и Бонуса Выносливости) должна пройти Тест Выносливости с бонусом +10 за каждое очко Брони в области попадания. В случае провала этого Теста цель получает Оглушение на количество раундов, равное половине полученного от атаки Урона.

Дымовое (Smoke)

Не причиняя Урона, это оружие создает плотную, непроницаемую для глаз дымовую завесу. Там, куда попадает снаряд, выпущенный из оружия с этой особенностью, распыляется дымовое облако диаметром в 3d10 метров с центром в точке попадания. Облако держится до 2d10 Раундов – в зависимости от погодных условий (подробнее смотри на **стр. 403**).

Опутывающее (Snare)

Оружие с этой особенностью создано для того, чтобы мешать противнику убегать и вообще двигаться. При успешном попадании цель должна преуспеть в Тесте на Ловкость или лишиться возможности перемещаться. Обездвиженная цель не может предпринимать иных действий, кроме освобождения от пут. Цель может попытаться разорвать их (Тест Силы) или распутать (Тест Ловкости) – одна попытка на ход. Цель считается беспомощной, пока не освободится.

Разрывное (Tearing)

Разрывное оружие – грозное устройство, как правило, оснащенное множеством быстродвижущихся зубьев или поражающее цель крупнокалиберным разрывным боеприпасом. Как бы то ни было, раны, нанесённые таким оружием, чрезвычайно обширны и крайне болезненны. При броске Урона такого оружия вместо каждого d10 кидается два кубика, и из двух результатов выбирается лучший.

Токсичное (Toxic)

Некоторые образцы оружия полагаются на различные токсины и яды в качестве основного средства поражения врага. Любой, получивший урон от Токсичного оружия, после вычета Брони и Бонуса Выносливости, должен пройти Тест Выносливости со штрафом -5 за каждую полученную единицу Урона. Успех означает, что никакого дальнейшего Урона от этого выстрела не последует. Провал, однако, немедленно причиняет 1d10 Ударного Урона, игнорирующего Броню и Бонус Выносливости.

> «Мы стремимся во тьму битвы. Время мира кончилось – настало время смерти. Сейчас эпоха войны, и наши последние дни будут наполнены звуками нашей гибели».

Несбалансированное (Unbalanced)

Это оружие тяжело и не слишком удобно в обращении. Вооружённый им воин получает штраф -10 при Парировании.

Ненадёжное (Unreliable)

Кое-какое оружие подводит чаще обычного из-за плохого ухода или из-за базовых конструктивных недочётов. Ненадёжное оружие Заклинивает при броске 91 и выше – в том числе при стрельбе Длинными Очередями и при ведении Беглого Огня.

Нестабильное (Unstable)

Оружие с этой особенностью использует боеприпасы, природа которых ненадёжна и непредсказуема – никогда нельзя сказать заранее, как себя поведёт снаряд при детонации. При попадании в цель выстрела из Нестабильного оружия, кидай 1d10. Если выпадает 1, попадание наносит лишь половинный Урон, 2-9 означает обычный Урон, ну а 10 – двойной.

Громоздкое (Unwieldy)

Огромное, мощное и неуклюжее, Громоздкое оружие слишком неповоротливо, чтобы использовать его в защите. Громоздким оружием нельзя Парировать.

Быстрое (Fast)

Малый размер и лёгкий вес этого оружия придают ему скорость – за ним гораздо сложнее уследить в обороне, чем за любым другим оружием. Оппонент, пытающийся Парировать удар, нанесённый Быстрым оружием, получит штраф -20 к своему Тесту Ближнего Боя.

Использование Оружия без Таланта

Для эффективного применения любого оружия, описанного в этой главе, требуется обладать соответствующим Талантом – отсутствие определённых навыков делает обращение с незнакомым оружием довольно опасным делом. Однако ни один персонаж не застрахован от ситуации, в которой ему придется воспользоваться оружием при отсутствии Таланта. Это налагает штраф -20 на соответствующий Тест. Если оружие обладает особенностью Огненное, то противник получает бонус +20 к Тесту Ловкости на уход от попадания. Вдобавок к этому в неопытных руках оружие считается имеющим свойство Ненадёжное, что увеличивает шанс заклинивания.

Таблица 5-7: Дистанционное Оружие

Лазерное Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Лаз-пистолет	Пистолет	30м	О/-/-	1d10+2 Э	0	30	Полн	Надёжное	1,5кг	50	Распространённая
Лаз-карабин	Основное	60м	О/2/-	1d10+2 Э	0	40	Полн	Надёжное	3кг	75	Распространённая
Лазган	Основное	100м	О/3/-	1d10+3 Э	0	60	Полн	Надёжное	4кг	75	Распространённая
Лонг-лаз	Основное	150м	О/-/-	1d10+3 Э	1	40	Полн	Точное, Надёжное	4,5кг	100	Скудная
Лаз-пушка	Тяжёлое	300м	О/-/-	5d10+10 Э	10	5	2Полн	---	55кг	5.000	Раритет

Пулевое Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Автопистолет	Пистолет	30м	О/-/6	1d10+2 У	0	18	Полн	---	2,5кг	75	Распространённая
Стаб-револьвер	Пистолет	30м	О/-/-	1d10+3 У	0	6	2Полн	Надёжное	1кг	40	Обильная
Стаб-пистолет	Пистолет	30м	О/3/-	1d10+3 У	0	9	Полн	---	1,5кг	50	Обильная
Ручная Пушка	Пистолет	35м	О/-/-	1d10+4 У	2	5	2Полн	---	3кг	65	Средняя
Автоган	Основное	90м	О/3/10	1d10+3 У	0	30	Полн	---	3,5кг	100	Средняя
Охотничья Винтовка	Основное	150м	О/-/-	1d10+3 У	0	5	Полн	Точное	5кг	100	Скудная
Дробовик	Основное	30м	О/-/-	1d10+4 У	0	2	2Полн	Разброс, Надёжное	5кг	60	Распространённая
Помповый Дробовик	Основное	30м	О/-/-	1d10+4 У	0	8	2Полн	Разброс	5кг	75	Средняя
Боевой Дробовик	Основное	30м	О/3/-	1d10+4 У	0	18	Полн	Разброс	6,5кг	150	Скудная
Тяжёлый Стаббер	Тяжёлое	120м	-/-/10	1d10+4 У	3	200	2Полн	---	35кг	750	Скудная

Болтеры

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Болт-пистолет	Пистолет	30м	О/2/-	1d10+5 В	4	8	Полн	Разрывное	3,5кг	250	Редкая
Болтер	Основное	90м	О/2/-	1d10+5 В	4	24	Полн	Разрывное	7кг	500	Раритет
Тяжёлый Болтер	Тяжёлое	120м	-/-/10	2d10 В	5	60	2Полн	Разрывное	40кг	2.000	Раритет

Мельта Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Инферно-пистолет	Пистолет	10м	О/-/-	2d10+4 Э	12	3	Полн	---	2,5кг	7.500	Раритет
Мельтаган	Основное	20м	О/-/-	2d10+4 Э	12	5	2Полн	---	8кг	4.000	Редкая

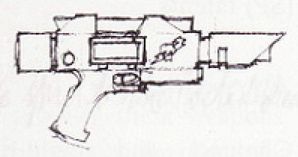
Плазменное Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Плазменный Пистолет	Пистолет	30м	О/-/-	1d10+6 Э	6	10	4Полн	Перезарядка, Перегрев	4кг	4.000	Раритет
Плазмаган	Основное	90м	О/2/-	1d10+6 Э	6	20	8Полн	Перезарядка, Перегрев	11кг	3.000	Раритет

Лазерное Оружие

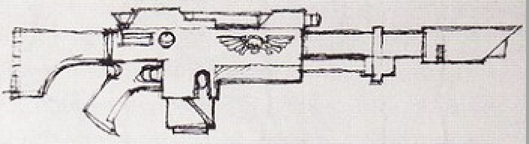
Лазерное, или «лаз» оружие – самый широко распространённый вид оружия в Империуме. В основе всего лазерного оружия лежит очень простая и надёжная технология, а само оружие очень легко содержать в рабочем состоянии. Лазерное оружие ведёт огонь короткими фокусированными импульсами света, энергия для которых берётся из очень ёмких и «быстрых» конденсаторов; сам выстрел производит яркую вспышку, сопровождающуюся характерным громким хлопком, похожим на щелчок кнута. Чтобы эффективно использовать различное лазерное оружие, персонаж должен обладать талантами Пистолеты (Лаз), Основное Оружие (Лаз) или Тяжёлое Оружие (Лаз).

Лаз-пистолет

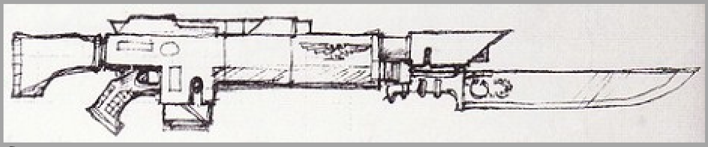


Лаз-пистолет – лёгкое, компактное и надёжное оружие, распространённое по всему Империуму. Внешний вид лаз-пистолетов может широко варьироваться – от утонченных фамильных сокровищ, украшенных гербами, орнаментами и золотой филигранью, до простецких, неприхотливых и выносливых агрегатов, стоящих на вооружении у бандитов и преступников.

Лаз-карабин



Облегченная и укороченная версия лазгана, лаз-карабин обладает повышенной энергоемкостью, да и дистанция ведения огня из него меньше, чем у его полноразмерного «родственника». Тем не менее, лаз-карабин легче носить, из него удобнее целиться, а приклад часто делают складным или вообще отъёмным. Помимо того, при стрельбе из лаз-карабина одной рукой стрелок получает штраф -10, а не -20, как обычно.



Лазган

Лазганы производятся по всему Империуму во множестве форм и моделей – увидеть его можно найти практически на любом из миров Империума. Простота и надёжность конструкции сделали лазган самым популярным оружием, как среди слуг Императора, так и среди Его врагов.

Таблица 5-7: Дистанционное Оружие (продолжение)

Огнемёты

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Ручной Огнемёт	Пистолет	10м	О/-/-	1d10+4 Э	2	2	2Полн	Огненное	3,5кг	200	Редкое
Огнемёт	Основное	20м	О/-/-	1d10+4 Э	3	3	2Полн	Огненное	6кг	300	Скудная

Примитивное Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Болас	Метательное	10м	О/-/-	---	0	1	---	Примитивное, Опутывающее, Неточное	1,5кг	10	Средняя
Ручной Арбалет	Пистолет	15м	О/-/-	1d10 Р	0	1	Полн	Примитивное	1кг	200	Редкая
Кремневый Пистоль	Пистолет	15м	О/-/-	1d10+2 У	0	1	3Полн	Примитивное, Ненадёжное, Неточное	4кг	10	Распространённая
Мушкет	Основное	30м	О/-/-	1d10+2 У	0	1	5Полн	Примитивное, Ненадёжное, Неточное	7кг	30	Распространённая
Лук	Основное	30м	О/-/-	1d10 Р	0	1	Част	Примитивное, Надёжное	2кг	10	Распространённая
Праща	Основное	15м	О/-/-	1d10-2 У	0	1	Полн	Примитивное	0,5кг	10	Обильная
Арбалет	Основное	30м	О/-/-	1d10 Р	0	1	2Полн	Примитивное	3кг	10	Распространённая

Пусковое Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Гранатомёт	Основное	60м	О/-/-	*	*	6	Полн	*	9кг	500	Скудная
Лёгкий РПГ	Тяжёлое	120м	О/-/-	*	*	1	Полн	*	15кг	1.200	Редкая

**Урон, Бронебойность и Особенности зависят от боеприпаса (гранаты), которым ведётся огонь.*

Гранаты

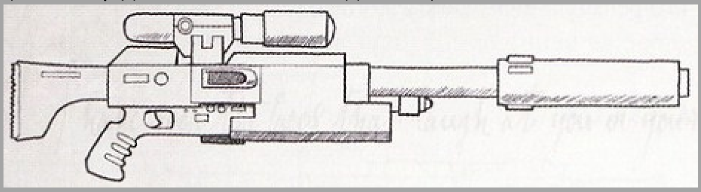
Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Фраг	Метательное	БСх3м	2d10 В	0	Взрыв (4)	0,5кг	10	Распространённая
Крак	Метательное	БСх3м	2d10+4 В	6	---	0,5кг	50	Редкая
Дымовая	Метательное	БСх3м	---	0	Дымовое	0,5кг	25	Скудная
Фотонная	Метательное	БСх3м	Особый	0	---	0,5кг	60	Скудная
Галлюциногенная	Метательное	БСх3м	Особый	0	---	0,5кг	40	Редкая
Огненная Бомба	Метательное	БСх3м	1d10+3 Э	6	Взрыв (3)	0,5кг	5	Обильная

Экзотическое Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Иглопистолет	Пистолет	30м	О/-/-	1d10 Р	0	6	Полн	Точное, Токсичное	1,5кг	1.250	Раритет
Веб-пистолет	Пистолет	30м	О/-/-	---	0	1	Полн	Опутывающее	3,5кг	1.200	Редкая
Игловинтовка	Основное	180м	О/-/-	1d10 Р	0	6	2Полн	Точное, Токсичное	2кг	1.000	Раритет
Веббер	Основное	50м	О/-/-	---	0	1	Полн	Взрыв (5), Опутывающее	8кг	1.800	Редкая

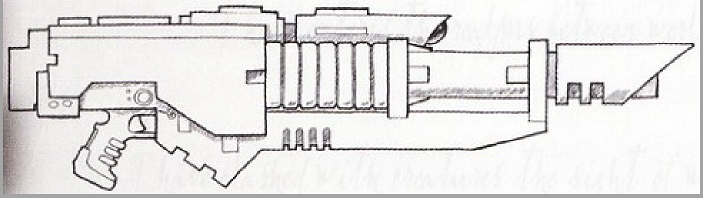
Лонг-лаз

Любимое оружие снайперов Имперской Гвардии, лонг-лаз – модифицированная версия лазгана с увеличенной дальностью и точностью боя. Как можно справедливо судить по его названию, ствол лонг-лаза гораздо длиннее, чем у лазгана – почти вдвое, если быть точным; естественно, лонг-лаз – не самый подходящий выбор для боя на ближней дистанции.



Портативная Лаз-пушка

Тяжёлое оружие армейского класса, лаз-пушка настолько мощна, что её луч способен прорезать дыру даже в танковой броне с расстояния в несколько сотен метров. Поскольку лаз-пушка питается от особых (и довольно тяжёлых) батарей, чаще всего ей вооружают расчет из двух и более человек.

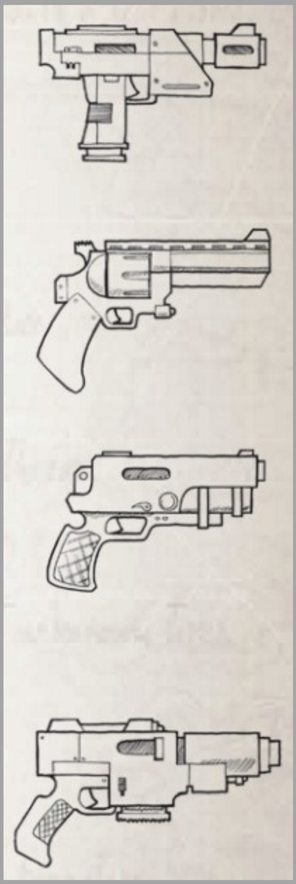


Перезарядка Батарей

Причиной огромной популярности лазерного оружия в Империуме является доступность боеприпасов. Кроме того, батареи для лазерного оружия легко можно перезарядить в полевых условиях от большинства стандартных источников энергии. Располагая таким источником, персонаж может пройти Тест Технологии, чтобы успешно зарядить любую батарею. Время перезарядки зависит от мощности источника и целиком отдается на откуп Мастеру, но процесс, как правило, длится несколько часов. Как вариант, батарею можно перезарядить, бросив ее в огонь. В этом случае, однако, зарядка батареи займет целый день, а ёмкость её навсегда уменьшится вдвое (это происходит только один раз – после первой полевой подзарядки); кроме того, оружие, питающееся от «палёной» батареи, временно теряет особенность Надёжное (или получает особенность Ненадёжное, если не было Надёжным изначально). Каждый раз, когда батарея заряжается от огня, есть 30% шанс того, что она придет в полную негодность.

Пулевое Оружие

Пулевое оружие (или стабберы) почти столь же распространено в Империуме, сколь и лазерное. Популярное и среди слуг Империума, и среди отступников, оно ценится за лёгкость в производстве и простоту обращении, не говоря уж о будоражащем сердце звуке выстрела. Кроме того, стабберы универсальны – ни один другой класс оружия не справляется с таким широким спектром боевых задач, как стабберы. Чтобы эффективно пользоваться различным стаб-оружием, персонаж должен обладать талантами Пистолеты (Стаб), Основное Оружие (Стаб) или Тяжёлое Оружие (Стаб).



Автопистолет

Компактные и скорострельные, автопистолеты являются излюбленным выбором бандитов и преступников.

Стаб-револьвер

В основе этого оружия лежит древняя и испытанная конструкция. Стаб-револьвер – идеальное вспомогательное оружие.

Стаб-пистолет

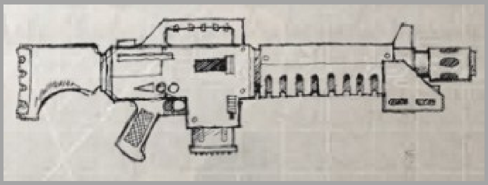
Столь же часто встречающийся, как и револьвер, стаб-пистолет менее надёжен, но при этом обладает большей скорострельностью и объемом магазина.

Ручная Пушка

Крупнокалиберная вариация на тему стаб-револьвера или пистолета, ручная пушка сделана так, чтобы не просто убить цель, но сделать это громко и страшно. Это оружие обладает ужасающей отдачей и, если его не держать при стрельбе обеими руками, налагает штраф -10 на Тест Баллистика.

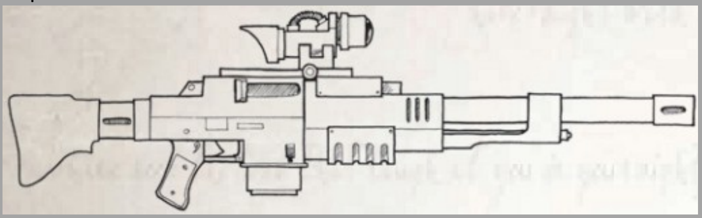
Автоган

Дешевый и простой в производстве при минимальном уровне технического развития планеты, автоган является становым хребтом вооружения многих армий Империума. Прочный, надёжный и потребляющий легкодоступные боеприпасы, автоган является привычной частью жизни во многих частях галактики, особенно в тех, где жизнь не отличается особой мягкостью.



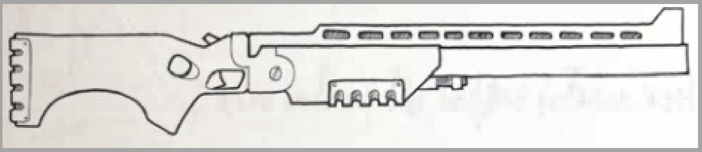
Охотничья Винтовка

Охотничью винтовку с лёгкостью можно увидеть как в руках заросшего траппера-колониста, так и в багаже богатого любителя охоты, отправляющегося за очередным трофеем. Очень точная, в руках опытного стрелка эта винтовка способна поразить цель даже на предельной дистанции; человек то будет или зверь – не так важно.



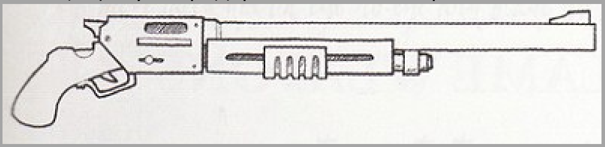
Дробовик

Это оружие можно производить даже на самых примитивных фабриках, поэтому увидеть его можно по всей галактике. Идеальные в тесноте городского и абордажного боя, где их малая дальнобойность с лихвой компенсируется убойной силой, дробовики давно протоптали дорожку в арсеналы многих Имперских организаций.



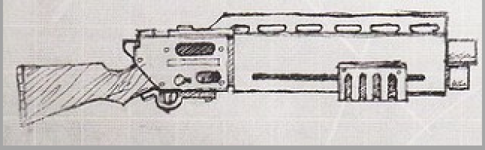
Помповый Дробовик

Излюбленное оружие законников, помповый дробовик обладает всеми сильными сторонами своего двуствольного брата, а вдобавок ещё и более вместительным магазином. Конечно же, не стоит забывать о таких приятных мелочах, как характерный (и устрашающий) звук передергиваемого затвора.



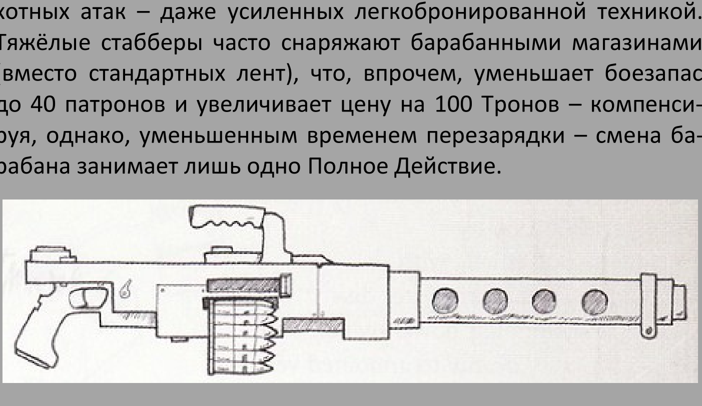
Боевой Дробовик

Эти автоматические дробовики, часто оснащаемые барабанными магазинами, созданы исключительно для боя, а потому более опасны, чем обычные дробовики. Вдобавок к значительной огневой мощи на ближней дистанции, раскатистый рокот их стрельбы способен заставить одуматься даже самые горячие головы.



Тяжёлый Стаббер

Основное оружие поддержки на слаборазвитых планетах, пользующееся популярностью у преступников и бандитов подулья, тяжёлый стаббер идеален для отражения массовых пехотных атак – даже усиленных легкобронированной техникой. Тяжёлые стабберы часто снаряжают барабанными магазинами (вместо стандартных лент), что, впрочем, уменьшает боезапас до 40 патронов и увеличивает цену на 100 Тронов – компенсируя, однако, уменьшенным временем перезарядки – смена барабана занимает лишь одно Полное Действие.

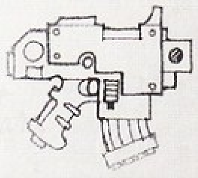


Болтеры

Если и есть оружие, которое достойно олицетворять Империум, то это болтер. Никакое другое оружие не сочетает в себе столь высокие технологии с такой обдуманной жестокостью, и ни одна другая раса в галактике, помимо человечества, не воплотила их на практике. Болтеры ведут огонь самоускоряющимися масс-реактивными снарядами, детонирующими после столкновения с целью – такие снаряды и называют болтами. Тем не менее, эти великолепные, но своенравные устройства требуют квалифицированного ухода с использованием правильных ритуалов и благословений. Более того, это очень редкое оружие, доступное лишь немногим счастливчикам с хорошими связями. Многим образцам этого оружия по нескольку веков, и передается оно из поколения в поколение, от ветерана к ветерану, от отца к сыну – само собой, их овевают легенды великих деяний и сквозь века тянется за ними долгая история славного наследования. Несмотря ни на что, было бы большой ошибкой путать эти «мирянские» болтеры с теми, что хранят священные арсеналы могучих Астартес.

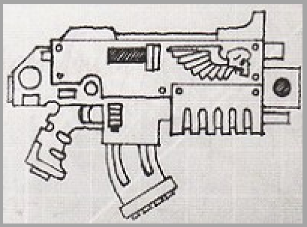
Сами болты дороги и тяжелы в производстве, поэтому лишь элита Империума имеет к ним доступ. Стандартный болт – снаряд .75 калибра со сверхплотным сердечником и наконечником из адамантия. Чтобы эффективно пользоваться различным оружием этого типа, персонаж должен обладать талантами Пистолеты (Болт), Основное Оружие (Болт) или Тяжёлое Оружие (Болт).

Болт-пистолет



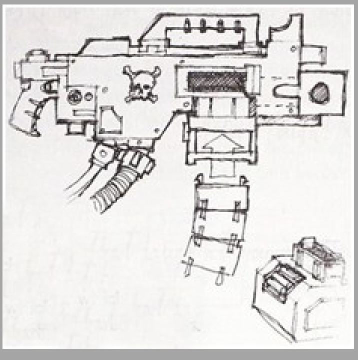
В Империуме болт-пистолет является признаком высокого статуса своего владельца, поскольку лишь малая часть людей может позволить себе тратить столь значительные суммы на обслуживание и боеприпасы к нему. Тем не менее, человек, испытавший в бою сокрушительную мощь этого оружия, вполне может пойти на любые, даже на непосильные для себя траты, лишь бы заиметь такой пистолет.

Болтер



Болтер можно узнать издалека благодаря уникальному гулкому реву, который тот издает при стрельбе, когда детонирует кик-заряд, за которым следует взрыв самого болта, попавшего в цель. Более сильное впечатление можно получить, лишь своими глазами увидев результат самого попадания.

Тяжёлый Болтер

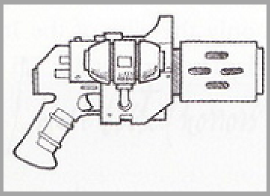


Великолепное оружие поддержки пехоты, тяжёлый болтер редко можно увидеть за пределами арсеналов силовых ведомств Империума. При стрельбе из него используются крупнокалиберная (дюймовая) разновидность стандартных болтов, оснащенных большим запасом ускорителя – отсюда рост поражающей способности снаряда, увеличение дистанции поражения цели, а также высокая эффективность орудия в борьбе против легкобронированных транспортных средств.

Мельты

Мельта (в солдатской среде более известная как печка или плавильня) – особый тип оружия, малая дальность стрельбы которого компенсируется поистине убийственной разрушительной мощью. Принцип работы такого оружия заключается в следующем: газы под высоким давлением переводятся в нестабильное субмолекулярное термическое состояние, а затем выбрасываются в цель в виде потока жара, столь сильного, что он способен превратить в лужу расплавленного металла даже танковую броню. Менее защищенные цели испаряются буквально за секунды, сопровождаемые характерным свистящим шипением, с которым жидкость выкипает из тканей под действием теплового луча. Чтобы эффективно пользоваться различным оружием этого типа, персонаж должен обладать талантами Пистолеты (Мельта), Основное Оружие (Мельта) или Тяжёлое Оружие (Мельта).

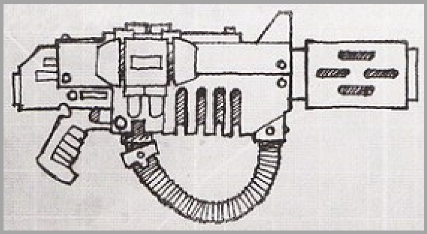
Инферно-пистолет



Технология, лежащая в основе инферно-пистолета чрезвычайно сложна в производстве – это оружие дорогое и крайне редкое. Инферно-пистолет – признак высокого статуса, поэтому честью обладать столь ценным реликтом удостаиваются лишь наиболее могущественные и влиятельные люди.

Мельтаган

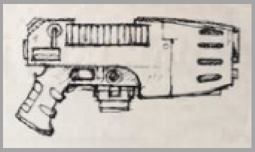
Мельтаганы – наиболее распространённая форма мельта-оружия, ценимая солдатами за непревзойденную убойную силу в ближнем бою. Кроме того, мельтаган просто незаменим при столкновении с бронированными целями – именно поэтому его очень часто используют при подавлении укреплённых огневых точек и прорыве линий обороны. Иногда мельтаган вместо стандартных канистр комплектуется заплечными топливными баками, соединенными с оружием при помощи армированного шланга. Это удваивает боезапас, утяжеляет конструкцию на 6 килограмм и увеличивает цену оружия на 100 Тронов.



Плазменное Оружие

В Империуме искусство производства плазменного оружия – почти утраченное искусство. Его секреты известны лишь крохотному внутреннему кругу Магосов Адептус Механикус Муниторума и лучшим мастерам-техноадептам. Боевое питание плазменного оружия обеспечивают прочные флаконы с фотонным водородом – топливом для плазменной реакции. Это фотоводородное горючее, попадая в плазмообразующее ядро, при стрельбе выделяет ужасающее количество тепла, так что стрелку необходимо ждать, пока ядро охладится и перезарядится перед следующим выстрелом. Чтобы эффективно пользоваться различным оружием этого типа, персонаж должен обладать талантами Пистолеты (Плазма), Основное Оружие (Плазма) или Тяжёлое Оружие (Плазма).

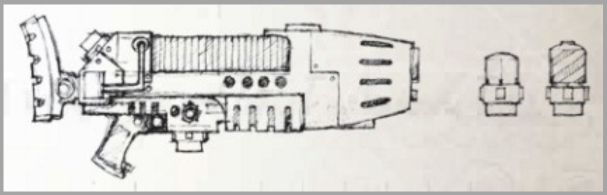
Плазменный Пистолет



Немногие пистолеты смертоноснее плазменного – тот, кто согласится смириться с риском, сопутствующим стрельбе из него, на близкой дистанции будет способен справиться практически с любым врагом.

Плазмаган

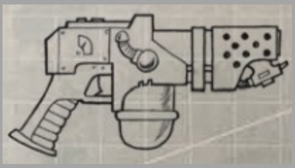
Очень редкое оружие, даже по меркам арсеналов Имперской Гвардии и прославленных Космических Десантников. История большей части действующих образцов этого оружия насчитывает сотни, если не тысячи лет. Несмотря на столь почтенный возраст, оно словно выполняет завещание своих давно почивших создателей, оставаясь столь же смертоносным, как и в тот день, когда начало свой славный путь. В качестве альтернативы стандартным плазменным флаконам, к плазмагану при помощи армированного канала можно подключить заплечные фотоводородные блоки – это удвоит объем боезапаса, увеличит вес на 6 кило, а цену на 100 Тронов.



Огнемёты

Все оружие этого типа действует, по сути, одинаково – ты направляешь поток ревущего пламени в общем направлении цели. В качестве топлива, как правило, используется прометиум, хотя нередко вместо него в ход идут различные доморощенные горючие смеси, состав которых сильно зависит от местного уровня развития технологии. При нажатии на спуск из ствола оружия вырывается поток жидкого огня, пламени, способного поджечь даже воду. Кроме того, мысли и деяния жертв, оказавшихся в зоне поражения огнемёта, часто концентрируются исключительно на стремлении как можно скорее перестать гореть. Чтобы эффективно пользоваться различным оружием этого типа, персонаж должен обладать талантами Пистолеты (Огонь), Основное Оружие (Огонь) и Тяжёлое Оружие (Огонь).

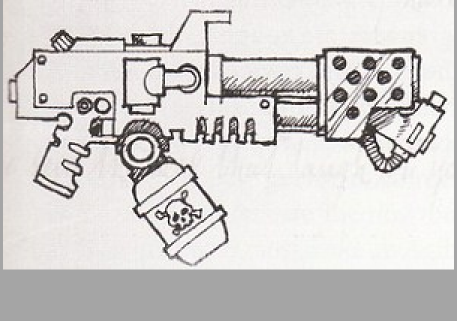
Ручной Огнемёт



Огнемётные пистолеты (или ручные огнемёты) созданы для битвы на короткой дистанции – в условиях, где невысокая дальнобойность и низкая точность не будут помехой.

Огнемёт

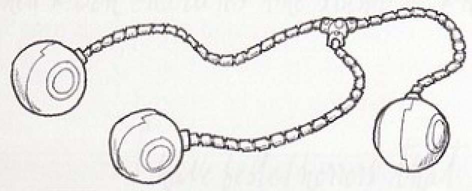
Огнемёт – устрашающее оружие неизбирательного действия, идеально подходящее для выкуривания противника из укрытий и замкнутых помещений. Вместо стандартной канистры для питания огнемёта можно использовать заплечные баки – это удвоит боезапас, но прибавит 6 килограмм к весу и 100 Тронов к цене оружия.



Примитивное Оружие

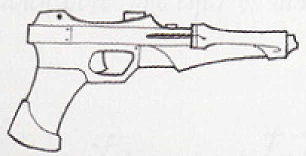
Даже в 41-м Тысячелетии есть спрос на низкотехнологичное оружие – будь то дикие, неразвитые планеты, пережившие апокалипсис миры с необратимо разрушенной технологической базой, или полные яростной жизни города-ульи – разнообразие ликов войны велико. Несмотря на то, что большая часть этого вооружения принципиально и безнадёжно устарела, в опытных руках оно вполне способно нести смерть. Чтобы эффективно пользоваться различным оружием этого типа, персонаж должен обладать талантами Метательное Оружие (Примитив), Пистолеты (Примитив), Основное Оружие (Примитив) или Тяжёлое Оружие (Примитив).

Болас



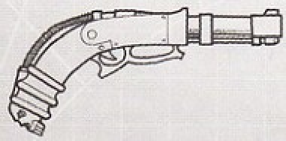
Болас – разновидность несмертельного оружия, которое часто используют охотники за головами и локальные силы правопорядка. Брошенная во врага, эта вращающаяся в полёте конструкция из шаров (как правило, от двух до восьми штук), соединенных прочным шнуром или тросом, вполне способна сбить с ног и обездвижить излишне проворную цель.

Ручной Арбалет



Это оружие сочетает в себе ударную мощь арбалета с удобством пистолета, жертвуя дальностью боя в пользу компактности. Лёгкость, с которой он может быть разобран и спрятан, а также бесшумность выстрела делает эти штучки излюбленным оружием убийц.

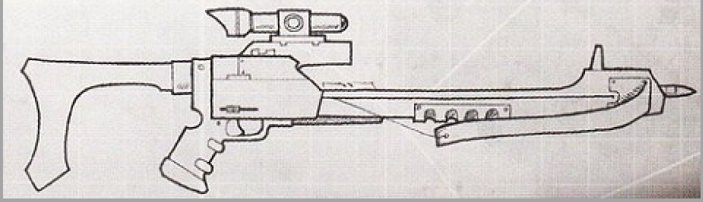
Кремневый Пистоль

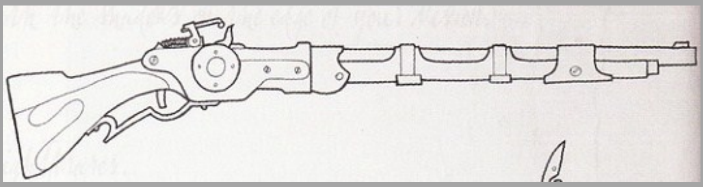


Это примитивное оружие, использующее чёрный порох, может принимать множество форм – от изящных произведений оружейного искусства, игрушек для аристократии низкотехнологичных миров, до грубых самопалов из кусков водопроводных труб, используемых подонками подульев.

Арбалет

По сравнению с луками, арбалеты встречаются куда реже (технологические процессы, необходимые для их создания, довольно сложны), но менее опасными они от этого не становятся.

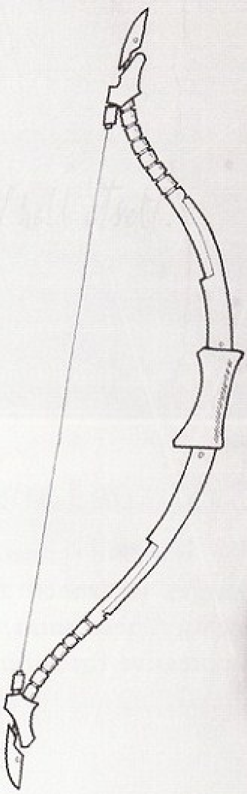




Мушкет

Эти грубые однозарядные ружья подвержены многочисленным поломкам – в общем и целом, лишь самые примитивные из дикарей и наиболее отчаявшиеся из ренегатов будут использовать такое оружие в бою. Как бы то ни было, попадание из мушкета может быть смертельным – особенно если цель не защищена бронёй.

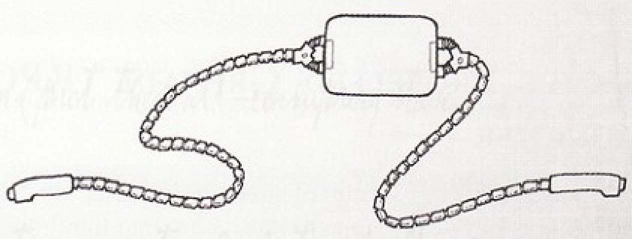
Лук



За долгие тысячелетия службы человеку луки не претерпели никаких принципиальных изменений – они по-прежнему встречаются по всей галактике в самых разнообразных видах и исполнениях. Даже на высокотехнологичных планетах луки, как и ручные арбалеты, любимы наёмными убийцами за бесшумность и безотказность.

Праща

Праща не так проста в обращении, как кажется на первый взгляд, но с её помощью можно метать что угодно: от подобранных с земли камней до специальных металлических пуль, и даже гранат. В последнем случае, замени все эффекты попадания из пращи эффектами попадания гранаты. Дистанция боя пращи при этом не меняется.



Пусковое Оружие и Гранаты

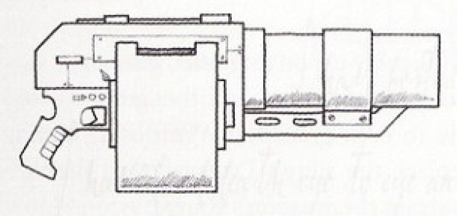
В галактике, охваченной войной и беспорядками, существует стабильный спрос на самый разрушительный боеприпас. В ответ на этот спрос миры-кузницы Империума обеспечивают стабильный поток взрывчатки, гранат и прочего подобного оружия, часть которого вполне может оказаться в руках Аколитов и их врагов. Чтобы эффективно пользоваться различным оружием этого типа, персонаж должен обладать талантами Пистолеты (Пусковое), Основное Оружие (Пусковое) или Тяжёлое Оружие (Пусковое). Для установки взрывчатки требуется наличие умения Взрывотехника (**Глава III: Умения**).

Метание Гранат

Метание гранат не требует никаких особых навыков и Талантов – попадание в цель разрешается обычным Тестом на Баллистик, как если бы персонаж стрелял из оружия, включая все уместные и подходящие модификаторы за дальность, видимость и прочее.

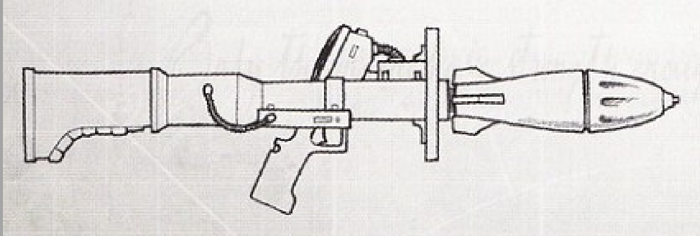
Гранатомёт

Стандартный гранатомёт использует сжатый воздух для того, чтобы запускать различные типы гранат в направлении врага. Огонь можно вести как навесом, так и прямой наводкой.



Лёгкий РПГ

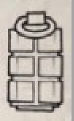
Более мощный, чем обычный гранатомёт, РПГ способен точно поражать цели на расстоянии в сотни метров. РПГ, в отличие от гранатомёта, ведёт огонь ракетами, описанными на **стр. 342**.



Гранаты

Все перечисленные ниже виды гранат можно метать вручную или при помощи гранатомёта.

Фраг-граната



Эти гранаты содержат заряд взрывчатого вещества и специальные наполнители для создания шрапнели. Имперские фраг-гранаты размером примерно со сжатый кулак и покрыты оболочкой с крупной насечкой – для формирования осколков и улучшения хвата при метании.

Крак-граната

Крак-гранаты снаряжены мощным зарядом взрывчатки, при детонации формирующим направленный взрыв, способный пробить дыру в бронированной цели – скажем, в танковой броне или стене бункера. Будучи более мощными по сравнению с фраг-гранатами, крак-гранаты не бьют по площадям – их взрыв направлен, а потому не так действенен против пехоты.

Дымовая Граната

Эти гранаты взрываются, выпуская облако плотного дыма, инфракрасных отражателей и электромагнитных "глушилок" широкого спектра – всё необходимое, чтобы надёжно скрыть от врагов то, что находится за этой непроницаемой пеленой. Сенсоры и визоры, «пробивающие» обычный дым, неспособны проделать этот фокус с завесой дымовой гранаты. В спокойных погодных условиях облако расползается на 3 метра в стороны и на 2 метра в высоту и способно продержаться 3 Раунда. Сильный ветер может повлиять на эти цифры.

Слепота

Слепой персонаж лишен зрения и должен сильно постараться, чтобы выжить. Слепой персонаж автоматически проваливает все Тесты на Баллистик, а также прочие Тесты, подразумевающие наличие зрения. Персонажи получают штраф -30 к Ближнему бою, Уклонению и Парированию. Наконец, слепой персонаж в незнакомой местности движется лишь с половиной своей обычной скорости, поскольку ему приходится передвигаться буквально на ощупь. Попытавшись идти быстрее, персонаж должен пройти Трудный (-10) Тест Ловкости или упасть в конце Хода.

Галлюциногенная Граната

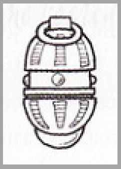
Начинка этого типа гранат способна вызвать целый спектр кратковременных психологических состояний и отклонений. Любой, оказавшийся в радиусе 10 метров от центра взрыва галлюциногенной гранаты, должен преуспеть в Трудном (-10) Тесте на Выносливость или отдаться на волю потока галлюцинаций и психозов на 1d10 Раундов. Пока эффект длится, в начале своего Хода бросай d100. При результате 50 и меньше персонаж действует как обычно. На 51-57 персонаж бегает вокруг с криками, воображая нечто безумное. При 76 и выше персонаж атакует ближайшее к нему существо – неважно, друг это или враг, используя любое имеющееся у него оружие.

Опциональное правило: Когда персонаж попадает под выброс галлюциногенной гранаты, можно кинуть кубики по **Таблице 5-8: Галлюциногенные Эффекты (страница 237)**, чтобы узнать, как именно персонаж будет вести себя на протяжении следующих 1d10 Раундов.

Огненная Бомба

Огненная бомба, как правило, представляет собой довольно примитивную конструкцию: хрупкая ёмкость с легковоспламеняющейся жидкостью и запалом, сделанным из ткани или другого материала, способного впитывать жидкость. Бомбу с подожжённым фитилём следует метнуть во врага; при этом ёмкость разбивается при столкновении, расплёскивая вокруг себя горящую жидкость. Цель, оказавшаяся в области поражения огненной бомбы, должна пройти Тест на Ловкость, или загореться (подробности в **Главе VII: Игровой Процесс, стр. 414**).

Фотонная граната



Вспышка фотонной гранаты подобна крошечной звезде, ослепляющей любого, кому «посчастливилось» взглянуть на неё в момент детонации. Она достаточно мощна, чтобы дешевые и примитивные системы защиты зрения не помогали против нее. Любой, находящийся ближе 15 метров от места взрыва фотонной гранаты, должен пройти Тест Выносливости или ослепнуть на 1d5 Раундов.

Осечки при Взрывах

Каждый раз, когда при метании гранат или стрельбе из гранатомёта результат Теста указывает на Заклинивание, случается нечто скверное. Бросай 1d10 и смотри таблицу:

Бросок	Результат
1-5	**Осечка**. Взрывчатка или заряд не детонируют – в случае с гранатомётами оружие нужно перезарядить перед следующим выстрелом.
6-8	**«А может, и нет…»** Ничего не происходит. Бросай еще раз в следующем Раунде.
9-0	**БУУУМ!** Взрывчатка или заряд детонируют немедленно. Центр эффекта на персонаже. Если результат возник при стрельбе из гранатомёта, граната взрывается прямо в стволе, уничтожая оружие вдобавок к обычному эффекту.

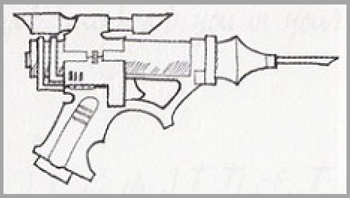
Таблица 5-8: Галлюциногенные Эффекты

Бросок	Эффект
01-10	**Жукижукижуки!** Персонаж бросается на пол, катаясь, крича и судорожно пытаясь стряхнуть с себя воображаемых насекомых. На это время персонаж считается Оглушенным.
11-20	**Мои руки…!** Персонаж верит, что его руки превратились в покрытые слизью щупальца, или, возможно, что плоть начала отслаиваться от них кровавыми ошмётками. Независимо от деталей, персонаж бросает все, что нёс в руках, и проводит время, с криком пялясь на свои руки. Персонаж при этом считается Оглушенным.
21-30	**Они проходят сквозь стены!** Персонаж видит жутких ксеносов, вылезающих из стен/потолка/пола/кустов и открывает по ним огонь. Персонаж должен тратить каждый Ход на обстрел случайного сектора пространства, находящегося в поле его зрения. Любое существо, случайно оказавшееся на линии огня, считается целью обычной атаки. Каждый Раунд направление атаки меняется случайным образом (обычно стороны определяются кубиком, где 1 – земля под ногами, а 10 – небо над головой).
31-40	**Я невидим!** Персонаж верит, что он невидим и бесцельно шатается вокруг, строя рожи окружающим. Он просто тратит каждый ход на Полное Передвижение в случайном направлении. При этом он сохраняет все свои Реакции.
41-50	**Я могу летать!** Небо выглядит столь большим и зовущим, что персонаж машет руками, становясь похожим на громадную птеробелку. Ничего, кроме прыжков на месте в попытках взлететь, его не интересует. Если он стоит на возвышении, он может даже броситься вниз, получив в комплекте все последствия падения с высоты – как правило, переломы и смерть.
51-60	**У них есть что-то на меня…** Персонаж становится одержим паранойей, веря в то, что даже его собственные товарищи следят за ним. В свой Ход персонаж должен найти себе укрытие, где его никто не сможет увидеть, и оставаться там, пока эффект не пройдет.
61-70	**Они добрались до меня, мама…** Персонаж верит, что газ токсичен и валится на пол, словно мёртвый – персонаж считается беспомощным. Любой другой персонаж, видевший его «смерть» должен пройти Тест на Интеллект или поверить в то, что тот действительно мёртв.
71-80	**Я тебя уничтожу!** Персонажа переполняет бурлящая ярость и жажда насилия. Персонаж впадает в Неистовство (**стр. 215**) и атакует ближайшего противника.
81-90	**Я так мал!** Персонаж верит, что он уменьшился вдвое, а все остальное, соответственно, теперь большое и страшное. Другие персонажи для него считаются имеющими Рейтинг Страха 3.
91-00	**Черви!** Персонаж отчаянно пытается избавиться от зубастого червя, ползущего, как он считает, вверх по его ноге. Если у него в руках дистанционное оружие, он немедленно стреляет себе в ногу, если нет, то он бьёт себя по ноге любым имеющимся у него оружием. Если в данный момент персонаж не держит оружия вообще, он выхватывает случайное оружие из тех, что есть под рукой, и атакует сам себя. Нога выбирается случайно. Атака попадает автоматически и наносит обычный Урон.

Экзотическое Оружие

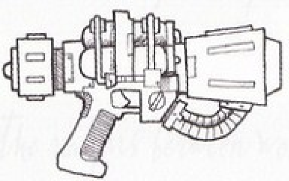
Есть оружие не просто малораспространённое на территории Империума, но попросту невообразимое с точки зрения простого гражданина. Это оружие крайне дорого и/или специфично, а потому доступно лишь наиболее богатым и влиятельным из людей. Из-за того, что это оружие очень узкоспециализировано, персонаж должен обладать отдельным Талантом для каждой разновидности экзотического оружия, чтобы использовать его эффективно. Например, для стрельбы из иглопистолета персонажу нужен талант Экзотическое Оружие (Иглопистолет).

Иглопистолет



Иглопистолет использует низкоэнергетический лазерный луч для ускорения игл из кристаллизованного химического токсина. Врагов, серьёзно раненых из иглопистолета, почти мгновенно настигает паралич, а за ним и смерть. Поскольку выстрел из иглопистолета абсолютно бесшумен и невидим, игольное оружие просто идеально подходит для наёмных убийц.

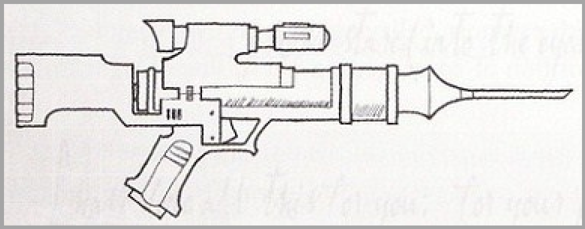
Веб-пистолет



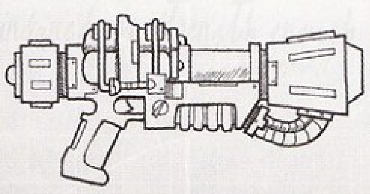
Веб-пистолеты стреляют потоком волокон, превращающихся в паутину из прочного клейкого материала. При попадании выстрела в цель она быстро оказывается в довольно болезненных объятиях: при попытке вырваться волокно лишь сжимается, все сильнее спутывая жертву. Вдобавок к обычному эффекту Опутывающего оружия, каждый раз, когда персонаж проваливает Тест на Силу или Ловкость при попытке сбежать, он получает накопительный штраф -10 каждой последующей попытке, вплоть до максимума -30, после чего за каждый провал персонаж начинает получать по 1d5+1 Урона. Паутина высыхает и осыпается сама через 1d10 Раундов.

Игловинтовка

Высоко ценимая снайперами, игольная винтовка обладает великолепной комбинацией из дальнобойности, скрытности и смертоносности. Единственный аргумент против этого изящного оружия – его полная бесполезность против бронированных целей.



Веббер



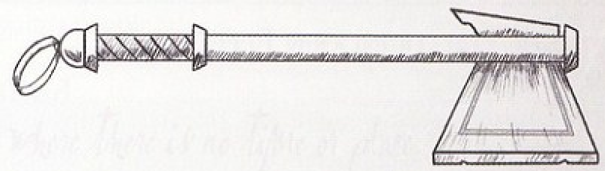
Самое распространённое оружие этого типа, вебберы часто применяют при массовых нарушениях Закона Императора. Вебберы обладают значительной дальнобойностью, а один его выстрел способен спеленать сразу нескольких человек – отряд арбитров, вооружённых вебберами, за несколько минут может утихомирить весьма внушительную толпу. Паутина высыхает и осыпается сама через 1d5 часов.

Оружие Ближнего Боя

Оружие ближнего боя – явление в галактике отнюдь не редкое, и есть множество мест, где пренебрежение таким оружием есть немыслимый и абсолютно неоправданный риск. В зависимости от планетарного уровня технического развития (и богатства владельца) исполнение этого оружия может варьироваться от простых железных клинков до высокотехнологичных образцов из пластиков и экзотических сплавов, и может принимать форму мечей, топоров, копий, дубинок, молотов, палиц и прочих столь же простых устройств. Чтобы эффективно использовать это оружие, ты должен обладать талантом Оружие Ближнего Боя (Примитив) для рукопашных схваток и Метательное Оружие (Примитив) для дистанционных атак.

Топор

Топоры являют собой весьма грозный вид оружия, но используют его, помимо битвы, ещё и в хозяйстве. Хотя они, в целом, короче мечей, и не предназначены для фехтования, удар топором в большинстве случаев более опасен, и с лёгкостью рассекает плоть и разрубает кости.



Кастет

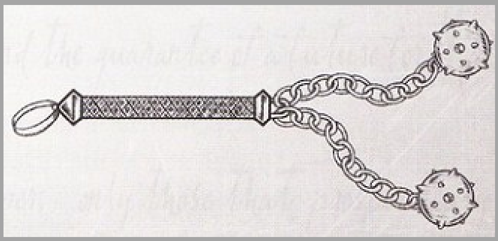
В самой базовой из возможных своих форм, кастет – кусок металла с отверстиями для пальцев, способный превратить простую затрещину в сокрушающий кости удар.

Дубинка

Дубинки, маулы и палицы – наиболее примитивные орудия ближнего боя, в вопросах о проделывании дыры в черепе врага рассчитанные, прежде всего, на собственный вес.

Цеп

Цеп состоит из одного и более шипованых шаров, прикреплённых к рукояти оружия посредством цепей или сочленённых металлических прутьев. Несмотря на то, что с ними трудно научиться обращаться хорошо, такое оружие может наносить страшные раны.



Большое Оружие

Большая часть оружия ближнего боя имеет большую и более тяжёлую свою разновидность, драться которой можно разве что двумя руками: огромные топоры, гигантские молоты, двуручные мечи и здоровенные дубины – всё это массивные неуклюжие штуки, одного удара которых достаточно, чтобы оставить от врага только мокрое место.

Таблица 5-9: Оружие Ближнего Боя

Примитивное Оружие

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Топор	Рукопашное	---	1d10+1 Р	0	Примитивное, Несбалансированное	4кг	20	Средняя
Кастет	Рукопашное	---	1d5-1 У	0	Примитивное	0,5кг	5	Обильная
Дубинка	Рукопашное	---	1d10 У	0	Примитивное	2кг	5	Изобильная
Цеп*	Рукопашное	---	1d10+2 У	0	Гибкое, Примитивное	4кг	20	Скудная
Большое Оружие*	Рукопашное	---	2d10 Р	2	Примитивное, Громоздкое	7кг	70	Скудная
Молот	Рукопашное	---	1d10+1 У	0	Примитивное, Несбалансированное	4кг	10	Распространённая
Импровизированное Оружие	Рукопашное	---	1d10-2 У	0	Примитивное, Несбалансированное	---	---	---
Нож	Рукопашное, Метательное	3м	1d5 Р	0	Примитивное	0,5кг	5	Изобильная
Метательный Нож/ Звезда	Метательное	5м	1d5 Р	0	Примитивное	0,5кг	5	Обильная
Щит	Рукопашное	---	1d5 Р	0	Оборонительное, Примитивное	3кг	25	Средняя
Копье*	Рукопашное, Метательное	10м	1d10 Р	0	Примитивное	3кг	15	Распространённая
Меч	Рукопашное	---	1d10 Р	0	Сбалансированное, Примитивное	3кг	15	Распространённая
Посох*	Рукопашное	---	1d10 У	0	Сбалансированное, Примитивное	3кг	10	Обильное

Цепное Оружие

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Цепной Меч	Рукопашное	---	1d10+2 Р	2	Сбалансированное, Разрывное	6кг	275	Редкая
Цепной Топор	Рукопашное	---	1d10+4 Р	2	Разрывное	13кг	450	Раритет

Силовое Оружие

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Силовой Клинок	Рукопашное	---	1d10+3 Э	6	Силовое Поле	1,5кг	1.750	Раритет
Силовой Меч	Рукопашное	---	1d10+5 Э	6	Сбалансированное, Силовое Поле	3,5кг	2.500	Раритет

Шоковое Оружие

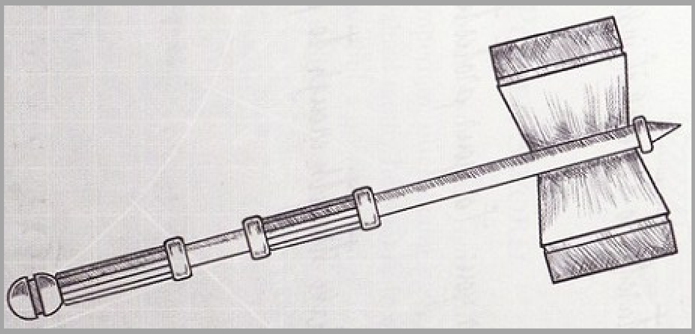
Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Шоковая Палица	Рукопашное	---	1d10 У	0	Шоковое	2,5кг	150	Скудная
Электрохлыст	Рукопашное	---	1d10+2 У	0	Гибкое, Шоковое	4,5кг	375	Редкая

Примечание: Персонаж с оружием ближнего боя прибавляет свой Бонус Силы к наносимому им Урону.

**Это двуручное оружие*

Молот

Боевой молот – утяжелённая версия обычного ручного инструмента, оружие, способное наносить тяжелейшие и жестокие раны за счет своей массивной боевой части. Многие слуги Империума почитают молот наиболее однозначным и весомым символом правосудия Императора.



Импровизированное Оружие

Импровизированное оружие может быть практически любым, но, как правило, это любой удобный и тяжёлый предмет – ножка стола, оторванная конечность или артиллерийская гильза. Удар прикладом или рукояткой основного оружия (скажем, лазгана или болтера) также считается импровизированным оружием.

Нож

Нож – древнейшее, наиболее универсальное и широко распространённое вспомогательное оружие любого бойца Империума, будь то нижайший из бродяг подульев или элитный солдат личной гвардии планетарного губернатора. Некоторые из ножей, как, например, мизерикорд псайкана, созданы для одной, строго определённой цели, другие же по своей природе куда более универсальны.

Метательный Нож/Звезда

Метательные ножи и звёзды созданы исключительно для метания, но именно столь узкая специализация делает их столь смертоносными в умелых руках.

Щит

Щит – полезное оборонительное приспособление, как в комплекте с доспехами, так и сам по себе. Щиты бывают самыми разными: от импровизированных, вроде деревянных дверей и пластиковых панелей, до вполне современных – металлических или армапластовых. Размеры их могут варьироваться от лёгких баклеров до здоровенных «башенных» щитов размером с человека. Поскольку щит в первую очередь предназначен для обороны, штраф при атаке щитом возрастает до -20.

Копье

В конструкции любого древкового оружия используется жердь из дерева или другого материала, длина которой позволяет нанести противнику удар ещё до того, как тот сможет подойти на расстояние досягаемости своего оружия. Копья встречаются в основном на диких и феодальных мирах – в руках как охотников, так и воинов.

Меч

Разнообразие мечей чрезвычайно велико – к ним можно отнести как короткий, напоминающий кинжал гладий, так и изящную дуэльную рапиру. В общем и целом, внешний вид меча (односторонняя или двусторонняя заточка, изогнутое или прямое лезвие, гибкая или твёрдая сталь клинка, рубящий или колющий тип баланса и т.п.) варьируется в зависимости от, собственно, предназначения меча и вкусов его владельца.

Посох

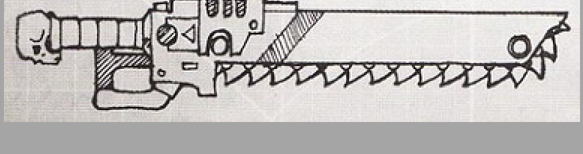
Посох – это именно то, чем он кажется: длинная и прочная палка, спутник пилигримов, бредущих через всю галактику, ступая по следам святых.

Цепное Оружие

Цепное оружие – выбор большинства воинов 41-го Тысячелетия, поскольку очень многие расы и планеты имеют все необходимые технологии для производства этого устрашающего оружия. Его боевая часть – быстродвижущаяся зубчатая цепь вдоль того места, где у обычного оружия располагалась бы режущая кромка. Даже если удар такого оружия проходит вскользь, цепь способна разодрать плоть в клочья, а уж те, что приходятся точно в цель, способны резать доспехи, словно бумагу. Оружие это весьма громогласно, да и выглядит более чем серьёзно – порой один вид его может образумить самого фанатичного врага. Чтобы эффективно пользоваться этим оружием, ты должен обладать талантом Оружие Ближнего Боя (Цепное).

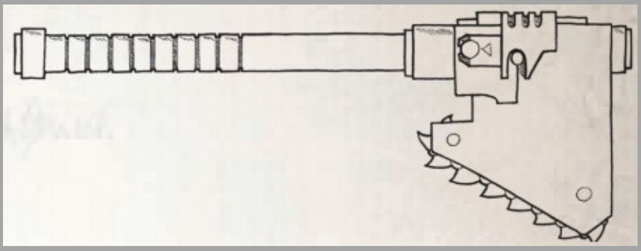
Цепной Меч

Цепной меч в общих чертах (как подсказывает название), напоминает меч, но «лезвие» его с боков и тыльной части закрыто предохранительным кожухом – открытой остаётся только боевая кромка цепного меча, загнутые зубья которой способны рвать плоть и крушить кости.



Цепной Топор

Цепной топор – тяжёлое и беспощадное оружие, каждый удар которого наносит противнику тяжелейшие увечья. Как и обычный боевой топор, цепной топор может быть одно- или двулезвийным. Как бы то ни было, каждое «лезвие» оснащено собственным цепным приводом, так что боец сможет продолжать бой даже в случае отказа одного из приводов.

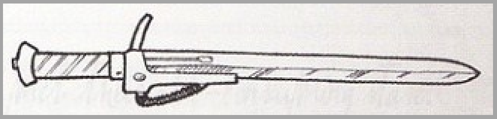


Силовое Оружие

Боевая часть силового оружия окутана полем разрушительной энергии, позволяющим с равной лёгкостью отсекать конечности и резать самые прочные доспехи. Многие образцы силового оружия маскируют свою истинную природу за крохотными силовыми блоками и незаметными проводящими кабелями проекторов поля; но стоит его активировать, как волны и разряды энергии с треском примутся плясать вокруг лезвия. Большая часть силового оружия при выключенном поле действует как простое оружие своего вида – полезная особенность на случай поломки или истощения заряда. Чтобы эффективно пользоваться силовым оружием, необходим талант Оружие Ближнего Боя (Силовое). Если оружие не активировано, персонаж с талантом Оружие Ближнего Боя (Примитив) сможет пользоваться им без штрафов.

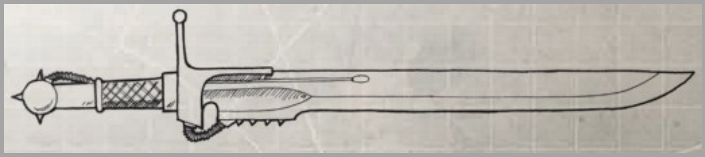
Силовой Клинок

Силовые клинки более всего походят на простые кинжалы, но силовое поле делает их несравнимо более опасными, чем можно предположить на первый взгляд. Помимо того, подобный клинок легко спрятать – а это очень полезно для тех, кто предпочитает выглядеть безоружным.



Силовой Меч

Имперский силовой меч – редкое и очень ценное оружие, зачастую переходящее по наследству в статусе одной из главных фамильных ценностей. Помимо того, что силовой меч является бесспорным символом высокого общественного положения, в руках опытного мечника он к тому же становится грозным и смертельно опасным оружием.

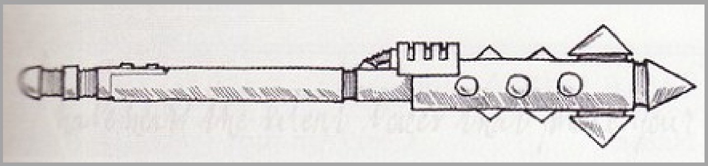


Шоковое Оружие

В общем и целом, шоковое оружие задумано как нелетальное – его поражающее действие основано на «отключении» субъекта через посредство мощного электрического разряда. Поскольку шоковое оружие (почти) не производит деструктивного воздействия на плоть, кроме следов ожога в месте контакта, такое оружие часто используется для разгона толп или воодушевления работников (вроде рабов и насильно завербованных на корабли матросов). Чтобы эффективно пользоваться шоковым оружием, ты должен обладать талантом Оружие Ближнего Боя (Шок).

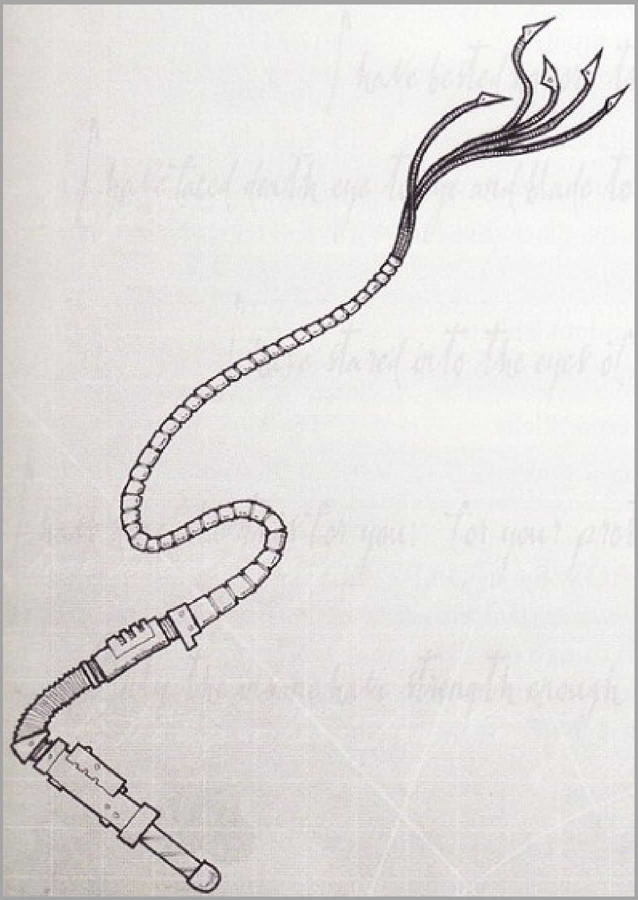
Шоковая Палица

Шоковые палицы – штатное оружие Адептус Арбитрес и бойцов местных сил правопорядка, обеспечивающих исполнение Законов Императора. Хотя эти палицы предназначены лишь для разгона толп и подавления беспорядков, в руках увлеченного пользователя это оружие может стать смертельным.



Электрохлыст

Электрохлыст – это сплетённый воедино пучок электропроводящих плетей, присоединенных к короткому посоху или рукоятке. Хлысты эти, как правило, не слишком длинны, но боли от впивающихся в плоть наконечников и шока от следующего затем электрического разряда вполне достанет для того, чтобы сознание милосердно покинуло тело, бьющееся в судорогах высоковольтной агонии.



Улучшения Оружия

Существуют приспособления, при помощи которых можно улучшать боевые характеристики оружия. В описании каждого улучшения указано, для какого вида оружия оно подходит. Персонаж с Ремеслом (Оружейник) может устанавливать полученные улучшения при помощи успешного Теста.

Стоимость и доступность каждого из улучшений относится только к самому компоненту, но не к стоимости его установки, за которую персонажи (обделённые навыками профессионального Оружейника), как правило, должны платить отдельно. В случае с оружием, на которое то или иное улучшение уже установлено, просто прибавь к цене оружия стоимость этого улучшения. Доступность самого оружия от этого не меняется. Помимо всего прочего, улучшения могут изменить и вес оружия. Подробности смотри далее.

Таблица 5-10: Улучшения Оружия

Имя	Вес	Цена	Доступность
Компактный	x1/2	50	Средняя
Экстерминатор	+1кг	35	Распространённая
Улучшенный Хват	x1/3	25	Обильная
Селектор	+0,5кг	25	Скудная
Штык	+2кг	25	Обильная
Моно	0	40	Скудная
Лазерный Прицел	+0,5кг	50	Скудная
Глушитель	+0,5кг	10	Обильная
Телескопический Прицел	+1кг	35	Средняя

Компактный

Компактные версии пистолетов и основного оружия любимы теми, кто предпочитает скрытность силе. Это улучшение уменьшает вес оружия вдвое – вместе с размером обоймы и дистанцией, а также уменьшает наносимый урон на 1.

Любой, кто пытается обнаружить спрятанное Компактное оружие, получает штраф -20 к соответствующему Умению (например, Бдительности или Поиску).

Улучшает: Пистолеты и Основное Оружие классов Лаз, Стаб, Огонь, Болт или Плазма.

Экстерминатор

Многие рьяные воины за веру Империума ставят на своё оружие пиропатрон экстерминатора. Это маленькое устройство, по сути, являет собой однозарядный огнемёт. Вместо выстрела из своего оружия стрелок может просто разрядить экстерминатор – эффект такой же, как если бы персонаж был вооружён огнемётом. Экстерминатор – одноразовое оружие, и после каждого применения его необходимо заменять.

Улучшает: Экстерминатор можно установить на любое оружие с базовым Уроном более 1d10 единиц. Экстерминатор не подходит к оружию с особенностью Гибкое и к пистолетам. Сбалансированное оружие с присоединённым экстерминатором теряет это свойство.

Улучшенный Хват

Также называемое «пистолетным хватом», это улучшение позволяет стрелку держать оружие одной рукой, не получая обычный штраф -20. Однако при этом сложнее целиться – Дистанция оружия уменьшается вдвое. Естественно, если всё же держать это оружие двумя руками, его Дистанция не уменьшится.

Улучшает: Любое Основное дистанционное оружие.

Селектор

Если оружие может использовать различные типы боеприпасов, для увеличения тактической гибкости этого оружия на него можно поставить селектор. В оружие с селектором можно вставить до трёх обойм с разными типами боеприпасов одновременно. В начале своего Хода стрелок просто указывает, патроны из какой обоймы пойдут в дело в этом Раунде.

Улучшает: (Болт) и (Стаб) Пистолеты и (Болт) и (Стаб) Основное оружие.

Штык

Штыки, цепные ножи и иные внушительные боевые приспособления для ближнего боя можно поставить практически на любое дистанционное оружие – улучшение, которое сложно переоценить при штурме. Оружие со штыком в рукопашном бою считается копьём.

Улучшает: Любое Основное дистанционное оружие.

Моно

Моно-оружие оснащено особым лезвием с мономолекулярной заточкой, способным с лёгкостью пробивать доспехи и при этом никогда не терять своей непревзойденной остроты. Моно-оружие теряет Особенность Примитивное, и получает +2 к Бронебойности.

Это улучшение, конечно, можно добавить и к силовому оружию, но оно будет действовать только пока поле выключено.

Улучшает: Любое примитивное оружие ближнего боя.

Примечание: Хотя Моно и можно установить на любой тип оружия ближнего боя, в случае с оружием, не имеющим лезвия (как то молот или палица) природа улучшения будет совершенно иной. Скажем, тот же «моно-молот» будет оснащен не моно-лезвием, а пневмошоковой ударной системой. Игровой эффект, впрочем, от этого не изменится.

Лазерный Прицел

Этот прицел обеспечивает бонус +10 к Тесту на Баллистик при стрельбе одиночными.

Улучшает: (Лаз), (Стаб), (Болт), (Примитив) и (Плазма) Пистолеты и Основное Оружие. Лазерный прицел считается прицелом – у оружия он может быть только один.

Глушитель

Глушитель подавляет звук (и в какой-то мере вспышку) оружейного выстрела, делая его менее заметным. Тест Бдительности при попытке услышать заглушенный выстрел получает штраф -20 и может быть предпринят лишь на вдвое меньшем, чем обычно, расстоянии.

Улучшает: Стаб-револьвер, стаб-пистолет, ручная пушка, автоган и охотничья винтовка.

Телескопический Прицел

Прицел увеличивает изображение цели, что особенно полезно при стрельбе на дальние дистанции. Оружие с телескопическим прицелом игнорирует штрафы за дальнюю и экстремальную дистанцию, если стрелок тратит Полное Действие на Прицеливание.

Улучшает: Основное (Лаз), (Стаб), (Болт), (Примитив) или (Плазма). Телескопический прицел считается прицелом – у оружия он может быть только один.

Боеприпасы

Оружие без боеприпасов – не более чем дубина, к тому же не самая удобная. Здесь представлен выбор стандартной амуниции, а также её наиболее часто и повсеместно встречающихся разновидностей. Каждый из типов боеприпаса может быть использован только в соответствующем ему оружии, указанном в описании. В таблице приведена цена в Тронах для каждого типа боеприпаса, а также количество «патронов», получаемых на эту сумму. Вес боеприпаса не указан, но если нужно хотя бы прикинуть его, то считай, что полная обойма оружия весит около 10% от веса самого оружия.

Таблица 5-11: Боеприпасы

Имя	Цена/ Кол-во	Доступность
Стрелы	1/20	Распространённая
Пули и порох	1/20	Распространённая
Патроны унитарные	1/20	Обильная
Патроны ружейные	1/20	Распространённая
Батарея (пистолетная)	10/обойма	Распространённая
Батарея (винтовочная)	15/обойма	Распространённая
Батарея (тяжёлая)	30/обойма	Редкая
Топливо (пистолетное)	8/обойма	Скудная
Топливо (основное)	10/обойма	Скудная
Болты	16/1	Редкая
Мальта-канистра (пист.)	20/обойма	Раритет
Мельта-канистра (осн.)	15/обойма	Редкая
Плазменный флакон (пистолетный)	24/обойма	Редкая
Плазменный флакон (основной)	18/обойма	Редкая
Экзотический	20/1	Раритет
Разрывные патроны	5/6	Скудная
Хотшот	15/1	Скудная
Усиленная батарея	15/обойма	Распространённая
Инферно-патроны	18/1	Редкая
Бронебойные патроны	5/6	Скудная
Хэлган-батарея (пистолетная)	35/обойма	Редкая
Хэлган-батарея (винтовочная)	50/обойма	Редкая

Стрелы

Стрелы имеют множество форм и предназначений, и, помимо того, отличаются размерами и материалами, из которых они изготовлены – от деревянных прутьев с прикреплёнными к ним кусочками кремня, до стальных дротиков с бритвенно-острыми наконечниками.

Подходит: Луки, арбалеты и ручные арбалеты.

Пули и Порох

Формованный кусок свинца или камня плюс заряд пороха, достаточный для того, чтобы отправить его в смертоносный полёт.

Подходит: Кремневые пистоли и мушкеты.

Унитарный Патрон

Пулевой унитарный патрон очень распространён в Империуме и производится в широчайшем спектре калибров и типов. Патроны от одного типа оружия вряд ли подойдут к другому типу – разве только они очень схожи по параметрам. Скажем, ты, возможно, сумеешь использовать патроны для стаб-револьвера в стаб-пистолете, но уж точно не в автогане.

Подходит: Автопистолеты, стаб-револьверы, стаб-пистолеты, ручные пушки, автоганы, охотничьи винтовки и тяжёлые стабберы.

Ружейный Патрон

Такие патроны содержат десятки небольших шариков – дробинок – и созданы для того, чтобы накрывать одним выстрелом значительное пространство, что делает их идеальным выбором для ближних дистанций, когда точность менее важна.

Подходит: Дробовики, помповые дробовики и боевые дробовики.

Батарея

Батарея – мощный источник энергии, используемый почти исключительно в лазерном оружии. Стоимость батареи зависит от класса питаемого ей оружия. Как бы то ни было, все батареи стандартны, и ёмкость «обоймы» оружия зависит только от конструкции самого оружия.

Подходит: Лаз-пистолеты, лаз-карабины, лазганы, лонг-лазы, лаз-пушки.

Топливо

Огнемёты потребляют жидкое топливо, качество которого варьируется от чистейшего прометиума до примитивных спиртовых смесей. Стоимость горючего зависит от класса оружия. Как бы то ни было, все баки с топливом стандартны, и ёмкость «обоймы» оружия зависит только от конструкции самого оружия.

Подходит: Ручные огнемёты и огнемёты.

Болты

Масс-реактивные разрывные болты – один из самых смертоносных видов боеприпаса в Империуме. Однако сложность и стоимость его производства ограничивает его применение нуждами наиболее богатых и влиятельных людей.

Подходит: Болт пистолеты, болтеры и тяжёлые болтеры.

Мельта-канистры

Мельтаганы работают на химикатах высокой очистки, нагнетаемых в особые канистры под очень большим давлением. Стоимость таких канистр зависит от класса оружия. Как бы то ни было, все мельта-канистры стандарты, и ёмкость «обоймы» оружия зависит только от конструкции самого оружия.

Подходит: Инферно-пистолеты и мельтаганы.

Плазменные Флаконы

Топливо для плазменного оружия – взрывоопасный и нестабильный фотонный водород, сжатый под высоким давлением и упакованный в особые укреплённые флаконы. Стоимость такого флакона зависит от класса оружия. Как бы то ни было, все плазменные флаконы стандартны, и ёмкость «обоймы» оружия зависит только от конструкции самого оружия.

Подходит: Плазменные пистолеты и плазмаганы.

Экзотические

В Империуме существует оружие, которое использует уникальные типы боеприпасов – от баллончиков тягучего геля для вебберов до ювелирной работы дротиков для иглопистолета. Мастер может менять стоимость экзотических боеприпасов в зависимости от того, насколько они редки.

Подходит: Иглопистолеты, игловинтовки, веб-пистолеты, вебберы и др.

Разрывные Патроны

Тяжёлые тупоносые пули, которыми снаряжены разрывные патроны, созданы для того, чтобы причинять максимальный урон мягким тканям – они способны буквально разорвать «мягкую» цель на куски, но при этом абсолютно неэффективны против любых доспехов. Разрывные патроны дают +2 к Урону оружия, но Броня цели при этом удваивается.

Подходит: Стаб-револьверы, стаб-пистолеты и ручные пушки.

Хотшот

Это одноразовая батарея повышенной мощности для лазерного оружия. Оружие, заряженное хотшотом, получает +1 к Урону, Особенность Разрывное, а его Бронебойность увеличивается до 4. Однако при этом оно временно лишается особенности Надёжное, а его Обойма уменьшается до 1.

Подходит: Лаз-пистолеты, лаз-карабины, лазганы и лонг-лазы.

Усиленная Батарея

Это улучшенная батарея для лазерного оружия, усиливающая мощность луча. Урон оружия возрастает на 1. К сожалению, усиленные конденсаторы сокращают емкость обоймы вдвое.

Подходит: Лаз-пистолеты, лаз-карабины, лазганы и лонг-лазы.

Инферно-патроны

Эти патроны содержат фосфорный гель, воспламеняющийся при контакте с целью. Цель должна пройти Тест Ловкости, если не хочет загореться вдобавок к обычному урону. При помощи инферно-патронов можно поджигать и иные вещи, помимо людей (по решению Мастера).

Подходит: Дробовики, помповые дробовики, боевые дробовики и всё болтерное оружие.

Бронебойные Патроны

Пули в этих патронах оснащены твердым и плотным сердечником, способным пробить броню. Оружие, снаряженное такими патронами, увеличивает свою Бронебойность до 3.

Подходит: Стаб-револьверы, стаб-пистолеты, ручные пушки, автопистолеты, охотничьи винтовки и автоганы.

Блок Питания Хэлгана

Массивный блок питания повышенной емкости, созданный для питания хэлганов и хэл-пистолетов. Как правило, размещается на поясе или в заплечном модуле, а с оружием соединяется армированным кабелем.

Подходит: Хэлганы и хэлпистолеты.

Доспехи

«Ну конечно Император защищает! Просто Он защищает лучше, если на мне карапакс».

- Элрон Запф, лицензированный охотник за головами

Учитывая, какое количество самого разнообразного смертоносного оружия сконцентрировано в руках людей 41-го Тысячелетия, нет ничего удивительного в том, что широчайшее хождение имеют и всякого рода доспехи. Высокопоставленные граждане постоянно носят доспехи в публичных местах, а наиболее подозрительные (или осведомленные) – и в приватной обстановке. Военные и агенты Империума всегда облачены в ту или иную форму личной бронезащиты, варьирующейся в спектре от дешевой стеганой подбивки до силовых доспехов, способных выстоять практически под любым огнём.

Доспехи обеспечивают очками Брони (Бр) различные части тела. Зачастую доспехи также обладают особыми свойствами – это отражено в их описании.

Тип: К какому типу относится доспех.

Зоны Защиты: Какие части тела (или Области Попадания) он защищает: руки, ноги, торс, голова и их комбинации. Некоторые виды доспехов защищают пользователя целиком – в этом случае в графе стоит «Все».

Бр (Очки Брони): Какое количество очков Брони доспех обеспечивает защищенным частям тела. Любой доспех с 7 очками Брони и выше налагает штраф -30 на Тесты Скрытности и Бесшумного Шага.

Вес: Вес доспеха в килограммах.

Цена: Как много Тронов стоит этот доспех на территории Империума.

Доступность: Доступность доспеха.

Качество Доспехов

Все описанные ниже комплекты доспехов – Обычного качества. Для доспехов лучшего или худшего качества применяются следующие модификаторы.

Низкое: Плохо подогнанный, сконструированный или сильно поврежденный, доспех низкого качества трудно даже носить. Персонаж, надевший его, получает штраф -10 ко всем Тестам Ловкости.

Хорошее: Продуманный и сделанный с умом, этот доспех отлично сидит на теле. Против первой атаки в Раунде его Броня увеличивается на 1.

Высшее: Великолепно выполненный и идеально подогнанный по фигуре, доспех Высшего качества удобен, словно собственная кожа. Вес такого доспеха уменьшен вдвое, а показатель Брони увеличен на 1.

Разнотипные Доспехи

Ты вполне можешь смешивать различные типы брони. Тем не менее, их защитные качества при этом не суммируются. В случае если удар приходится в место, защищенное несколькими типами доспехов, «срабатывают» лишь лучшие из них. Например, если персонаж одет в прочную кожаную куртку, поверх которой надета накидка из ксено-шкур, самый низкий показатель – от куртки (Броня 2) игнорируется, и при расчёте нанесённого Урона будет учтена только Броня ксено-шкур, равная 6.

Примитивные Доспехи

Созданная из самого простого сырья, такого как шкуры и мягкие металлы, подобная броня годится для того, чтобы защищать скорее от клинков, чем от пуль. Примитивная броня эффективно защищает только от оружия, также обладающего свойством Примитивное. Против атак иной природы её показатель Брони уменьшается вдвое (округлять в большую сторону). Обрати внимание, что Бр доспеха уменьшается вдвое ДО того, как в дело вступает Бронебойность оружия. Например, если по феодальным латам (Примитивные, Бр 5) приходится удар цепным мечом (Бро 2) – доспех обеспечит лишь 1 очко брони: (5/2(округляем вверх))-2.

Флак-доспехи

Составленный из нескольких слоев абляционных и амортизирующих материалов, флак-доспех эффективно защищает против пуль малого калибра, осколков и близких взрывов. При подсчёте повреждений от оружия с особенностью Взрыв, Бр флак-доспеха считается равным 5, за исключением ситуаций, когда носитель находится в самом эпицентре взрыва.

Синтскин

Синтскин – биореактивный комбинезон с инертной антирефлекторной поверхностью, самостоятельно подстраивающийся под фигуру владельца. Пользователь получает бонус +10 к Скрытности и Бесшумному Шагу. Кроме того, на носителя синтскина не распространяются эффекты ИК очков и обладателей Ночного Зрения.

Если синтскин надет под доспех, пользователь получает только маскировку от ИК-очков и Ночного Зрения, Броня синтскина не прибавляется к Броне доспехов. Если доспех силовой, то пользователь вообще не получает преимуществ от поддетого под него синтскина.

Таблица 5-12: Доспехи

Тип Доспехов	Зоны Защиты	Бр	Вес	Цена	Доступность
Примитивные Доспехи					
Бандитский Прикид	Руки, Торс, Ноги	1	5кг	25	Средняя
Прочная Кожа	Руки, Торс, Ноги	2	7кг	100	Распространённая
Стеганый Жилет	Торс	2	2кг	10	Распространённая
Звериные Шкуры	Торс	2	10кг	5	Средняя
Гроксовые Шкуры	Торс	3	14кг	60	Распространённая
Кольчуга	Руки, Торс, Ноги	3	18кг	50	Средняя
Латы	Все	5	30кг	120	Скудная
Ксено-шкуры	Торс	6	22кг	5.000	Раритет
Флак-доспехи					
Флак-капюшон	Голова	2	2кг	25	Средняя
Флак-рукавицы	Руки	2	1кг	50	Средняя
Лёгкий Флак-плащ	Руки, Торс, Ноги	2	4кг	80	Скудная
Флак-жилет	Торс	3	5кг	50	Средняя
Флак-камзол	Руки, Торс, Ноги	3	6кг	100	Средняя
Флак-плащ	Все	3	8кг	80	Скудная
Гвардейский Флак-доспех	Все	4	11кг	300	Скудная
Синтскин					
Синтскин	Все	2	2кг	2.500	Раритет
Ячеистые Доспехи					
Ячеистый Капюшон	Голова	3	0,5кг	100	Редкая
Ячеистые Перчатки	Руки	3	0,5кг	120	Редкая
Ксено-ячеистый Доспех	Руки, Тело, Ноги	4	2кг	375	Редкая
Ячеистый Жилет	Торс	4	1кг	150	Редкая
Ячеистый Боевой Плащ	Все	4	1,5кг	350	Раритет
Карапакс					
Шлем	Голова	4	2кг	250	Редкая
Наручи	Руки	5	2кг	300	Редкая
Поножи	Ноги	5	3кг	375	Редкая
Арбитрский Лёгкий Карапакс	Руки, Торс, Ноги	5	15кг	575	Редкая
Нагрудник	Торс	6	7кг	600	Редкая
Штурмовой Карапакс	Все	6	17кг	3.750	Раритет
Силовые Доспехи					
Лёгкий Силовой Доспех	Все	7	40кг	8.500	Раритет
Силовой Доспех	Все	8	65кг	15.000	Раритет

Ячеистый Доспех

Созданный по технологиям ксеносов (а порой и их руками), ячеистый доспех сформирован из тысяч термопластовых ячеек, соединенных вместе в напоминающий ткань материал. Он очень легок и способен противостоять значительным ударным и тепловым нагрузкам – материал моментально затвердевает в месте попадания, абсорбируя и рассеивая энергию всей своей поверхностью.

Карапакс

Карапакс выполнен из формованного армапласт-керамитового композита (или иных материалов со схожими прочностными характеристиками). Его тяжело надевать, и он не обеспечивает достаточной защиты в области сочленений (суставов, например), но, в общем и целом, по сравнению с более лёгкими доспехами, карапакс – это явно шаг вперёд.

Силовые Доспехи

Самый тяжёлый и самый технически сложный из всех видов доспехов, силовой доспех оснащён собственной системой сервоприводов, позволяющей значительно увеличить физическую силу носителя. Носитель получает +20 к Силе, а его размер увеличивается на одну ступень (так, человек – Среднего размера – надев силовой доспех, увеличит свой размер до Большого). Пользователь должен надеть наручи, поножи и кирасу силовой брони, чтобы воспользоваться этим бонусом к Силе – необязателен только шлем. Лёгкая силовая броня обеспечивает лишь +10 к Силе, но при этом не увеличивает размеры пользователя. Помимо всего прочего, силовой броне необходим постоянный источник питания, который пользователь должен нести с собой (как правило, в виде заплечного ранца). Стандартного невоенного источника питания хватит на 1d5 часов; после этого его нужно будет перезарядить или заменить.

Оборудование

«Готовься к худшему, потому что именно туда тебя и отправят».

- Гвардейская поговорка

Помимо оружия и доспехов, существует масса другой экипировки, которую Аколиты смогут найти полезной в своём служении Императору.

Обмундирование

Таблица 5-13: Одежда и Личные Принадлежности

Наименование	Вес	Цена	Доступность
Рюкзак	1кг	10	Обильная
Хамелеолиновый Плащ	0,5кг	500	Редкая
Талисман	---	Разл.	Средняя
Хроно	---	40	Изобильная
Страховочная Упряжь	2кг	25	Распространённая
Одежда	---	Разл.	Изобильная
Взрывчатый Ошейник	1кг	55	Редкая
Носовые Фильтры	---	15	Распространённая
Инфракрасные Очки	0,5кг	275	Редкая
Фотовизор/Фотолинзы	0,5кг	100	Скудная
Ребризер	1кг	50	Скудная
Рукавица-компенсатор	0,5кг	85	Редкая
Респиратор/Противогаз	0,5кг	25	Средняя
Пустотный Костюм	8кг	100	Обильная

Рюкзак

Переноска для вещей может принимать великое множество форм, но обычно это что-то типа мешка с лямками, приспособленного для облегчения процесса ношения тяжестей. Средний рюкзак способен вместить около 50 килограмм.

Хамелеолиновый Плащ

Хамелеолин делается из мимических волокон, смешивающих очертания и облик носителя с его окружением. Персонаж в хамелеолиновой накидке получает бонус +20 к своему Тесту на Скрытность. Если носитель плаща не двигается, считается, что он находится на одну ступень Дистанции оружия дальше, чем он есть на самом деле.

Талисман

Талисман – это памятная безделушка, священная реликвия или приносящий удачу амулет, призванный привлечь к его носителю благой взор самого Императора. Талисманы могут принимать мириады форм – то могут быть, например, частицы святых мощей, фрагменты благословлённых болтерных гильз, вода из священных рек и даже плетёнки из волос покойников. Во всем Империуме нет места, где наблюдалась бы нехватка людей, желающих продать ближним своим парочку подобных предметов; вполне справедливые подозрения в подлинности таких реликвий почти невозможно подтвердить или опровергнуть (таким образом, цена подобных вещей целиком остаётся на откуп Мастеру и умению Аколитов торговаться).

Талисманы не обеспечивают никаких игровых эффектов. Однако когда сценарий требует, чтобы случилось нечто плохое со случайным персонажем, носитель талисмана, скорее всего, будет исключен из «рулетки». Если все персонажи носят талисманы (как и подобает каждому богобоязненному гражданину Империума), Мастер должен сам решить, какой из талисманов наиболее силён.

Одежда в Империуме

Ниже приведены примеры некоторых видов одежды, встречающейся на мирах Империума:

Обмотки (Одежды Низкого Качества)

Многим гражданам Империума не остаётся ничего, кроме как использовать в качестве одежды любой найденный клочок ткани. Этот вид лохмотьев известен под названием «обмоток» – поскольку носитель такой одежды целиком укутан, обвязан и обмотан самым разномастным тряпьём.

Рабочий Комбинезон (Одежды Обычного Качества)

Зачастую одноразовые и сшитые из самого доступного и дешевого материала, комбинезоны такого типа являются стандартной одеждой на бесчисленном множестве миров. В той же мере, как обтягивающие полевые комбинезоны созданы для обеспечения самых экстремальных запросов агентов Империума, так и простой рабочий комбинезон обеспечивает все «одежные нужды» простого гражданина.

Полевой Комбинезон (Одежды Хорошего Качества)

Опытные оперативники и адепты-медики часто носят эти обтягивающие комбинезоны. Исполнение их варьируется в спектре от простых прорезиненных «дышащих» спецовок до лучших комбинезонов из самых совершенных материалов, оснащенных собственной климатической системой. В любом случае, удобство их ношения и степень свободы движения попросту непревзойдённы.

Воздушное Облачение (Одежды Высшего Качества)

Верный признак достатка, воздушные облачения шьют из особой ткани легче воздуха, складки которой парят и волнуются вокруг носителя подобно облаку, стоит ему пошевелиться. Жутко непрактичные, подобные одежды, как правило, находят свой спрос среди тех, чьей единственной задачей является привлекательный внешний вид.

Хроно

Хроно – это карманные или наручные измерители времени, обычно заводные и очень простые в использовании.

Страховочная Упряжь

Компактная катушка со страховочным тросом с магнитным захватом или крюком. Идеальна для безопасного передвижения по крышам или спуска с отвесных стен. Персонаж, пользующийся таким устройством, получает бонус +30 к Тестам Лазанья при спуске по вертикальной поверхности и не может упасть, даже если провалит этот Тест.

Одежда

Граждане Империума носят одежду разнообразнейших фасонов и покроев, качество исполнения которых зависит напрямую от достатка и положения хозяина. Аколиты в большинстве случаев отдают предпочтение практичной уличной одежде, военной униформе или походному религиозному облачению. Стоимость зависит в основном от того, сколько Тронов Аколиты желают вложить во внешний лоск – от нескольких монет за заурядные лохмотья до нескольких тысяч Тронов за эксклюзивное представительское платье от лучших портных.

Взрывчатый Ошейник

Это малоприятное устройство чаще всего можно увидеть на шее солдата любого из Имперских штрафных легионов, где оно служит дополнительным стимулом в деле искупления вины перед лицом Императора. Ошейники обычно идут в комплекте с пультом управления, способным подорвать ошейник с расстояния до (а иногда и свыше) тысячи метров. Когда ошейник взрывается, носитель погибает мгновенно, а все, кто находится в радиусе трёх метров, получают 1d10 Взрывного Урона. Кроме того, с этого же пульта ошейник можно и открыть. Удаление ошейника без помощи пульта потребует Тяжёлого (-20) Теста на Технологию. Серьёзный провал инициирует детонацию ошейника. Надеть ошейник можно за два Полных Действия и только на пассивную или обездвиженную цель.

Носовые Фильтры

Это простые затычки для ноздрей, способные отфильтровать большую часть загрязнителей и вредных газов из вдыхаемого воздуха. Персонаж с носовыми фильтрами получает бонус +20 к Тесту Выносливости, сделанному с целью сопротивляться эффектам различных газов.

Инфракрасные Очки

Относительно простое устройство, ИК-очки позволяют пользователю видеть тепловое изображение, что значительно облегчает обнаружение скрывающихся в темноте врагов. Персонаж в таких очках не получает штрафов за темноту, и в тёмное время суток получает бонус +20 к основанным на зрении Тестам Восприятия. Продвинутые модели вполне могут выглядеть, как простые очки.

Фотовизор/Фотолинзы

Продвинутые линзы, усиливающие окружающий свет, присутствующий даже в самой тёмной ночи. Пользователь видит в темноте почти так же хорошо, как и днем. Фактически, персонаж с таким устройством получает особенность Ночное Зрение (**стр. 574**). Визор Хорошего качества, помимо всего прочего, защищает своего носителя от слепящей вспышки фотонной гранаты.

Ребризер

Выполненные в форме маски или шлема, ребризеры содержат собственный запас воздуха и способны защитить пользователя при попадании даже в самую токсичную атмосферу. Персонаж в ребризере иммунен к эффектам газов и способен дышать даже под водой. Емкости с воздухом в типичном ребризере хватает примерно на час – по прошествии этого времени её нужно заменить. Замена емкости – Полное Действие. Сменные емкости стоят 25 Тронов, но рынок ими обеспечен относительно Скудно.

Рукавицы-компенсаторы

В конструкцию этик рукавиц входит система взаимно перекрывающихся пластин, соединенных между собой проволокой с памятью формы. Когда носитель смыкает руку вокруг рукоятки оружия, рукавица образует жёсткую конструкцию, предохраняющую руку и запястье от повреждений при выстреле из огнестрельного оружия. Персонаж с таким приспособлением способен стрелять из Основного Оружия одной рукой без обычного в таких случаях штрафа -20. Это касается и крупнокалиберных Пистолетов, для компенсации чудовищной отдачи которых также требуется две руки.

Респиратор/Противогаз

Эта дыхательная маска прикрывает нос и рот, а то и все лицо целиком, обеспечивая гораздо лучшую защиту дыхания, чем носовые фильтры. Персонаж в респираторе получает бонус +30 к Тестам Выносливости против эффектов различных газов, и может перебросить этот Тест в случае провала.

Пустотный Костюм

Эти герметичные скафандры созданы для того, чтобы сохранять жизнь пользователя в самых враждебных средах. В конструкцию пустотного костюма входит ребризер, так что носитель скафандра в живых даже в вакууме открытого космоса.

Вещества и Припасы

Таблица 5-14: Вещества и Припасы

Имя	Вес	Цена	Доступность
Амасек*	---	50	Скудная
Де-токс*	---	65	Редкая
Френзон*	---	95	Раритет
Инъектор	---	5	Изобильная
Лхо-папиросы*	---	10	Распространённая
Аптечка	2кг	150	Распространённая
Обскура*	---	25	Редкая
Сухой Паёк*	---	10	Обильная
Рекаф*	---	5	Изобильная
Самогон*	---	10	Изобильная
Священное Машинное Масло*	---	150	Раритет
Бойня*	---	75	Скудная
Спук*	---	395	Редкая
Стимм*	---	20	Средняя

**Цена указана в расчете на 1 дозу в случае медикаментов или 1 пачку/бутылку в случае пайков/алкоголя и лхо-папирос.*

Амасек

Амасек – популярный алкогольный напиток, получаемый дистилляцией вина. Качество этого напитка варьируется крайне широко – от дешевого пойла, годного разве что для зажигательных бомб, до утонченных марочных напитков, достойных самых требовательных слуг Императора.

Де-токс (Медикамент)

При своевременном приёме этот препарат способен нейтрализовать эффекты большинства опасных газов и токсинов. Доза де-токса немедленно прекращает действие всех текущих эффектов, как положительных, так и негативных, от любых наркотиков, токсинов или газов, действующих на персонажа в данный момент (если только в описании вещества не сказано, что де-токс бессилен против него).

Де-токс, однако, и сам действует отнюдь не мягко и безболезненно – при приёме этот препарат вызывая сильную рвоту, носовое кровотечение и мощный мочегонный эффект. После приёма этого препарата персонаж считается Оглушенным на количество Раундов, равное 1d10 минус Бонус Выносливости персонажа. Результат 0 или меньше означает, что персонаж справился с собой, и вообще не испытывает мучительных побочных эффектов.

Чрезмерное Употребление Медикаментов

Когда один и тот же препарат употребляется слишком часто, особенно на протяжении короткого отрезка времени, есть шанс, что он просто перестанет оказывать эффект. Тело Аколита, так сказать, выстраивает блокаду против этого вещества. Если ты употребляешь более одной дозы препарата в течение 24 часов, проходи Тест Выносливости при приёме каждой дозы после первой, с накопительным штрафом -20 за каждую из них. Если Тест провален, препарат не оказывает воздействия, и новые его дозы не подействуют в течение ещё 24 часов.

Френзон (Медикамент)

Общий термин для обозначения целой группы боевых препаратов, применяемых для «укрепления боевого духа» в штрафных легионах. Попадая в кровь, этот наркотик вселяет бесстрашие и боевой фанатизм. Персонаж под воздействием френзона получает талант Неистовство и иммунитет к Страху. Доза френзона действует на протяжении 1d10 минут.

Инъектор

Инъекторы бывают самыми разными – от примитивных и дешевых одноразовых шприцев до изощренных пневматических впрыскивателей и даже биологически активных пластырей. Инъектор содержит одну дозу любого медикамента, которую персонаж может принять Полным Действием.

Лхо-папиросы

Лхо-папиросы пользуются широкой популярностью среди рабочих мануфакторумов и солдат Имперской Гвардии. Каждая бумажная трубочка содержит ароматную, лёгкую наркотическую (и крайне аддиктивную) смесь из резанных и высушенных листьев растения лхо, которую поджигают, вдыхая получаемый в результате тления дым.

Аптечка

Жизненно необходимая для любого медика вещь. Стандартная аптечка содержит набор различных катаплазматических пластырей, антисептиков и заплат псевдокожи разных размеров. Персонаж, имеющий под рукой аптечку во время Теста Медики, получает к этому Тесту бонус +20. Помимо того, в комплект аптечки входит 6 одноразовых инъекторов со стиммом.

Обскура (Медикамент)

Будучи запрещенным и строго преследуемым веществом, обскура остаётся широко распространённым во многих слоях Имперского общества наркотиком. Контрабандисты делают целые состояния на незаконном обороте этого препарата – как в гражданских, так и в военных кругах. Те, кто принимает обскуру, впадают в пограничное состояние на 1d5 часов (если требуется вступить в битву, считается, что они находятся под действием галлюциногенной гранаты (**стр. 236**)). 1d10 часов спустя с момента окончания «прихода» пользователь впадает в глубочайшую депрессию, которая проходит немедленно после принятия очередной дозы наркотика.

Сухой Паёк

Большая часть еды в пределах Империума упакована, обработана и вообще мало похожа на то, что можно употреблять в пищу. Качество пайков варьируется в очень широких пределах – от простых и дешевых брикетов из трупной муки™ или сортовых водорослей, до круто перченых полосок вяленого мяса гроксов и изумительной питательной пасты.

Рекаф

Рекаф – популярнейший горячий отвар из молотых сушеных листьев. Конкретный состав смеси варьируется от планеты к планете, но основным действующим компонентом остаётся бодрящий кофеин.

Самогон

Память человечества хранит поистине невероятное число способов приготовления разнообразнейших алкогольных напитков, и большинство человеческих культур так или иначе сумело придти к созданию хотя бы одного напитка, получаемого методом брожения. Так что самогон – не более чем собирательный термин, обозначающий все эти многочисленные виды примитивной выпивки – истинной отрады усталого путника.

Священное Машинное Масло

Машинное масло, благословлённое Омниссией, высоко ценится за свои мистические свойства, в частности, за благотворное влияние, которое оно оказывает на машины. Если смазать им оружие (Полное Действие), оно становится иммунным к Заклиниванию (**стр. 400**) на количество выстрелов, равное вместимости его обоймы. Если же масло применить на уже заклинившее оружие, заедание немедленно устраняется, но никаких дальнейших эффектов это не оказывает.

Бойня (Медикамент)

Также известное под именем «натиск», это вещество обостряет восприятие и уменьшает время реакции, в буквальном смысле ускоряя пользователя, а при продолжительном использовании вызывая Усталость и повреждение нейронных связей. Одна доза увеличивает Бонус Ловкости и Восприятия на 3 единицы на 2d10 минут. Когда наркотик заканчивает свое действие, пользователь должен пройти Тест выносливости или получить штраф -20 к Тестам Ловкости и Восприятия на 1d5 часов.

Спук (Медикамент)

Этот наркотик способен усилить или даже пробудить у реципиента кратковременные психические способности. Если персонаж без Пси-рейтинга принимает дозу спука, он должен успешно пройти Тест на Силу Воли или получить 1d5 Очков Безумия, когда его разум наполнится ужасающими видениями варпа. В случае успеха пользователь получает психосилу из **Таблицы 5-15: Случайные Психосилы** – описание психосил смотри в разделе Применение Психосил, на **странице 368**. Психосила остаётся на протяжении 1d5 часов, и пользователь проявляет её при помощи Тяжёлого (-20) Теста Силы Воли.

Если персонаж с Пси-рейтингом 1 и выше принимает спук, он также должен пройти Тест Силы Воли. Если он проваливает его, то получает 1d5 Очков Безумия и более никаких последствий. Однако в случае успеха он добавляет +2 ко всем своим Психотестам в течение следующего часа. Кроме того, ему следует прибавить +25 к любым броскам по таблице Психических Феноменов (**стр. 366**).

Таблица 5-15: Случайные психосилы

Бросок	Малая Психосила
01-03	Призыв Существ
04-06	Призыв Токена
07-09	Хамелеон
10-12	Дежавю
13-15	Помутнение
16-18	Притупить Боль
19-21	Аура Страха
22-24	Вспышка
25-27	Левитация
28-30	Забудь Меня
31-33	Лекарь
34-36	Причинить Боль
37-39	Вдохновляющая Аура
40-42	Сноровка
43-45	Удача
46-48	Предчувствие
49-51	Психическая Вонь
52-54	Сопротивление
55-57	Чувство Присутствия
58-60	Спазм
61-63	Спектральная Длань
64-66	Остановка Крови
67-69	Факел
70-72	Касание Безумия
73-75	Уловка
76-78	Сверхъестественная Меткость
79-81	Хождение по Стенам
82-84	Вой Варпа
85-86	Истончение Завесы
87-88	Клин
89-90	Белый Шум
91-92	Увядание
93-94	Кидай дважды, получай обе Психосилы
95-96	Выбери Психосилу сам
97-00	Получи 1 Очко Безумия и брось ещё раз

Стимм (Медикамент)

Стимм – мощный наркотик, маскирующий боль и позволяющий бойцам сражаться даже тогда, когда тело подводит. Доза стимма действует на протяжении 3d10 Раундов. В течение этого времени персонаж игнорирует все эффекты Урона и Критического Урона, отрицательно сказывающиеся на его Характеристиках; если персонаж был Оглушён, он немедленно приходит в себя, и не может быть вновь Оглушён, пока действие препарата не закончится. Когда действие стимма проходит, персонаж получает штраф -20 к Тестам Силы, Выносливости и Ловкости на один час.

Инструменты

Таблица 5-16: Инструменты

Наименование	Вес	Цена	Доступность
Ауспекс/Сканер	0,5кг	145	Скудная
Авто-перо	---	55	Скудная
Комбитул	1кг	200	Редкая
Дата-планшет	0,5кг	25	Распространённая
Подрывной Заряд	1кг	250	Скудная
Пыточный Набор	1кг	375	Раритет
Светосфера/Лампа	0,5кг	15	Изобильная
Кошка	2кг	30	Распространённая
Лаз-резак	4кг	65	Средняя
Магнокуляры	0,5кг	55	Средняя
Оковы	1кг	35	Обильная
Микро-бусина	---	20	Средняя
Мультиключ	---	150	Скудная
Пикт-рекордер	1кг	100	Средняя
Психофокус	---	100	Редкая
Крикуны	2кг	140	Скудная
Глушилки	2кг	25	Средняя
Вокс-кастер	4кг	300	Скудная
Писчий Набор	2кг	20	Распространённая

Ауспекс/Сканер

Эти устройства используют, чтобы засекать излучение различных энергий, движение или признаки биологической активности. Персонаж с ауспексом получает бонус +20 к Тестам на Бдительность и может при помощи Теста на Технологию засечь с его помощью то, что человеческие чувства обычно засечь не могут – скажем, невидимые газы, следы жизнедеятельности бактерий или фоновую радиацию. Стандартная дистанция для ауспекса – 50 метров, хотя стены толще полуметра, а также некоторые материалы независимо от толщины полностью блокируют сканер.

Авто-перо

Эти таинственно выглядящие писчие приспособления позволяют пользователю копировать тексты с внушительной скоростью и поразительной точностью. Персонаж с Ремеслом (Переписчик) получает бонус +10 к этому умению при использовании авто-пера.

Комбитул

Непременный атрибут верного последователя Бога-Машины, комбитул – многоцелевой, жутковато выглядящий набор универсальных техноинструментов. Персонаж с комбитулом получает бонус +10 к Тестам Технологии.

Дата-планшет

Дата-планшеты – крайне распространённые в Империуме устройства, позволяющие хранить и читать тексты и иную медиа-информацию, скажем видео или аудиозаписи. Они столь дешевы и легки в производстве, что существует множество планшетов, хранящих и способных воспроизводить один единственный файл. Есть и такие, что способны записывать и перезаписывать новую информацию, принимать и передавать её на другие устройства.

Подрывной Заряд

Подрывной заряд – простое взрывное устройство, используемое, как правило, для вышибания дверей, пролома брешей в стенах, и уничтожения мостов. Цена и вес заряда даны из расчета на 1кг взрывчатки, но несколько зарядов можно соединить вместе, чтобы значительно усилить их разрушительный потенциал. Когда происходит взрыв, все (и всё), что попало в радиус взрыва, получает 3d10 единиц Взрывного Урона, плюс 2 единицы за каждый дополнительный килограмм взрывчатки. Радиус взрыва равен 5 метрам на каждый килограмм взрывчатки. Для установки и обезвреживания заряда применяется умение Взрывотехника; подробности в **Главе III: Умения, стр. 181**.

Пыточный Набор

Эти устройства используют при допросе захваченных в плен врагов Империума для того, чтобы узнать, какой из грехов допрашиваемого заставил Императора отвратить от него свой любящий взор. В каждый набор входит ошеломляющий набор лезвий, игл, химикатов, наркотиков, термических вилок, нейронных контактов и прочих устройств, жизненно необходимых при ведении допроса. Персонаж с таким набором получает бонус +20 к Тестам на Допрос.

Светосфера/Лампа

Повсеместно применяемый источник света, особенно полезный ночью или в тёмных помещениях, это устройство освещает область в радиусе десяти метров. Типичная светосфера или лампа горит в течение 1d5 часов, после чего её требуется перезарядить или заменить батарейку.

Кошка

Кошка – небольшая пусковая установка, выстреливающая крюк или магнитный зацеп, соединенный с устройством тонким, но прочным тросиком (100м). Как только кошка зацепляется в нужном месте, скажем, на крыше, пользователь может активировать моторчик, способный поднять его на эту крышу или просто взобраться на нее вручную. В случае экстренной необходимости, кошку можно использовать как Примитивное и очень Неточное дистанционное оружие (считается как одноразовый арбалет).

Лаз-резак

Когда дверь (или, чаще, бункер) нельзя открыть обычными методами, на помощь приходит лаз-резак. Некогда исключительно шахтёрский инструмент, он излучает близкофокусный, но очень мощный лазерный луч, способный, словно нож масло, резать очень твердые и прочные материалы, вроде камня, стали или даже танковой брони. Как правило, резак способен прорезать 10 см металла за Ход (это число может отличаться, если толщина «рабочей поверхности» очень тонкая или наоборот). Лаз-резак – слишком тонкая штука, чтобы его можно было использовать в бою.

Магнокуляры

Это мощный усилитель зрения, способный приближать изображение удаленных объектов. Наиболее продвинутые образцы магнокуляров, помимо того, способны ещё на целый ряд функций – замер дистанции, определение источников тепла, вычисление координат цели и сохранение изображения для дальнейшего анализа.

Оковы

Крепкие путы, популярные у охотников за головами и законников, которые, впрочем, нередко используют и более гнусные личности с куда более тёмными целями.

Микро-бусина

Микро-бусина или бусина связи – это коммуникатор ближнего радиуса действия, который нужно носить в ухе. Дистанция чёткого приёма-передачи устройства – один километр. Тем не менее, такие факторы, как плохая погода, особенности рельефа и каменные или пласталевые стены могут очень сильно уменьшить эту дистанцию.

Мультиключ

Поскольку при помощи этого устройства можно вскрыть любой стандартный Имперский замок, мультиключ не относится к списку личных вещей честного Имперского гражданина. Но ровно по той же самой причине эти устройства широко распространены среди преступников и прочих деклассированных элементов. Персонаж с мультиключом получает бонус +30 ко всем Тестам на Безопасность, при помощи которых он пытается вскрывать замки.

Пикт-рекордер

Пикт-рекордеры – относительно простые записывающие медиа-устройства, наиболее совершенные модели которых даже обладают голографическими функциями. Большая часть таких устройств способна не только записывать, но и воспроизводить записанное, а некоторые рекордеры встраивают в особых сервиторов – таким образом, без особого риска для наблюдателя, можно следить за ходом важных археоэксгумаций, испытаний оружия, допросов пленных ксеносов и прочих потенциально опасных мероприятий.

Психофокус

Псайкеры часто используют устройства, помогающие им сконцентрировать свои ментальные силы. Психофокусом могут служить священные кости, резные жезлы, благословенные иконы или красивые кристаллы. Когда псайкер с психофокусом проходит Тест Инвокации (**стр. 186**), он получает бонус +10.

Крикуны

Крикуны – это датчики движения (или звука – в зависимости от модели), способные оповещать о приближении опасности громким звуком. Чтобы использовать крикуна, ты должен преуспеть в Тесте на Технологию. Мастер проводит этот Тест втайне от тебя, так что ты никогда точно не будешь знать, правильно ли ты все сделал. Правильно установленный крикун получает Восприятие 75 на обнаружение движения или звуков. Если он засекает нарушителя, включается тревога, сигнал которой отчётливо слышен даже за километр. Двери, стены и прочие преграды, естественно, могут существенно уменьшить это расстояние, заглушив звук.

Глушилки

Противоположность крикунам, глушилки генерируют звуковые волны, на небольшой площади гасящие звуки и шумы, производимые движущимися людьми. Персонаж с включенной глушилкой получает бонус +30 к Тестам на Бесшумный Шаг. Заряда глушилки хватает примерно на 20 минут работы, после чего её необходимо перезарядить (около часа).

Писчий Набор

Набор бумаги, чернил и перьев.

Вокс-кастер

Вокс – простое устройство связи, которое можно использовать для передачи сигнала на огромное расстояние – вплоть до связи с кораблями на орбите планеты с её поверхности. Использование вокса для передачи или приёма сигналов потребует успешного Простого (+10) Теста Технологии.

Услуги

Услуги – вещи, зачастую жизненно необходимые Аколитам: будь то место, где можно поспать, еда, которую можно съесть, и какой-нибудь безрассудный глупец на машине, согласный довезти их до гнилых болот, пепельных пустошей или иных, не менее опасных мест.

Из-за практически бесконечного разнообразия предоставляемых услуг, Мастеру отдается на откуп большая часть работы над конкретными деталями и ценами, которые, по его мнению, будут уместны более всего. В конце концов, стоимость рюмки пойла в низкопробном баре может меняться от улицы к улице, не говоря уж о разных ульях, планетах и т.д. Тем не менее, приведённые ниже сведения можно использовать как самое общее руководство:

Жилье: Все виды жилья и съемных убежищ – от грязной комнатушки в таверне феодального мира до сияющих апартаментов высоких шпилей.

Провизия: Любые виды пищи и напитков.

Транспорт: Все виды транспорта (в пределах конкретной области, скажем, одной планеты – всё, кроме межпланетных и межзвёздных путешествий).

Указанная стоимость приведена в тронах и обозначает одну ночь, одно блюдо или одно путешествие. В случае с транспортом, Мастер волен модифицировать цену, если путешествие проходит в опасной местности или занимает много времени.

Таблица 5-17: Услуги

Тип	Цена	Доступность
Жилье		
Третий Класс (спальная ячейка, Сеновал в хлеву, гамак в трюме)	5	Обильная
Второй Класс (гостевая ячейка, одноместный номер, каюта)	20	Распространённая
Высший Класс (номер люкс, каюта почётного гостя)	100	Скудная
Провизия		
Третий Класс (крысиное мясо, гидропонные грибы, илистый эль)	1	Обильная
Второй Класс (гроксовые рёбрышки, протопаста, рюмка амасека)	5	Распространённая
Высший Класс (жареный плодовый червь с Векса, янтарный нектар)	40	Скудная
Транспорт		
Третий Класс (пепельные псы, трамлайнер, болотная баржа)	5	Обильная
Второй Класс (наземный транспорт, атмосферный перелёт)	20	Распространённая
Высший Класс (суборбитальный перелёт, роскошный экипаж)	150	Скудная

Медицинская Помощь

Аколиты часто получают довольно тяжёлые ранения и увечья. Когда происходит подобное несчастье, нужен кто-то, кто сможет их залатать. **Таблица 5-18: Медицинская Помощь** может в общих чертах сориентировать в этом вопросе.

Уровень: Означает уровень медицинского обслуживания – от низкого до превосходного.

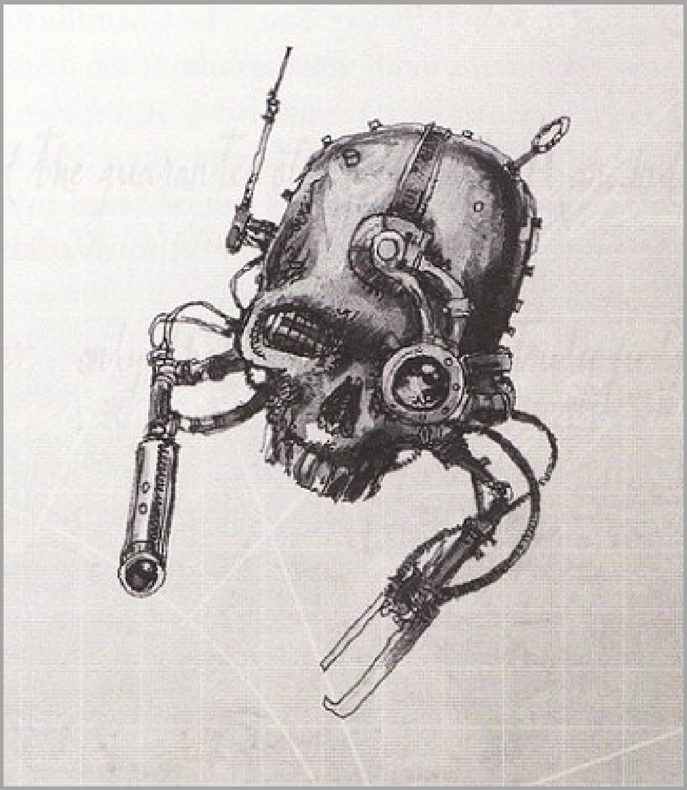
Цена: Как дорого стоит одна попытка врача вылечить персонажа. В случае с длительным уходом, это означает цену за день, не включая сюда еду и жилье. Цена не принимает в расчет шарлатанов и врачей, сильно переоценивающих свои умения, а также тех немногих честных врачей, что исцеляют страждущих по зову сердца. Мастер волен изменять указанные цены по своему усмотрению.

Доступность: Хорошего врача непросто найти – вполне возможно, Аколитам придётся порядком побегать (**Таблица 5-3: Эффекты Доступности, стр. 226**).

Эффект: Профессиональные навыки врача и уровень его Умений. Подробнее смотри в **Главе III: Умения,** на **странице 172**.

Таблица 5-18: Медицинская Помощь

Уровень	Цена	Доступность	Эффект
Низкий (шаман с дикого мира)	50	Средняя	Инт 30, Медика
Средний (учёный медик)	75	Скудная	Инт 40, Медика
Хороший (учёный доктор, мед-сервитор	150	Редкая	Инт 50, Медика+10
Превосходный (опытный врач)	500	Раритет	Инт 60, Медика+20, Мастер Хирургеон



Кибернетика

«Твоя плоть принадлежит Омниссии, и он обновляет её по образу своему».

- из «Ритуалов Сборки Механикус»

Бионические имплантаты и кибернетические аугментации – факт повседневной жизни Империума. Они – знак благословения Бога-Машины, позволяющего заменять поврежденные или больные части тела, расширять возможности человеческого организма, и, в некоторых случаях, продлять срок жизни. Есть и цена, которую следует платить за такие улучшения – цена, которая, как считается, измеряется не только мирскими богатствами и плотью, но и рассудком, и самой человечностью.

Благодаря суевериям и неравномерности технологического развития миров Империума, качество и распространённость бионики колеблется в весьма широких пределах (как, впрочем, и отношение к тем, кто открыто демонстрирует её наличие). Каждый тип бионики обеспечивает своему носителю различные преимущества (и, порой, недостатки), зависящие от их качества (смотри **Качество**, **стр. 226**). Исключением является бионика Высшего Качества, не предоставляющая, по сравнению с Хорошей бионикой, никаких дополнительных преимуществ, за исключением более внушительного внешнего вида и утончённой конструкции. Стоимость и Доступность, указанные в **Таблице 5-9: Кибернетика**, подразумевают бионику Обычного качества.

Если не указано обратное, все мехадендриты считаются кибернетикой Хорошего качества.

Таблица 5-19: Кибернетика

Наименование	Цена	Доступность
Бионическая Рука	1.000	Скудная
Бионическое Шасси	1.500	Скудная
Бионическая Дыхательная Система	800	Редкая
Прорицающий Массив	1.000	Редкая
Оружейный Мехадендрит	600	Только для Адептус Механикус
Кортикальный Имплантат	5.000	Раритет
Кибернетическое Восприятие	2.250	Редкая
Манипуляторный Мехадендрит	500	Только для Адептус Механикус
Медицинский Мехадендрит	500	Только для Адептус Механикус
Метаимпульсное Устройство	1.750	Редкая
Оптический Мехадендрит	400	Только для Адептус Механикус
Ремесленный Мехадендрит	500	Только для Адептус Механикус

> «Бей быстро и внезапно. Атакуй без предупреждения. Гарантируй себе победу еще до того, как враг узнает, что ему грозит опасность. Всегда помни – войну можно легко выиграть, если твой враг не знает, что участвует в ней».

Бионическая Замена Конечностей и Частей Тела

Бионические части тела работают с той же силой и ловкостью, что и тело, с которым они соединены (таким образом, исключается риск повреждений тела носителя из-за перегрузок). Однако если попадание приходится в бионическую конечность, её носитель получает +2 к своему Бонусу Выносливости благодаря тому, что благословенный металл бионики куда прочнее слабой плоти. Урон, причиненный бионическим конечностям, считается Уроном, нанесённым персонажу, и Критический Урон по-прежнему способен вывести конечность из строя, будь она хоть органической, хоть бионической. Что касается неприменимых для бионики Критических Эффектов (вроде Кровотечения), то они просто приводят соответствующую конечность в негодность. Критический Урон, вызывающий смерть, имеет ровно тот же эффект – подразумевается, что бионика взрывается градом осколков, вспыхивает огнём или разряжает поврежденные конденсаторы со смертельным для пользователя исходом.

Искусственные и дополнительные конечности (типа мехадендритов) способны выполнять только те действия, которые знакомы самому пользователю. Так, например, персонаж с медицинским мехадендритом должен обладать умением Медика, чтобы с успехом пользоваться преимуществами, даруемыми дополнительной конечностью.

Установка Бионики и Имплантатов

Имплантаты и бионику можно установить, только если у персонажа есть доступ и к ресурсам, и к квалифицированному персоналу; как правило, требуется очень хорошо оснащенная медицинская клиника на планете с очень значительной технологической базой.

Если персонаж сумеет найти доктора, желающего установить бионику или имплантат, процесс займет не менее 2d10 дней, минус один день за каждое очко Бонуса Выносливости персонажа (но никак не меньше одного дня). Сложность установки зависит от многих факторов (**стр. 189**). Тем не менее, Мастер вполне может решить, что при солидной технологической базе и достаточном количестве времени успех будет гарантирован, а малоопытный доктор после серии неудачных Тестов вполне способен обеспечить перманентное Увечье или Кровотечение (смотри **Главу VIII: Игровой Процесс, стр. 415**).

Бионическая Рука

Стандартная версия этого устройства в точности воспроизводит функции человеческой руки и кисти, в полной мере сохраняя силу, ловкость и осязание конечности.

Низкокачественная версия системы уменьшает значение Ловкости пользователя вдвое, когда речь заходит о тонкой работе этой рукой; если при помощи этой руки ведётся стрельба, то Тест на Баллистик получает штраф -10.

Качественная бионическая рука обеспечивает бонус к Тестам Ловкости, требующим деликатных манипуляций (как, например, в случае с Ловкостью Рук) и прибавляет бонус +10 к Силе, если речь также идет об использовании этой руки.

Бионическое Шасси

Бионическое шасси требует полной интеграции в позвоночный столб и нервную систему для корректной работы – стандартные модели справляются с этим без проблем.

Низкокачественные версии уменьшают Скорость персонажа вдвое (округлять вверх), а персонажи, решившие побегать, должны будут пройти Тест Ловкости, чтобы не упасть в конце движения.

Качественные версии шасси обеспечивают владельцу талант Спринт. Кроме того, он получает бонус +20 к Тестам Акробатики или Силы при прыжках в длину и высоту.

Бионическая Дыхательная Система

Стандартные бионические лёгкие и имплантированная дыхательная система полностью повторяет работу человеческих лёгких, обеспечивая организм кислородом. Помимо того, персонаж получает бонус +20 к Тестам Выносливости, сделанным с целью сопротивления эффектам летучих токсинов и газового оружия.

Низкокачественные бионические лёгкие обладают теми же преимуществами, что и стандартные системы. Тем не менее, при работе они сильно шумят – Тесты Бесшумного Шага получают штраф -20. Притом затрудненное обеспечение организма кислородом увеличивает Сложность всех Тестов, связанных с интенсивной физической нагрузкой, на один шаг.

Качественные бионические лёгкие работают как система искусственного жизнеобеспечения (то есть, даже когда респираторная система пользователя по какой-то причине отказывает, кислород продолжает поступать в кровь), а наличие самой системы при желании можно сделать полностью незаметным.

Имплантированные Системы

Приведённые ниже устройства относятся к числу наиболее распространённых кибернетических имплантатов, созданных для того, чтобы улучшить возможности человеческого тела – ну или просто отправить его на свалку эволюции. Имплантаты обычно служат для того, чтобы давать человеку способности, которыми он ранее не обладал, или для того, чтобы интегрировать внешние устройства в тело. Мехадендриты – кибернетические конечности, монтируемые на спине (изредка – на груди) на уровне плечевого пояса – максимальное их количество равно твоему Бонусу Выносливости.

Прорицающий Массив

Эти имплантированные устройства дублируют эффекты различных сенсоров. Для считывания их показаний требуется концентрация и Частичное Действие.

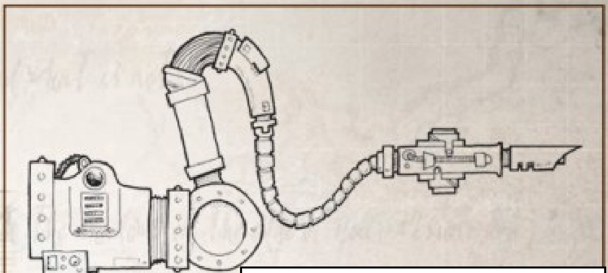
Стандартные системы функционируют по принципу обычного ауспекса (**стр. 250**).

Низкокачественная система обеспечивает считывание лишь одного параметра (скажем, только тепла, радиации или электромагнитных полей) и в радиусе лишь 20 метров.

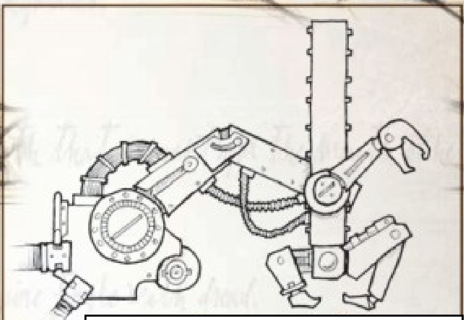
Качественные же системы работают как полноценный ауспекс, но позволяют перебрасывать проваленные Тесты Восприятия, сделанные с его помощью.

Оружейный Мехадендрит

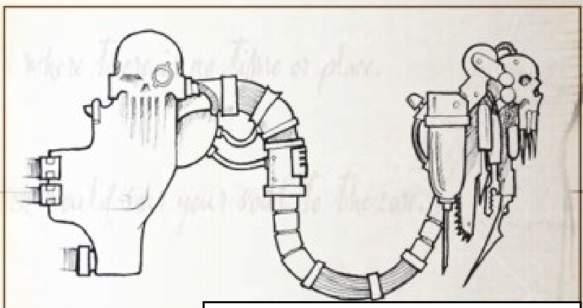
Этот крепкий наплечный мехадендрит создан для самообороны. Эта двухметровая конечность увенчана небольшим лаз-пистолетом производства Адептус Механикус (любой Компактный лаз-пистолет). Техножрец способен использовать этот мехадендрит в качестве Реакции, или как Частичное Действие в свой Ход, но только один раз за Раунд. Для стрельбы используется Баллистик техножреца. Помни, что в пистолет не встроено прицельных приспособлений. Для использования этого имплантата необходим Талант Оружейный Мехадендрит.



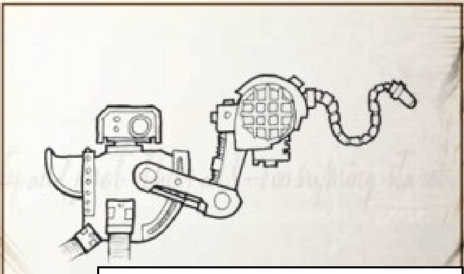
Оружейный Мехадендрит



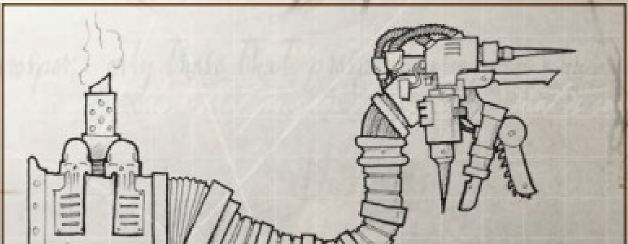
Манипуляторный Мехадендрит



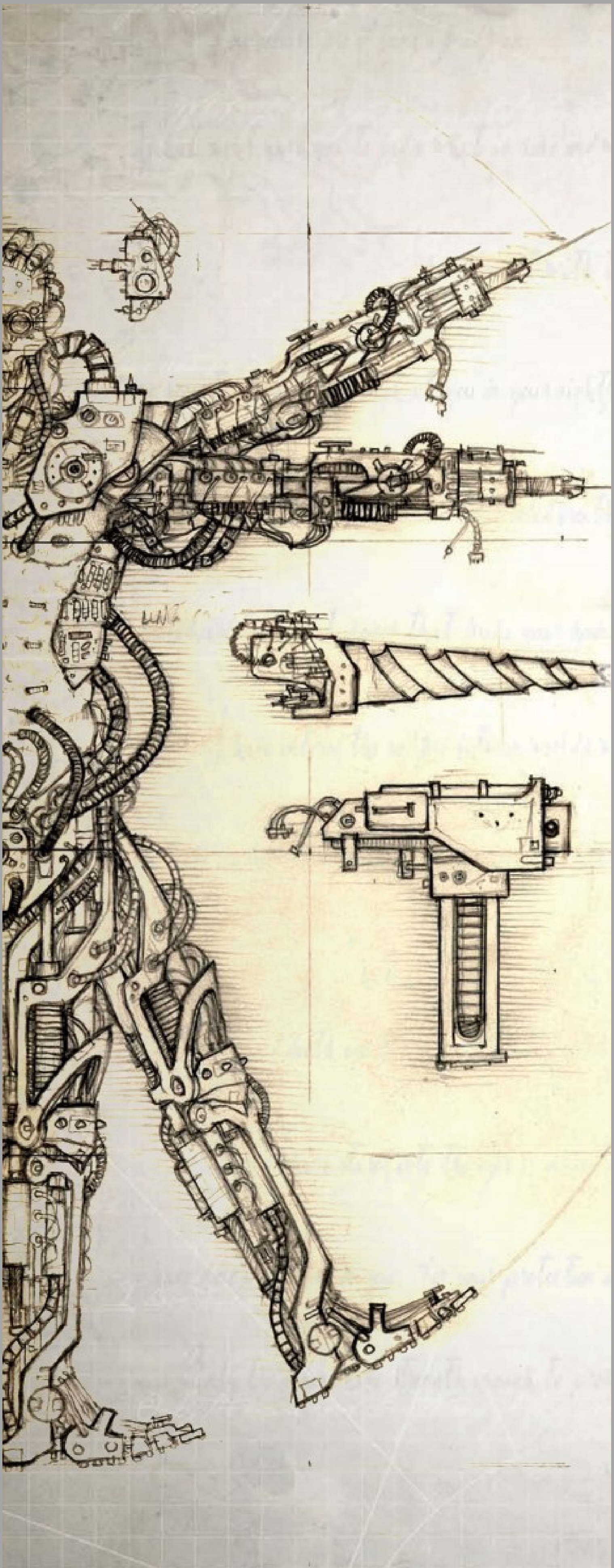
Медицинский Мехадендрит



Оптический Мехадендрит



Ремесленный Мехадендрит



Кортикальный Имплантат

Эти устройства используют как для того, чтобы восстановить функции поврежденного мозга, так и для того, чтобы улучшить его способности.

Стандартный кортикальный имплантат позволяет парализованным людям с поврежденным мозгом восстановить большую часть утраченной нервной деятельности. Худшее, на что может рассчитывать пользователь – перманентная потеря 1d10 очков Ближнего боя, Баллистика, Ловкости, Интеллекта и Товарищества. Помимо того, персонаж получает 1d10 Очков Безумия.

Низкокачественный кортикальный имплантат восстанавливает функции мозга, но уничтожает личность и воспоминания объекта, во всех смыслах превращая его в сервитора, что, естественно, не совсем подходит для ИП.

Качественный кортикальный имплантат – большая редкость, даже по меркам Адептус Механикус, а создание таких реликвий – почти утраченное искусство (их цена в десять раз выше обычной цены из-за их редкости). Он обеспечивает Сверхъестественный Интеллект (x2) (**стр. 176**) и способен выполнять все функции портативного когитатора. Тем не менее, даже самый лучший имплантат неизбежно обеспечивает пользователю 1d10 Очков Безумия.

Кибернетическое Восприятие

Зрение, слух, осязание и вкус можно воссоздать искусственно, и добавить к этому даже новые, эзотерические сенсорные чувства.

Стандартные системы, хотя и выглядят откровенно искусственными и громоздкими, в полной мере воссоздают весь спектр ощущений, присущий человеку и не несут дальнейшей игровой нагрузки.

Низкокачественное восприятие затруднено и является лишь слабым подобием реальности (например, звук может забиваться статикой, а изображение – быть монохромным и крупнозернистым). Персонаж с такими устройствами получит штраф -20 к Тестам, вовлекающим соответствующее чувство.

Качественные имплантаты обеспечивают пользователю Обострённые Чувства для соответствующего органа восприятия и бонус +20 к Тестам, призванным защитить от атаки на соответствующий канал восприятия (оглушительные звуки, световые вспышки и т.п.). Кибер-глаза Обычного Качества и выше могут включать в свою конструкцию функции телескопического прицела (**стр. 242**) и полноценного фотовизора, обеспечивающего пользователя Ночным Зрением (**стр. 574**). Кибернетический слух может иметь встроенную микро-бусину. Каждый из этих «апгрейдов» считается отдельным имплантатом.

Манипуляторный Мехадендрит

Мощный наплечный мехадендрит, созданный для подъема тяжестей и манипуляций с промышленным оборудованием. Выполненная из закаленного керамита и стали, эта конечность может удлиняться до 1,5 метров. Пользуясь этой конечностью, персонаж получает бонус +20 к Тестам Силы. Конечность оснащена двумя наборами хватательных клешней – при помощи них мехадендрит можно зафиксировать на точке опоры в качестве Свободного Действия, что позволит техножрецу безопасно взбираться на погрузочное оборудование, леса, высокие помосты и т.п. Наконец, его можно использовать в качестве дубины. Он считается Примитивным оружием с Ударным Уроном 1d5+2.

Манипуляторным мехадендритом нельзя совершать тонкие манипуляции (печатать, переносить хрупкие вещи, застегивать молнию и т.п.). Для использования этого имплантата необходим Талант Мехадендрит (Манипуляторный).

Медицинский Мехадендрит

Эта гибкая двухметровая конечность создана для того, чтобы облегчать оказание хирургической помощи в полевых условиях. Она обеспечивает бонус +10 к Тестам Медики. Мехадендрит содержит шесть инъекторов, каждый их которых можно наполнить одной дозой любого медикамента. Медикаменты нужно изыскивать самостоятельно. Вдобавок к способности оказывать первую помощь, хирургические зажимы мехадендрита способны автоматически остановить Кровотечение в качестве Частичного Действия. Маленький цепной пилоскальпель облегчает задачу ампутации конечностей до Средней (+0). Его также можно использовать в качестве импровизированного оружия – его удар причиняет 1d5 Резаного Разрывного Урона. Наконец, медицинский мехадендрит обеспечивает бонус +10 к Тестам Допроса. Этот имплантат устанавливается либо на плечо, либо на грудину. Для использования этого имплантата необходим Талант Мехадендрит (Медицинский).

Метаимпульсное Устройство

Эти устройства, также называемые сенсор-линками, позволяют пользователю напрямую общаться с машинами и технологическими устройствами – что обеспечивает им сильную популярность среди Адептус Механикус, которые почитают их не иначе как инструментами божественного причастия. Базовые и низкокачественные МИУ оснащены позвоночными или кортикальными гнездами и штекерами, а более продвинутые, вдобавок к позвоночным, имеют порты, расположенные на запястьях и (по возможности) на мехадендритах.

Стандартные модели не создают препятствий при общении с духами машин, и обеспечивают бонус +10 к Технологии, Пилотированию и Вождению при использовании устройств, оснащенных МИУ-интерфейсом.

Низкокачественные МИУ для начала работы требуют успешного Теста Силы Воли, и налагают штраф -10 при общении с духами машин.

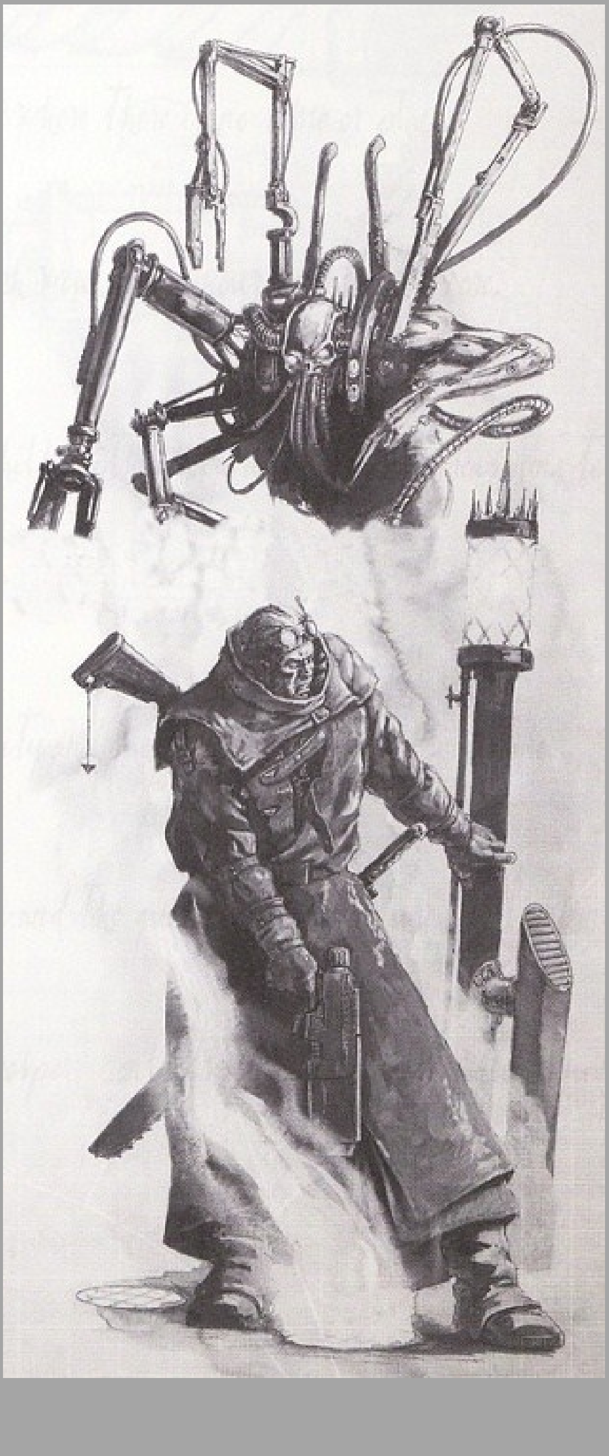
Высококачественные МИУ сильно помогают в общении с духами машин, обеспечивая бонус +10 к Тестам Технологии, Пилотирования, Вождения, Логики, Допроса и Баллистика при взаимодействии с устройствами с МИУ-интерфейсом.

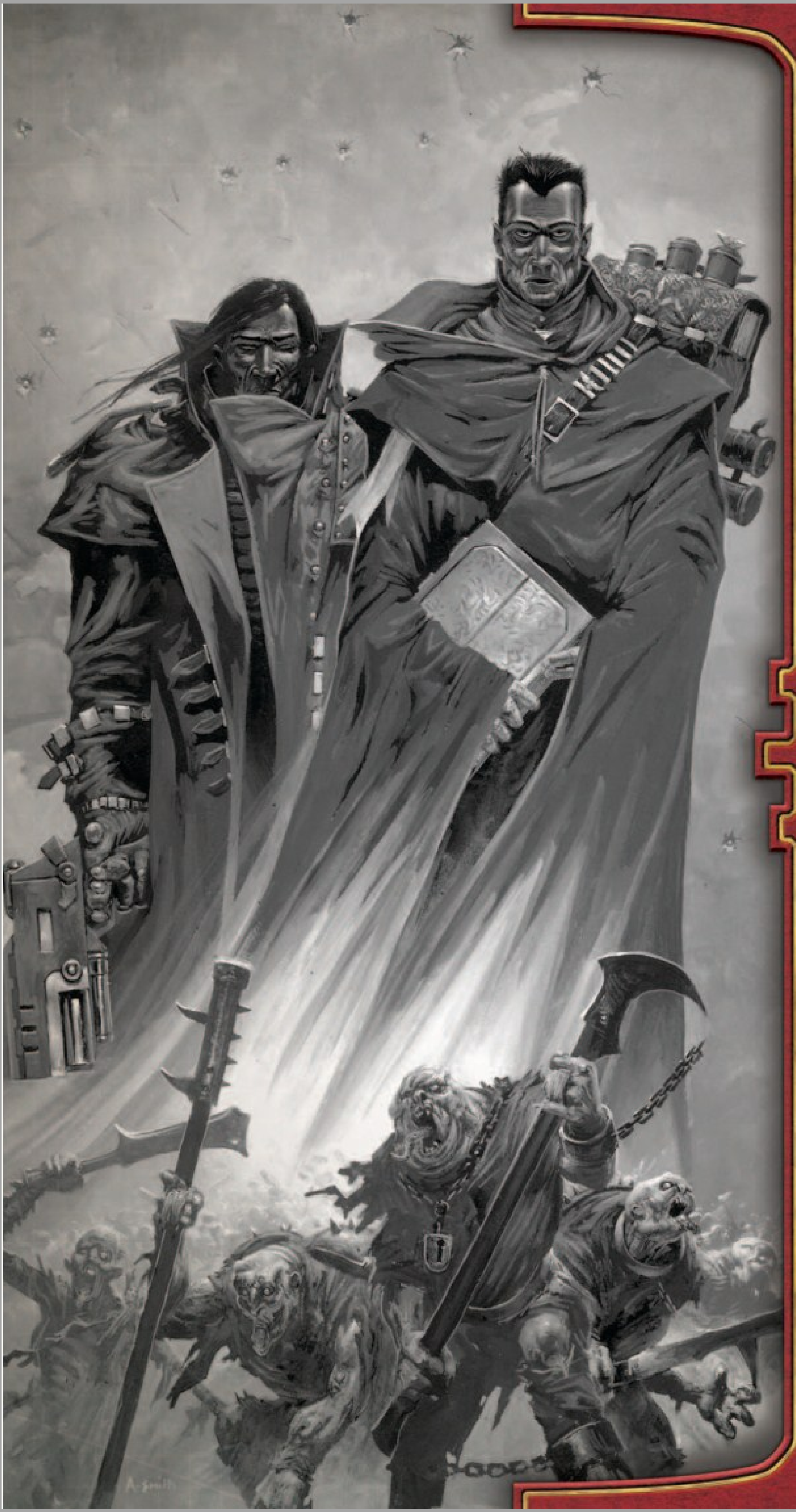
Оптический Мехадендрит

Этот гибкий, усеянный камерами мехадендрит создан для помощи в изучении окружающей обстановки. Этот мехадендрит способен достигать трёхметровой длины и сжиматься до толщины карандаша. Он обеспечивает бонус +10 ко всем Тестам, основанным на Восприятии. Оптическое оснащение конечности позволяет пользователю как изучать поверхности на микроскопическом уровне, так и использовать её в качестве телескопического прицела. Помимо того, мехадендрит оснащен инфракрасным факелом и ИК-сенсорами – персонаж с оптическим мехадендритом не подвержен штрафам за темноту и получает бонус +20 к основанным на зрении Тестам Восприятия в ночное время. Наконец, мехадендрит оснащен фарой, способной изменять цвет и интенсивность своего свечения по желанию пользователя. Этот мехадендрит может быть размещен как на плечевом участке, так и на грудном. Для использования этого имплантата необходим Талант Мехадендрит (Оптический).

Ремесленный Мехадендрит

Эта двухметровая конечность содержит крайне разносторонний набор инструментов и приспособлений, призванных помочь Техножрецу в исполнении его священного долга. Этот мехадендрит считается комбитулом, дающим бонус +10 ко всем Тестам Технологии. Имплантат также содержит шесть поршневых инжекторов, способных содержать по одной порции священного машинного масла – о наличии этой благословенной жидкости техножрец должен заботиться сам. Помимо того, конечность оснащена электрическим кадилом, предназначенным для воскурения благовоний при проведении особо сложных ритуалов починки. Кадило может испускать один «выхлоп» дыма каждые 15 минут. В ближнем бою этот дым способен отвлекать и сбивать дыхание у противников – все живые существа в радиусе двух метров на один Раунд получают штраф -5 к Тестам Ближнего Боя. Это – Частичное Действие. Если кадило не отключено, все Тесты Восприятия, направленные на обнаружение Техножреца при помощи обоняния, получают бонус +10. Наконец, в конструкцию мехадендрита входит нож с особенностью Оборонительное и улучшением Моно. Для использования этого имплантата необходим Талант Мехадендрит (Ремесленный).





III

FERAL & FEUDAL WORLDS

- RANGED WEAPONS
- MELEE WEAPONS
- ARMOUR
- GEAR
- MISCELLANY

Дикие и Феодальные Миры

«Не имеет значения, кремень то будет, или синтисталь, нож в кишки – это всегда больно».

- Майрас Дэнс, ростовщик

Сектор Каликсис мало чем отличается от множества других секторов, составляющих Империум, в том числе, в плане невероятного разнообразия населённых людьми планет. И, помимо всех своих ульев, агромиров и миров-храмов, Каликсис не обделён и мирами, обитателей которых вполне можно именовать настоящими дикарями. Так, скажем, Иокантос, родина Призрачного Пламени, классифицируется как агромир, хотя племенная культура и варварские нравы его людей обеспечили бы ему место заштатного примитивного мирка, если бы не польза, которую приносит Империуму его основной экспортный продукт.

Примитивные миры Сектора Каликсис и, с этой точки зрения, всего Империума, подпадают под две обширные категории. Первая – дикие миры, т.е. планеты, чьи социумы сформированы туземными племенами, оседлыми и/или кочевыми. Уровень развития технологии на этих захолустных планетах не достиг ещё даже эры чёрного пороха, а в особо запущенных случаях – железного, а то и бронзового века. Тамошние люди стойки, крепки и выносливы, так что те немногие, что покидают свои родные миры и стойко переживают ужас осознания истинных масштабов вселенной, считаются вполне подходящими кандидатами в Имперскую Гвардию и даже в Космический Десант (буде им очень крупно повезет, и над ними воссияет истинное благословение Императора).

Вторая группа – феодальные миры, также именуемые средневековыми. Такие миры обычно находятся либо на грани изобретения чёрного пороха, либо как раз расхлёбывают проблемы, связанные с этим технологическим скачком. Во многих случаях общества таких миров не особо сильно отличаются от обществ диких планет; основная разница между ними в общественном устройстве, где на смену племенному строю пришли региональные государства, в условиях которых, в конце концов, происходит классовое расслоение, и образуется непреодолимая пропасть между дворянством и крестьянством. Некоторые общества на этом этапе начинают формировать разнообразные воинские ордена и религиозные культы.

Естественно, разница между феодальными и дикими мирами крайне упрощена. Существует значительное количество миров, попадающих между этими определениями: бывает, что порох изобретён, но люди просто продолжают заниматься охотой и собирательством в составе родоплеменных общин; или, скажем, формируют сложнейшие социальные структуры при отсутствии каких бы то ни было технологических прорывов. Помимо того, можно встретить и миры, которые были каталогизированы многие века тому назад и с тех пор умудрились настолько сильно продвинуться в своём технологическом развитии, что некоторым чудесным творениям их науки и промышленности позавидовали бы и жители ульев.

Оружие и экипировка, произведённые на диких мирах, примитивны и среди жителей Империума считаются устаревшими – даже лазерное оружие на самых слабых батареях способно продемонстрировать более впечатляющие результаты, нежели любой лук. Тем не менее, в руках мастера и это оружие способно нести смерть. Любой подонок из улья может палить из лазпистолета, но обученный снайпер способен пустить стрелу своей цели точно в глаз, не активировав при этом её рефракторное защитное поле. Технология 41-го Тысячелетия довольно капризна и вполне способна отказать в самый неподходящий момент. Оборудование, основанное на простейших технологиях, конечно, не столь функционально, как его более современные аналоги, но и от него может зависеть чья-то жизнь или смерть.

Дистанционное Оружие

«Заряжай! Огонь по моей команде! У них, может, и есть эти их сверкающие доспехи, парни, но у нас – наши мушкеты и порох! У них ни единого шанса!»

- Командир Стрелков Наид Фордер

Дистанционное оружие, распространённое на диких и феодальных мирах – это вещи, сделанные вручную талантливыми мастерами: лучниками и пушкарями, изучившими свое ремесло в ходе долгого периода ученичества у другого мастера. Если там и производится пороховое оружие, то оно искусно украшено, в оформлении широко применяются различные звериные мотивы, а металлические части щедро гравированы молитвами Богу-Императору. В конструкции чаще всего используются материалы местного происхождения, причем дерево и сталь далеко не всегда занимают среди них лидирующие позиции.

Иокантосский Мушкетон

Класс: Основное (Примитив)

Мушкетон – одна из самых распространённых разновидностей раннего огнестрельного оружия. Конструктивно оно являет собой металлическую трубку, оснащенную примитивным воспламеняющим механизмом, и ценят его, в первую очередь, за простоту в обращении и за его способность сеять смятение во вражеских рядах, а совсем не за наносимый им урон. Мушкетоны также примечательны своей способностью стрелять буквально чем угодно без малейшего вреда для конструкции – главное, чтобы «снаряд» влез в ствол: из-за этой особенности на некоторых мирах мушкетоны часто называют «мусорками» и иными именами, отражающими «подножную» природу их боеприпаса.

Один из характерных представителей своего семейства, иокантосский мушкетон, обладает крайне невысокой дальнобойностью, но очень приличным углом поражения, благодаря своему конусообразно расширяющемуся стволу. Любой оказавшийся в его секторе обстрела, и не обладающий при этом завидной долей везения, рискует «поймать» заряд из металлического мусора, свинцовых дробин и частиц догорающего пороха.

Композитный Лук

Класс: Основное (Примитив)

Композитный лук – конструкция, состоящая из нескольких видов материалов (например, дерева, сухожилий и рога), тщательно проклеенных и выдержанных под давлением; это обеспечивает такому луку компактный размер без ущерба для мощности. Точный и скорострельный, он требует высокого мастерства при изготовлении и аккуратного обращения, но, при должном умении, способен обеспечить стрелку преимущество перед бойцом с примитивным пороховым оружием. Композитные луки, созданные на технически продвинутых мирах, используют тот же принцип, что и их средневековые предшественники – отличаются они только материалами и конструкцией стрел, которые совсем не обязательно окажутся взаимозаменяемыми.

Двуствольный Пистоль

Класс: Пистолеты (Примитив)

Эти двуствольные кремневые пистолеты популярны на тех мирах, где широко распространено такое явление, как дуэли; помимо того, их часто применяют как вспомогательное охотничье оружие. Большинство разновидностей двуствольных пистолей оснащено раздельными спусковыми крючками, по одному на каждый ствол – это позволяет выстрелить дважды, прежде чем потребуется перезарядка. Естественно, их можно спустить и одновременно – воспламенится при этом порох или нет, это уже другой вопрос.

Федридский Диск

Класс: Экзотическое (Федридский Диск)

Охотники Федрида применяют необычное метательное оружие – заточенный по внешнему краю диск размером с тарелку. Воздух, проходящий через многочисленные небольшие отверстия, проделанные в диске по окружности через каждые 45 градусов, заставляет его издавать в полёте характерный низкий гул – так охотник может отследить его полёт даже в густом подлеске бескрайних федридских чащ.

Складной Арбалет

Класс: Пистолеты (Примитив)

Складной арбалет – компактная версия ручного арбалета, популярная среди кучеров, дам полусвета и преступников многих феодальных миров; лучшими образцами этого оружия заслуженно считаются произведения мастеров Бэйлкастера. Плечи лука этого арбалета складываются вовнутрь, что позволяет утаить оружие за голенищем сапога, в дамской муфте или в широком рукаве, на случай разнообразных неприятных ситуаций.

Перед тем, как сделать первый выстрел из этого оружия, стрелок должен потратить Частичное Действие, чтобы разложить и «замкнуть» лук.

Тяжёлый Арбалет

Класс: Основное (Примитив)

Тяжёлый арбалет, или «арбалест» – дистанционное оружие приличного размера, способное стрелять арбалетными болтами с поразительной силой, достаточной, чтобы пробить самые прочные примитивные латы. Тяжёлый арбалет широко применяется в бесконечных войнах феодальных королей, хотя их вполне можно встретить и в виде дорогих охотничьих игрушек Имперской аристократии. Как бы то ни было, не стоит игнорировать более чем приличную поражающую способность этого оружия.

Дротик

Класс: Метательное (Примитив)

Это лёгкое метательное копье используется как в бою, так и на охоте. Его можно увидеть практически на любом примитивном мире, впавшем в дикарство, например, среди воинов-охотников Фэлдон Кайса, или на Монрассе, где колчан с дротиками и боевая колесница – неотъемлемые атрибуты касты воинов.

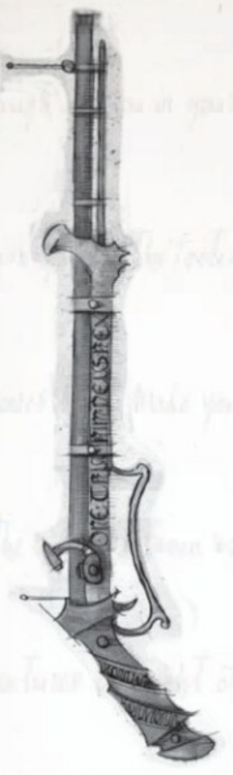
Длинный Лук

Класс: Основное (Примитив)

Длинный лук – более крупная разновидность традиционного лука, способная метнуть стрелу на очень значительное расстояние, причём с силой, способной пробить даже прочный металлический доспех. Длинный лук, как правило, изготавливают из сердцевины подходящего дерева, а длина его достигает двух с лишним метров. Качество самого оружия целиком зависит от места его изготовления. Длинные луки находят своего покупателя даже на самых технически развитых мирах – чаще всего, правда, в роли охотничьего и спортивного оружия. Луки тамошнего производства выполнены из самых современных материалов – ламинатов, плексихрома и других.

Мушкет «Зов Предков», Сиск

Класс: Основное (Примитив)



Siskan “Father Shot” Musket

Феодальным миром Сиск правят фанатичные теократы, а их колониальные летописи учат, что оборона Сиска «зиждется на костях праотцев наших». И более никакое оружие не воплощает характер этого мира так, как эти жутковатые, но, несомненно, красивые мушкеты.

В основе исполнения всей конструкции лежит человеческая берцовая кость – традиции велят, чтобы она принадлежала одному из предков будущего владельца мушкета. Это изысканное оружие часто является объектом вожделения многих богатых коллекционеров оружия, в особенности из числа благородных. В качестве бойка применяется убранный в железо человеческий клык. «Зов Предков» считается надёжным оружием, приносящим удачу своему владельцу. В некоторых наиболее сомнительных районах Сиска отчаявшиеся мастера-ремесленники за определённую плату берутся создавать мушкеты из костей, предоставленных богатыми заказчиками. Задавать вопросы при этом не считается уместным, особенно если учесть стальной отблеск мести, часто мелькающий в глазах этих анонимных клиентов.

Острога

Класс: Метательное (Примитив)

Это подлое оружие, созданное на Эндрите, на первый взгляд есть не более чем длинная свежесрезанная ветвь. Однако если присмотреться к наконечнику, можно увидеть небольшие загнутые шипы, вставленные в волокнистый срез. Как только наконечник погружается в плоть, шипы глубоко впиваются в нее и кончик копья может даже отломиться, оставшись в ране: это приводит к тому, что каждое движение заставит шипы впиваться все сильнее. Жители Эндрита используют эти копья на охоте – ранив им животное, можно на безопасном расстоянии просто дождаться, когда оно истечет кровью. Извлечение же наконечника из живой человеческой плоти – дело довольно деликатное и требует успешного Среднего (+0) Теста на Медику, провал которого причинит 1d5 единиц Урона, на который не влияют Броня и Выносливость.

Любое живое существо, раненное острогой, должно пройти Средний (+0) Тест Выносливости или, помимо урона, получить один уровень Усталости.

Волонкcские Костяные Болас

Класс: Метательное (Примитив)

Волонкcская версия этого примитивного метательного оружия работает по тому же принципу, что и любые другие болас – разница в том, что в грузы на концах шнуров этого оружия вставлены зубы песчаной акулы, что делает их более опасными, чем классическая конструкция. Помимо того, некоторые кочевые племена покрывают шнуры своих болас ядом, полученным из сока растения скем. При контакте с кожей этот яд вызывает анафилактический шок.

Кроу, Вождь Пяти Великих Племён Волонкса

Волонкс, давным-давно скатившийся в варварство агромир, большую часть поверхности которого занимают суровые бескрайние степи и открытые всем ветрам травянистые равнины, вот уже несколько веков населяют кочевые племена, растаскивающие последние крохи былых технологий. На протяжении поколений эти племена спорили и воевали за источники воды и «трофейные права», но почти никогда целью не стояло завоевание и покорение. Все изменилось не так давно – с приходом Вождя Кроу.

Выросший в родном племени, этот молодой и харизматичный воин стал вождем, сразив своего предшественника в честном поединке, а затем, при помощи суровых тренировок превратил своих воинов в дисциплинированную армию – явление, прежде на Волонксе неизвестное. За несколько лет он сумел воспользоваться своей армией наилучшим способом, покорив и объединив под своим знаменем пять крупнейших племён, и заставив своих врагов искать спасения либо в ненадёжных союзах с другими племенами, либо в мольбах о пощаде.

Одни считают Кроу спасителем, избранным посланником «Императора-с-Небес», другие – мясником в союзе со злыми духами. Но, несмотря на отношение к нему, амбиции Кроу угадываются безошибочно. Равнины Волонкса обширны – пройдет много лет, прежде чем Кроу сможет сказать, что владеет целым миром, но никто не сомневается, что именно это – его цель.

Волонкcский Громобой

Класс: Экзотическое (Громобой)

Воины племён Волонкса известны своим странным, собранным из самого разнообразного мусора оружием. Возможно, самым странным (и наиболее самоубийственным) из их изобретений является громобой. Метательное оружие с удивительно приличной дистанцией поражения, громобой вырезается из полого куска лёгкой древесины и, по сути, являет собой бумеранг, концы которого оснащены внушительными костяными остриями, а внутренние полости наполнены примитивным и очень нестабильным веществом, взрывающимся при ударе о достаточно твердую поверхность. При броске оружие описывает широкую дугу и возвращается к владельцу, если промахивается мимо цели. Владелец (если он храбр или глуп), в свою очередь, может попытаться поймать громобой, чтобы метнуть его ещё раз!

Попытка поймать вернувшийся громобой – это Средний (+0) Тест Ловкости. Провал этого Теста на три и более ступени вызовет Осечку при Взрыве (смотри **стр. 246**).

Таблица И-3-1: Примитивное и Экзотическое Дистанционное Оружие Диких и Феодальных Миров

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Мушкетон	Основное	10м	О/-/-	1d10+1 У	0	1	5Полн	Разброс, Неточное, Примитивное, Ненадёжное	4кг	35	Редкая
Композитный Лук	Основное	40м	О/-/-	1d10+2 Р	1	1	Част	Точное, Примитивное	3кг	50	Скудная
Тяжёлый Арбалет	Основное	80м	О/-/-	1D10+4 Р	2	1	4Полн	Примитивное	5кг	75	Редкая
Двуствольный Пистоль	Пистолеты	15м	О/2/-	1d10+2 У	0	2	3Полн	Примитивное, Ненадёжное	2кг	40	Распространённая
Федридский Диск	Экзотическое	10м	О/-/-	1d10* Р	1	1	---	Примитивное	0,5кг	50	Средняя
Складной Арбалет	Пистолеты	15м	О/-/-	1d10 Р	0	1	Полн	Примитивное, Особое	1кг	30	Скудная
Дротик	Метательное	18м	О/-/-	1d10* Р	1	1	---	Примитивное	1кг	8	Обильная
Длинный Лук	Основное	50м	О/-/-	1d10+2 Р	2	1	Част	Примитивное	3кг	20	Средняя
Сисканский Мушкет	Основное	40м	О/-/-	1d10+3 У	0	1	5Полн	Примитивное	8кг	60	Скудная
Острога	Метательное	10м	О/-/-	1d10+2* Р	1	1	---	Примитивное, Опутывающее	2кг	14	Скудная
Волонксский Громобой	Экзотическое	9м	О/-/-	1d5+3 В	0	1	---	Взрыв (2), Неточное, Примитивное, Нестабильное	1кг	45	Раритет
Волонксские Костяные Болас	Метательное	8м	О/-/-	1d5 У	0	1	---	Примитивное, Опутывающее, Токсичное	2кг	12	Редкая

**Плюс Бонус Силы пользователя*

Бронебойность (Бро) Примитивного оружия против не Примитивных доспехов работает только после удвоения показателя их Брони.

Примечательные Дикие и Феодальные Миры Сектора Каликсис

Эйкридж

Этот мир разделён на бесчисленные феодальные владения, где закованные в доспехи аристократы сходятся в бесконечных стычках, а люди стонут под гнётом крепостного права. Формально Эйкриджем правит Король Великого Королевства Аскандия, но оно в данный момент находится в состоянии гражданской войны за право наследования престола. Годы анархии и бедствий собрали свою жатву – уровень планетарной технологии начал падать по сравнению со своим недавним средневековым зенитом – чему ни в коей мере не помогает безжалостная ставка Имперской десятины, неизменная, несмотря на перемену в местных условиях.

Коузфлейм

Этот небольшой обитаемый планетоид, сплошь иссеченный глубокими ущельями и расселинами, за богатую тектоническую историю часто называют «треснутым миром». Несмотря ни на что, Коузфлейм поддерживает растущее человеческое сообщество, проживающее в нескольких «городах-разломах», каждый из которых является отдельным государством, постигшим тайны пара и чёрного пороха, и ведущим непрерывные войны с соседями. На рынках этого мира можно встретить множество иномирцев – в основном, купцов и торговых агентов, меняющих оружие и безделушки на чудесные кристаллы и редкоземельные руды, обилием которых славится этот мир.

Эндрит

Одичавшее население Эндрита почитает разрушенный корпус потерпевшего крушение Имперского крейсера как святилище Бога-Императора. Уроженцев этого мира власти субсектора склонны рассматривать как расходный материал – население планеты достаточно велико, чтобы на протяжении вот уже многих лет обеспечивать стабильный поток новобранцев, достаточно обильный для пополнения сразу нескольких варварских полков Имперской Гвардии. Помимо того, мир является источником рабочей силы для тяжёлопромышленных мануфакторумов соседнего Бараспайна.

Фервиос

Над этим пограничным миром, путь к которому лежит через нестабильный и очень опасный варп-маршрут, довлеет клеймо принудительного остракизма. Говорят, давным-давно повелители этой некогда развитой планеты с довольно внушительным населением каким-то образом оскорбили Культ Механикус, которые, в свою очередь, прокляли их, и, отвернувшись от Фервиоса, обрекли его на мучительную смерть без благословенного внимания Омниссии. Истинна эта история или нет, но факт в том, что за несколько столетий мир пришел в упадок, его цивилизация обрушилась под собственным весом, а то, что осталось от его населения, влачит дикарское существование в уродливо расползшемся городе лачуг, выстроенных на руинах былого величия. Регрессия Фервиоса породила очень жестокую культуру, где залогом роста богатства и общественного положения индивида является ритуализированное убийство того, кто уже обладает и тем и другим в большем объеме, чем он сам. Это мир, жизнь на котором стоит дешево, жестокость повсеместна, а культы смерти и пророки судного дня процветают.

Фэлдон Кайс

Этот примитивный пограничный мир расположен неподалеку от Призрачных Звёзд, а его крохотная человеческая популяция состоит из потомков пустотников, изгнанных с кораблей за различные преступления. Разделившийся на три мелких поселения, разбросанных вокруг единственной на планете автоматической дозорной башни, отмечающей внешнюю границу Империума, народ Фэлдон Кайса обладает заслуженной репутацией ненадёжных и двуличных дикарей, к тому же зачастую отмеченных позорным клеймом мутации.

Монрасс

Этот мир является пышным и цветущим захолустьем, наделенным крайним разнообразием ландшафтов – от заснеженных фьордов до засушливых пустынь, нетронутых и неосвоенных. Монрасс разделён на несколько древних империй (история которых восходит к временам, когда Ангевинову Крестовому Походу еще только предстояло свершиться), лишь недавно постигших искусства выплавки железа и постройки колесниц. «Губернатором» планеты является сатрап Администратума, проживающий на космической станции, выведенной на геостационарную орбиту, в обязанности которого входит сбор десятины, рекрутов и продовольствия в пользу Имперской казны, а единственными иномирцами на поверхности планеты (из тех, что не делают из своего пребывания тайны) являются разве что миссионеры, несущие свет Императора заблудшим туземцам.

Оружие Ближнего Боя

«Видишь этот кинжал, иномирец? Я сделал его сам. Я своими руками убил зверя, из клыка которого выточен этот клинок. Ты пришел ко мне со своим красивым оружием, полыхающим яркими огнями, но я своё оружие заслужил… а ты своё?»

- Кроу, Вождь Пяти Великих Племен

Как и примитивное дистанционное оружие, оружие ближнего боя практически всегда производится из местных материалов. Наиболее распространённые из них – рог, камень и кость. И, конечно же, железо, бронза и медь – там, где люди уже постигли искусство выплавки металлов.

Бастард

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

Бастард, или полуторный меч – любимое оружие Гвардии Мучителей, самых грозных воинов иокантосского военачальника Вервая Черепа. Имя своё бастард получил из-за клинка, более длинного по сравнению с обычным мечом, но гораздо более короткого по сравнению с двуручным. Это оружие довольно тяжело – лишь самые сильные из воинов способны полноценно использовать его как одноручное оружие. Именно по этой причине рукоять этого меча длиннее обычной, и имеет особую форму, позволяющую использовать как одноручный, так и двуручный хват.

Баклер

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

Баклер – маленький щит, позволяющий достигнуть некоторой степени защиты без снижения мобильности. Крохотный размер щита не даёт возможности использовать его как защиту от вражеских стрел и прочих примитивных снарядов. Тем не менее, он довольно эффективен при отражении ударов, нанесённых оружием ближнего боя. Некоторые баклеры оснащены большим шипом или лезвием, при помощи которого щит можно использовать и в нападении.

На Эйкридже баклер претерпел дальнейшую эволюцию – тамошний вариант усажен по краю небольшими металлическими шипами, превращающими в целом защитное приспособление в смертельное оружие. Эйкриджский баклер обладает теми же характеристиками, что и обычный баклер, но при этом его можно метать на расстояние до 8 метров.

Фервиосские Нунчаки

Класс: Экзотическое (Нунчаки)

Нунчаки представляют собой две короткие дубинки, соединенные между собой шнуром. Вариации, встречающиеся на более продвинутых мирах, подразумевают прочные металлические цепочки вместо шнуров и более прочный материал самих «дубинок», чаще всего сталь. На Фервиосе концы дубинок покрывают контактным ядом, который получают от определённого вида смертоносной фервиосской змеи. Обращение с «улучшенными» таким образом нунчаками требует значительного мастерства – бойцу необходимо уметь избежать контакта с собственным ядом даже в горячке самого жестокого боя.

Абордажная Сабля

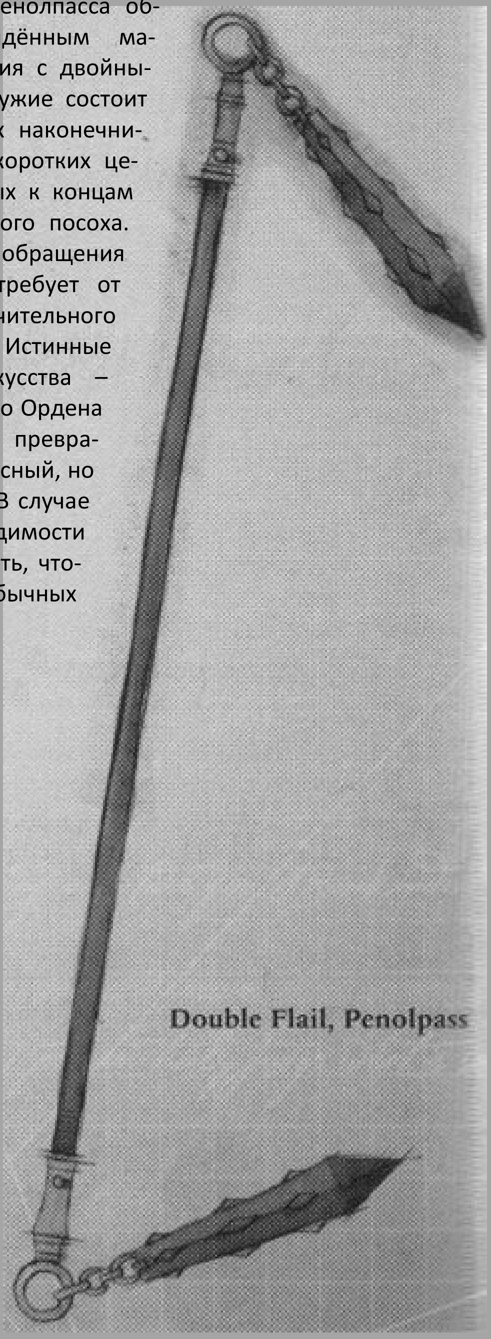
Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

Этот короткий и тяжёлый меч крайне распространён среди матросов и офицеров Флота. Кроме того, его легко можно найти на любом феодальном мире Империума, постигшем искусство мореходства. Созданная для боя в стесненных условиях, абордажная сабля – простое оружие, конструктивный расчет которой строится на грубой силе пользователя, а не на высоком фехтовальном искусстве. Если подобное оружие принадлежит офицеру Имперского Флота, следует ожидать наличия генераторов силового поля и иных технологических улучшений.

Пенолпасский Двойной Цеп

Класс: Экзотическое (Двойной Цеп)

Воины-танцоры Пенолпасса обладают непревзойдённым мастерством обращения с двойными цепами. Это оружие состоит из двух шипованых наконечников, при помощи коротких цепей присоединенных к концам длинного деревянного посоха. Высокая сложность обращения с этим оружием требует от пользователя значительного уровня подготовки. Истинные мастера этого искусства – члены пенолпасского Ордена Крови – способны превратить бой в смертоносный, но прекрасный танец. В случае крайней необходимости посох можно сломать, чтобы получить два обычных цепа.



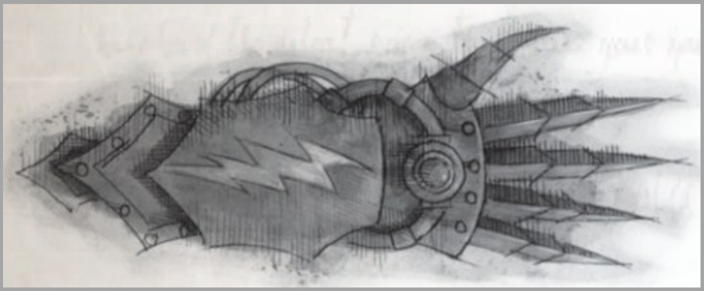
Double Flail, Penolpass

Эйкриджская Молниеносная Цепь

Класс: Экзотическое (Молниеносная Цепь)

Родина молниеносной цепи – Эйкридж, хотя это странное оружие уже имеет довольно широкое хождение и на иных мирах. На вид оно являет собой кусок зазубренной цепи длиной от одного до полутора метров. При более тщательном изучении оказывается, что цепь выполнена из уникального сплава, встречающегося только на Эйкридже. Сплав этот каким-то образом способен «запасать» кинетическую энергию, испуская её в виде синеватых искр, стоит только цепи начать двигаться с достаточной скоростью – как, скажем, при замахе и ударе. Если знать, как пользоваться этой цепью в бою, то твой враг, помимо страшно рассеченной плоти и сломанных костей, будет иметь дело ещё и с ожогами от окружающего цепь электрического поля, которое и «искрит», когда цепь движется.

Тем не менее, оружие это может стать угрозой и для самого владельца. Чтобы избежать ожогов от собственного оружия, бойцы надевают рукавицы из шкуры гроксоподобного животного, водящегося на Эйкридже. Толстая кожа обеспечивает некоторую изоляцию от токов, порождаемых цепью.



Эйкриджская Молниеносная Перчатка

Класс: Экзотическое (Молниеносная Перчатка)

Выполненные из того же сплава, что и эйкриджские молниеносные цепи, эти перчатки встречаются гораздо реже, потому что выковать перчатку гораздо сложнее, чем цепь. Кроме того, поскольку перчаткой невозможно размахивать с той же скоростью, что и цепью, кинетический эффект работы сплава также менее значителен. Хотя удар рукой в этой перчатке по лицу вполне может стать причиной серьёзного ранения и даже смерти. Под металлической поверхностью находится слой все той же кожи, обеспечивающей защиту от контакта руки носителя с металлом перчатки.

Фервиосская Длинная Сабля

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

Фервиосская длинная сабля – это длинный изогнутый меч с односторонней заточкой, предназначенный для двуручного хвата. Он острее многих других примитивных мечей, поскольку при его ковке фервиосская сталь (очень прочная из-за состава железной руды на Фервиосе) несколько раз складывается и проковывается с крайней тщательностью – в результате кромка лезвия приобретает поистине бритвенную остроту – превзойти её, пожалуй, сможет лишь оружие с силовым полем или мономолекулярной заточкой.

Это оружие – атрибут фервиосской знати, но оно же (хотя и не столь богато украшенное) широко распространено среди многочисленных культов смерти этого мира. Общество Фервиоса крайне кровожадно по природе и основано на ритуализированных убийствах как основном способе обретения статуса и богатства. Поэтому все тамошние аристократы рассматривают длинную саблю как вполне весомый аргумент в споре с убийцами и новоявленными претендентами на высокое положение в обществе.

Сеферийский Зеркальный Щит

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

Ставший известным благодаря подразделениям Королевских Плетей Сеферис Секундус, этот щит являет собой прямоугольник размером примерно в две трети человеческого роста, выполненный из стали и кусочков подкрашенных кристаллов (силикатного стекла) в металлической обрешетке – по сути, витраж, изображающий герб благородного дома или рыцарский девиз. Благодаря преломляющему эффекту кристаллов, этот щит способен отражать лазерные лучи невысокой мощности. В общемто, это защитное приспособление является атрибутом «благородного воина» и дуэлянта, уроженца планеты, где современное оружие можно увидеть лишь в руках элитных гвардейцев и правящих баронов.

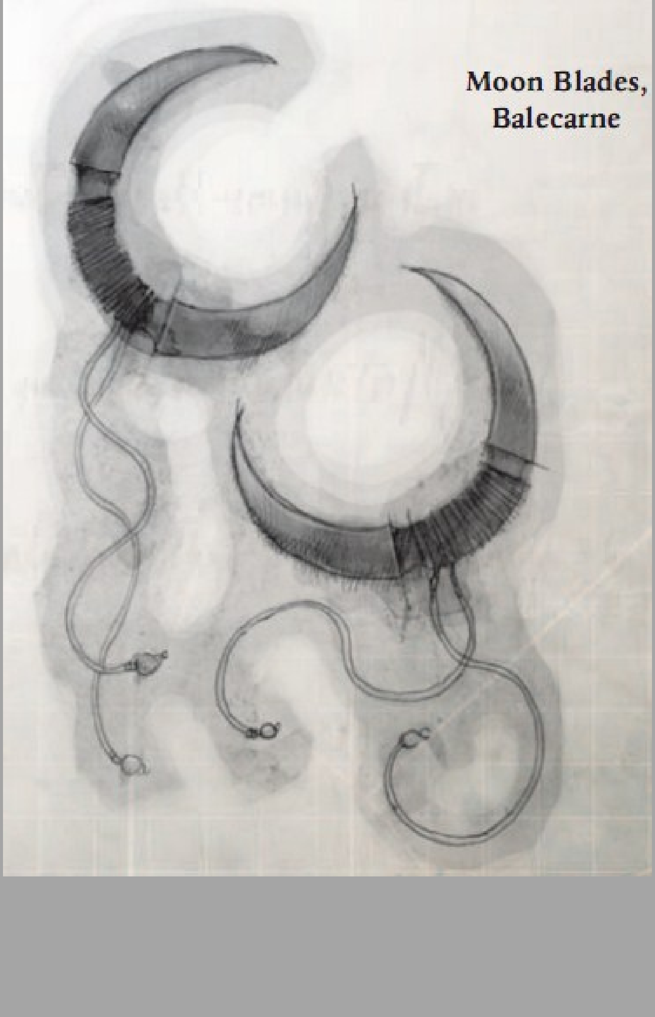
Против дистанционных атак щит способен прикрыть руку, которая держит щит, и ещё одну часть тела (как правило, торс), обеспечивая Броню 8 (Примитив). Благодаря своей особой конструкции, сеферийский зеркальный щит не считается Примитивным против лазерных лучей.

Бэйлкарнские Лунные Клинки

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

Лунные клинки используются в основном членами Братства Полумесяца племени Бэйлкарн, с дикого мира Манск, расположенного в Йозефовом Заливе. Со временем, племена, ведущие свое происхождение от племени Бэйлкарн, расселились и по другим мирам системы.

Лунные клинки – это набор из двух лезвий в форме полумесяцев, около 30 сантиметров в длину каждый. Клинки держат в каждой руке, за середину лезвия, как правило, обмотанную кожей для защиты ладоней от порезов. Концы полумесяцев при этом направлены наружу, остриями от владельца. Лунные клинки сложны в обращении и требуют долгих лет обучения, но в руках настоящего мастера, в особенности Братьев Полумесяца, это оружие поистине смертоносно, особенно когда его используют в качестве метательного оружия.



Рыцари Звёздного Санктума

Бэйлкастер – феодальная планета в Маркейновой Марке Сектора Каликсис. На данном этапе своего развития мир находится в допороховой эпохе. Поверхность планеты состоит из трёх континентов, заселены из них лишь два. Центральный континент полностью занимает одно королевство, правит которым стареющий Коронованный Регент, Тилеон. Регент правит уже многие годы, что удивительно – срок его правления длится куда дольше, чем смог бы прожить обычный человек. Длительность его правления вызывает вполне закономерные волнения среди аристократии и особенно у сына Тилеона (который прожил уже 70 лет в ожидании трона). Слухи говорят о том, что регент использует иномировую технологию для продления жизни, хотя любые намеки на это его приближенные всячески отрицают.

Несмотря на существование планов переворота, о которых шепчутся в тёмных уголках, и слухи о том, что регентский сын собирает армию и готовится взять трон силой, пока ничего конкретного не происходит – благодаря Звёздному Санктуму. Рыцари Звёздного Санктума это элитный орден вооружённых трезубцами воинов, закованных в латы цвета крови. Они – самая влиятельная сила Бэйлкастера и пойти против регента означает призвать на себя ярость Звёздного Санктума.

Происхождение Санктума неясно – существуют сотни историй о том, как именно орден был рождён, и многие из них противоречат друг другу. Наиболее популярная версия рассказывает о том, что орден был воинским культом, в который входили лучшие из воинов тех примитивных племён, что некогда кочевали по бескрайним равнинам центрального континента. Впрочем, и эта история толком не объясняет, как именно те воины собрались вместе (наиболее противоречивая часть всех историй подобных историй) – все сходятся только в том, что произошло это в потайной пещере глубоко под землей, в месте, называемом Звёздным Санктумом. Именно там рыцари составили свой кодекс и постигли искусство обращения со своим избранным оружием. Недоброжелатели же рассказывают о том, что это легендарное подземелье таит не только секреты боевого искусства этого рыцарского братства, но и куда более страшные тайны: здесь в историях начинают появляться человеческие жертвоприношения, поклонение безымянным силам и извращения таинств и религиозных ритуалов. Рыцари в ответ остаются безмолвны и не делают попыток опровергать подобные слухи. Как бы то ни было, репутация Санктума достаточно грозна, чтобы враги не смели произносить свои «обличающие» речи в хоть сколько-нибудь публичных местах.

Тычковый Кинжал

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

Тычковый кинжал – простое оружие, состоящее из короткого лезвия, вставленного в рукоятку так, что кинжал надевается на пальцы словно кастет. Хотя он далеко не столь эффективен, как более длинное клинковое оружие типа мечей, тычковый кинжал доказал свою полезность в тесноте абордажных схваток и бандитских потасовок, где более традиционное оружие начинает только мешать.

Сабля

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

Любимое оружие кавалеристов и верховых воинов, его часто можно увидеть на мирах, подобных Иокантосу и Волонксу. Сабля – это меч с односторонней заточкой и длинным изогнутым лезвием. Великолепный баланс этого оружия позволяет всаднику свободно орудовать им одной рукой, а вторую использовать для управления скакуном. Высокая эффективность, надёжность конструкции и изящество форм делают саблю любимым оружием многих мастеров-фехтовальщиков, офицеров Имперской Гвардии и придворных аристократов. Те, кто может себе это позволить, улучшают характеристики своих сабель, оснащая их мономолекулярной заточкой и генераторами силового поля.

Коса

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

Являясь по природе своей аграрным инструментом, коса может похвастать длинной историей службы «на полставки» боевым оружием. Естественно, в этой роли она не слишком эффективна, но может неплохо помочь в бою против слабо подготовленного противника. Кроме того, коса – это один из самых распространённых ритуальных атрибутов, и символ, несущий очевидную и ясную всем смысловую нагрузку. Так, например, излюбленным оружием Инквизитора Конклава Каликсис Гарда Джастаркера является его коса, окутанная алыми сполохами силового поля.

Спетум

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

Спетум – это древковое оружие, похожее на трезубец, боковые зубцы которого больше напоминают изогнутую крестовину с режущей внутренней частью. Чаще всего спетум можно увидеть на Бэйлкастере, где он является церемониальным оружием Внутренней Стражи Звёздного Санктума. Хотя возможностей применить это оружие в бою у них не очень много, не стоит сомневаться, что воины Внутренней Стражи великолепно владеют им – бесчисленные часы тренировок отточили их мастерство до невероятных высот.

Паровая Дрель

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

Эти неуклюжие примитивные устройства используются в горном деле на мирах типа Сеферис Секундус и Коузфлейм, где нет возможности поддерживать в рабочем состоянии более совершенные инструменты, вроде любимых Механикусами пробойников. Это устройство приводится в движение тяжеленным раскаленным заплечным паровым компрессором, шланг от которого идет к внушительному сверлу, которое, будучи не предназначенным к применению в качестве оружия, способно, тем не менее, нанести очень серьёзные повреждения тому, кто окажется на его пути.

Чтобы использовать паровую дрель в бою, необходим Бонус Силы 4 или более – персонаж, чья сила недостаточна, получит штраф -10 к своему Ближнему Бою за каждую недостающую единицу Бонуса Силы. В любом случае, вес устройства настолько велик, что вооружённый им боец получает штраф -10 к Ловкости.

Стилет

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

Длинный кинжал с узким лезвием, стилет предназначен для скрытного ношения и нанесения глубоких ран, в результате которых могут оказаться задеты внутренние органы. Он не создан для затяжных боев, его специализация – быстрое и тихое устранение врага. Стилеты широко распространены на феодальных мирах – его изящное лезвие способно проскользнуть между прочных пластин доспехов и добраться до скрытой ими плоти.

Башенный Щит

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

Башенный щит – это огромная и тяжёлая конструкция из дерева или металла, скорее мобильное укрытие, нежели средство активной защиты. Простые щиты из кованого железа часто можно часто видеть в узких каньонах Коузфлейма, а выполненные из бронзы и дерева щиты монрасских воинов считаются в той же степени произведением искусства, что и оружием.

Башенный щит – укрытие, а не броня; усиленное дерево обеспечивает Броню 6 (Примитив), а более прочный металлический вариант Броню 8 (Примитив). Башенный щит – тяжёлая и неуклюжая штука, так что носитель получает штраф -2 к своему Бонусу Ловкости.

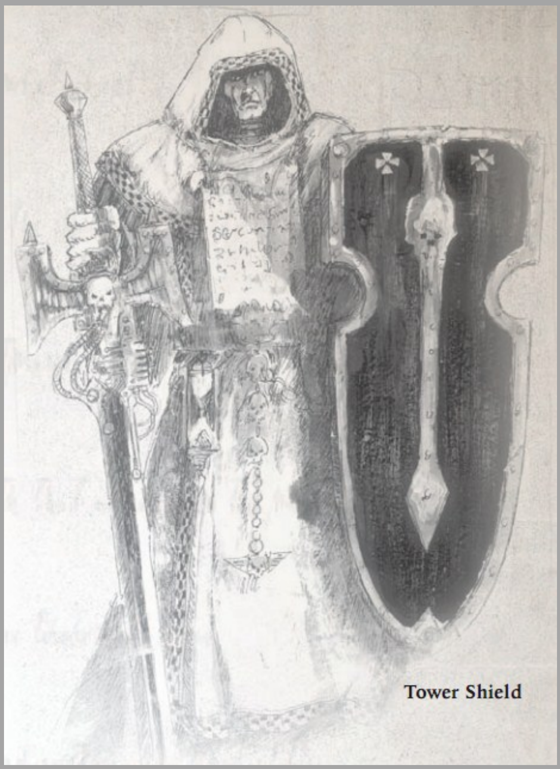


Таблица И-3-2: Оружие Ближнего Боя Феодальных и Диких Миров

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Бастард	Рукопашное	---	1d10+1 Р	1	Примитивное	5кг	50	Средняя
Баклер	Рукопашное	---	1d5-2 У	0	Сбалансированное, Примитивное	1кг	30	Распространённая
Нунчаки	Экзотическое	---	1d10+1 У	0	Быстрое, Примитивное, Токсичное	1кг	30	Скудная
Абордажная Сабля	Рукопашное	---	1d10 Р	0	Примитивное, Несбалансированное	3кг	10	Распространённая
Двойной Цеп*	Экзотическое	---	1d10 У	0	Гибкое, Примитивное	4кг	30	Скудная
Молниеносная Перчатка	Экзотическое	---	1d10 У	0	Примитивное, Шоковое	2кг	80	Скудная
Молниеносная Цепь	Экзотическое	---	1d10+1 У	0	Гибкое, Примитивное, Шоковое	4кг	100	Раритет
Длинная Сабля	Рукопашное	---	1d10+2 Р	2	Сбалансированное, Примитивное	3кг	70	Раритет
Зеркальный Щит	Рукопашное	---	1d5-1 У	0	Оборонительное, Примитивное	3кг	60	Редкая
Лунные Клинки	Рукопашное, Метательное	5м	1d10 Р	0	Быстрое, Примитивное, Громоздкое	3кг	25	Редкая
Тычковый Кинжал	Рукопашное	---	1d5+1 Р	2	Примитивное	0,5кг	4	Обильная
Сабля	Рукопашное	---	1d10 Р	0	Сбалансированное, Примитивное	2кг	15	Распространённая
Коса*	Рукопашное	---	1d10+2 Р	0	Примитивное, Громоздкое	5кг	12	Скудная
Спетум*	Рукопашное	---	1d10 Р	2	Примитивное, Несбалансированное	6кг	45	Редкая
Паровая Дрель*	Рукопашное	---	2d10 У	3	Примитивное, Несбалансированное, Громоздкое	18кг	100	Раритет
Стилет	Рукопашное	---	1d5-1 Р	2	Быстрое, Примитивное	0,2кг	25	Скудная
Башенный Щит (металлический)	Рукопашное	---	1d5+2 У	0	Оборонительное, Примитивное	7кг	60	Редкая
Башенный Щит (деревянный)	Рукопашное	---	1d5+1 У	0	Оборонительное, Примитивное	5кг	40	Скудная

**Для использования этого оружия необходимо две руки.*
Персонаж добавляет свой Бонус Силы к Урону, наносимому рукопашным оружием.
Бронебойность (Бро) Примитивного оружия против не Примитивных доспехов учитывается только после удвоения показателя их Брони.

Доспехи

«Я облачился в этот доспех. Я взял этот трезубец. Я связал уста свои тайнами, что были доверены мне. Я – слуга короля. Я – воин Звёздного Санктума. И опираюсь я на силу звезды как на меч свой».

- Церемониальная Литания Рыцарей Звёздного Санктума.

Доспехи диких миров чаще всего выполнены из природных материалов, таких как дерево, кожа и кость, в то время как феодальные миры уже имеют некоторое представление о металлургии, а потому способны применять более прочные составляющие. Железо и сталь наиболее распространены, хотя бронза и медь тоже не являются исключениями.

Фервиосский Ламеллярный Доспех

Ламеллярный доспех на Фервиосе делают из полос крепкой, покрытой металлическими пластинками кожи, нашитой на более мягкое кожаное или тканое основание. Эта броня обеспечивает наилучшую защиту от столь популярных на Фервиосе бритвенно-острых длинных сабель. Конструкция также прилично защищает от примитивного дистанционного оружия, но против более продвинутой технологии бессильна. Обычно этот доспех носят воины и нобили, поскольку их страх за свою жизнь вполне оправдан, учитывая кровожадную культуру Фервиоса, где убийство есть общепринятая форма решения любых противоречий.

Костяной Доспех

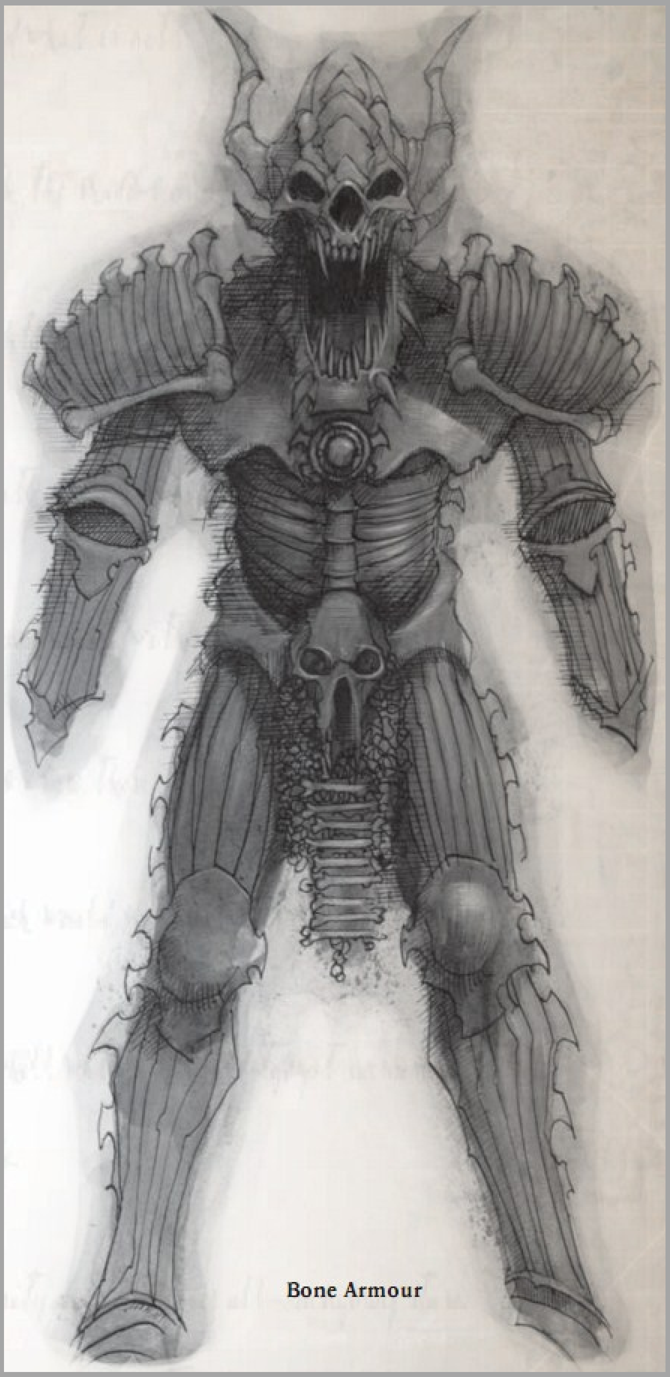
На многих диких мирах самым прочным из доступных материалов является кость, и местным жителям ничего не остаётся, кроме как использовать её для изготовления доспехов. В основном применяются кости крупных животных. Внешний вид и конструктивные особенности доспеха целиком зависят от мира, где он был произведен, а также от животного, кости которого используются.

Прослеживается, однако, и несколько общих решений: череп, как правило, выдалбливается изнутри и используется в качестве шлема, а грудная клетка и крупные кости формируют «кирасу». Иногда в конструкцию включается шкура убитого животного, но чаще кости не прикрывают – так воину легче внушить страх.

Наручи

Наручи носят на предплечьях, и делают их обычно из кожи или металла. Их роль в бою двойственна – они обеспечивают защиту для рук (хороший наруч способен отвести в сторону удар меча или кинжала), и при этом оберегают лучников от травм, которые вполне способна нанести неудачно спущенная тетива.

Как и многие другие элементы доспехов, наручи часто несут и декоративную функцию – от изящной гравировки и изощренной формы до инкрустации драгоценными камнями и металлами – все для того, чтобы показать состоятельность владельца. Как и многие другие примитивные вещицы, наручи нашли свое место в Имперском обществе, в основном в виде декоративного аксессуара, но порой в них встраивают и довольно полезные устройства типа рефракторов, генераторов силового поля или потайных устройств связи.



Тяжёлые Латы

Для производства полноценных пластинчатых лат необходим довольно значительный уровень развития металлургии и кузнечного дела. Это доспех вполне способен выстоять даже против маломощного лазерного луча. Тем не менее, пластинчатые латы тяжелы и не слишком удобны, хотя и высоко ценятся различными коллекционерами по всему Империуму. На мирах же, где искусство производства тяжёлых лат является вершиной развития технической мысли, они были и остаются атрибутом представителей высшего рыцарского сословия и лучших воинов на службе у местных правителей.

Таблица И-3-3: Доспехи Диких и Феодальных Миров

Тип Брони	Зоны Защиты	Бр	Вес	Цена	Доступность
Ламеллярный Доспех	Руки, Торс, Ноги	3	12кг	50	Редкая
Костяной Доспех	Руки, Торс, Ноги	2	12кг	20	Средняя
Наручи	Руки	1	0,5кг	10	Обильная
Тяжёлые Латы	Все	6	28кг	300	Скудная
Чешуйчатый Доспех	Руки, Торс, Ноги	3	15кг	1.000	Раритет
Шкура Скрага	Торс	2	7кг	5	Распространённая
Шелковая Кольчуга	Руки, Торс, Ноги	3	5кг	150	Редкая

Вся приведённая в таблице броня – Примитивная.

Монрасский Чешуйчатый Доспех

Монрасские горные драконы находятся на грани полного исчезновения из-за неконтролируемой промысловой охоты: их чешуя применяется при изготовлении особой разновидности доспехов. Несмотря на очень грозную природу этой «дичи», награда для удачливого охотника крайне привлекательна. Убив дракона, охотник свежует его, а шкуру и мясо продаёт по отдельности (мясо дракона жестковато, но у иномирцев считается деликатесом). Из шкуры-то затем и делают доспехи. Это крайне тонкая и сложная работа, которой занимаются исключительно члены гильдии Чешуйщиков. Производство одного доспеха может занимать несколько месяцев, поскольку каждую чешуйку следует отделить от шкуры самым тщательным образом, а затем закрепить её в нужном месте на кожаной основе будущего доспеха.

Готовый доспех из чешуи драконов ценится очень высоко и обеспечивает приличную защиту и от примитивных, и от некоторых современных видов оружия. Особенно хорош он против оружия, поражающий эффект которого основан на нагревании цели до несовместимых с жизнью температур (такого, как, скажем, огнемёты). Кое-кто из тех, кто видел доспех в деле, даже поговаривает о том, что популяцию горных драконов нужно перевезти с Монрасса и разводить где-нибудь исключительно ради их чешуи.

Вдобавок ко всем прочим преимуществам, которыми доспех наделяет носителя, эта броня обеспечивает бонус +10 к Тестам Ловкости при попытках избежать возгорания.

Шкура Скрага

Сделанный из шкуры очень свирепого и очень вонючего медведя-скрага, этот доспех гораздо дешевле аналогов именно из-за своего мерзкого запаха. Источающий миазмы чего-то среднего между тухлой свининой и блевотиной, владелец такого доспеха будет не самым популярным собеседником. Персонаж в шкуре скрага получает штраф -10 ко всем своим Тестам Товарищества.

Эйкриджская Шелковая Кольчуга

Кольчуга является самым распространённым типом доспехов на феодальных мирах Империума, а одни из самых лучших кольчуг в Секторе Каликсис делают эйкриджские мастера. Гораздо более изящные и лёгкие, а также куда более удобные, нежели обычные, «шелковые» (как их называют за вес) кольчуги высоко ценятся знатными воинами и иномирцами из числа коллекционеров.

Оборудование

> *«Я бросила рунные камни и от них узнала, что ты придешь… Я говорю с Великим – с самим Императором – напрямую. Ну а ты – ты прячешься под своим капюшоном, за своими словами и своей ненавистью. Ты гораздо дальше от света Императора, нежели я…»*
>
> - Последние слова Матери Засухи, пенолпасской провидицы

Оборудование и экипировка, произведённая на диких и феодальных мирах, предназначена в первую очередь для того, чтобы помочь человеку выжить в условиях суровой окружающей среды родных миров. Здесь перечислены как устройства, предназначенные для охоты и собирательства, так и те, что отражают обычаи и верования диких и феодальных народов.

Федридский Плетёный Плащ

Охотники Федрида крайне редко выходят на охоту без плетёного плаща. Такие накидки делаются из крепких шкур крупных травоядных созданий, именуемых ангортами, которых та защищает от острых когтей местных хищников. Охотники носят эти плащи примерно с той же целью – хищники, стерегущие добычу, сидя на ветвях деревьев, редко разбираются, кто именно прошел по тропе внизу. Нередко охотники вплетают в свои плащи стебли, листья и прочую растительность – все это помогает оставаться незамеченным (конечно, только если вокруг хоть что-то, напоминающее федридские джунгли).

Плетёный плащ обеспечивает бонус +10 к Тестам Скрытности, если дело происходит в лесу или джунглях. Плюс к этому накидка даёт 1 единицу Примитивной Брони на Торс.

Фервиосские Васильки

Василёк – это небольшой четырехконечный шип, который бросают на землю в надежде, что враг наступит на него. На Фервиосе васильки часто смазывают змеиным ядом, так что единственное, что ждет бедолагу с таким васильком в ноге, но без противоядия – это мучительная и долгая смерть.

Васильки продают горстями – одной такой достаточно для покрытия площади два на два метра.

На любого, кто ступит в эту область без хотя бы 1 единицы Брони на Ногах, срабатывает эффект Токсичного оружия. Кроме того, ему предстоит пройти Трудный (-10) Тест на Ловкость. Успех замедлит персонажа вдвое, а провал – вчетверо. Изменения действуют до тех пор, пока персонажу не будет оказана первая медицинская помощь.

Монрасская Жгучая Ловушка

Эти примитивные мины широко применяются в войнах между вечно враждующими монрасскими империями. Их основное предназначение – сеять беспорядок в рядах наступающих воинов врага, и со своей задачей они справляются на редкость достойно. Конструкция их проста: тонкостенный глиняный горшок наполняют смесью из колючек, лампового масла и личинок жука-поджигателя (туземного насекомого, вырабатывающего едкую термическую кислоту). Готовые мины укладываются в выкопанные заранее ямы и присыпаются тонким слоем земли. Когда жертва наступает в яму, её нога разбивает горшок, «собирает» шипы и давит раздутые тела личинок. Внутренности личинок сначала вызывают сильный и болезненный кислотный ожог, а затем воспламеняют липкое и густое масло. Дикие полки Имперской Гвардии, набранные на Монрассе, используют эти мины весьма активно – доходит даже до того, что солдаты берут с собой целые выводковые гнёзда жуков-поджигателей (вопиющее нарушение техники пожарной безопасности и ночной кошмар любого из квартирмейстеров Муниторума).

Любой, кто наступает на Жгучую Ловушку, должен пройти Трудный (-10) Тест Ловкости. Провал означает, что ловушка сработала и жертва получает 1d10 Энергетического Урона в область Ног. Второй, Средний (+0) Тест Ловкости, определяет, охватил ли жертву огонь.

Звери Федрида

Непроницаемые федридские джунгли – дом множества опасных и необыкновенных тварей, заставляющих многих иномирцев рисковать головой в стремлении раздобыть себе очередной знатный трофей. Тот, кто осмеливается пронзить плотную атмосферу этого мира смерти, обнаруживает себя на дикой, необузданной планете, на поле нескончаемого сражения между хищником и его жертвой, где даже травоядные звери агрессивны и предпочитают уничтожать источник опасности, а не избегать его. Опасностей тысячи, и варьируются они от крохотных, но прожорливых гнилостных червей, роющих норы в плоти живых существ, до ямников, чьи жвала подобны капканам, укрытым под слоем опавшей листвы, и шипастых рептилий размером с боевой танк Имперской Гвардии.

Из всех хищников, населяющих эти изумрудные джунгли, наиболее известны «прыгуны». Шестирукие гуманоиды размером с взрослого человека, они вооружены внушительным острым когтем на конце каждой конечности и покрыты буквально гроздьями сложносочиненных глаз, способных предупредить о приближении жертвы. Они обитают на «верхнем этаже» леса и живут, перепрыгивая с дерева на дерево в поисках следующего «блюда». Как только жертва замечена, прыгун бесшумно падает на нее сверху, с выпущенными когтями, стараясь перебить добыче позвоночник. После этого он принимается рвать свою жертву когтями и зубами, стараясь поглотить как можно больше мяса, пока на запах пролитой крови не явились более крупные хищники. Хотя прыгун – одиночное создание, иногда встречаются и крупные группы этих жутких тварей – случалось, такие стаи вырезали целые экспедиции, особенно если неосторожным исследователям случалось потревожить их гнездовья.

Из всех ужасающих чудовищ, больших и малых, никто так не прославлен и не ценится выше в виде трофея, как Са-вак, или «чёрная смерть» – возможно, самая кошмарная из тварей Федрида. Неоспоримый хозяин джунглей, этот гигант достигает десятков метров в длину. Са-вак способен неподвижно поджидать добычу, оставаясь неотличимым от поваленного дерева или скалистого выступа, но при приближении жертвы его покрытый наростами панцирь в мгновение ока раскрывается десятками зазубренных щупалец, ядовитых жал и огромных пастей, способных перекусить пополам человека в карапаксе. Невероятно быстрый для своего размера, и практически неуязвимый, Са-вак был и остаётся самым желанным трофеем на Федриде, но стоит помнить, что именно он стал причиной смерти большей части трагически погибших на этой планете охотников.

Но звание самых опасных хищников Федрида принадлежит, с некоторой долей иронии, самим людям. Будь то великолепно вооружённые экспедиции пресыщенной синтиллийской знати или нанятые проводниками тёмноглазые туземцы, единственное, что влечёт человека за стены поселений и охотничьих поместий – это пьянящий аромат убийства.

Набор Дикого Знахаря

На диких мирах знахари в основном применяют травы, припарки и прочие примитивные методы заботы о пациентах. Типичный набор содержит следующее: свежий мох для остановки кровотечения, загнутые шипы для зашивания ран, сонная кора для снятия боли, шины и мягкая кожа на повязки, костяные щипчики для извлечения посторонних предметов из раны, кремневый нож и тяжёлая дубинка для неизлечимых пациентов.

Набор Феодального Лекаря

Весь невеликий объём научного медицинского знания на феодальных мирах зачастую преподается лишь в закрытых гильдиях или секретных академиях. Изредка можно встретить народного целителя, в делах лечебных прибегающего к древней мудрости и здравому смыслу, однако их, как правило, предпочитают жечь как ведьм и колдунов. Типичный врачебный сундучок содержит: баночку с пиявками для кровопусканий, иглу и нить для зашивания ран, ту или иную алхимическую тинктуру для снятия боли, тканевые бинты, шины и пластыри, металлический скальпель, щупы, зажимы, клещи, пилу для ампутаций и прочный кожаный фартук для защиты одежды от брызг крови.

Световые Слизни, Даск

В зловонных болотах Даска обитают ничем не примечательные на вид чёрно-бурые брюхоногие, именуемые световыми слизнями. Как и большая часть даскской фауны, слизни плотоядны и проводят большую часть времени в поисках падали, на которой они могли бы попировать. Однако стоит вытащить слизня из воды, как его кожа начинает источать фосфорическое белое свечение. Если двух слизней поместить рядом, яркость свечения значительно возрастет. Жители Даска обычно складывают в одну емкость трёх-четырех слизней, чей яркий свет позволяет освещать их болотистые охотничьи угодья.

Свет одного слизня позволяет прилично видеть в радиусе одного метра. Количество слизней влияет на радиус прямо пропорционально – два слизня осветят всё в радиусе двух метров, три – трёх и т.д.

Такой природный источник света может быть довольно полезен в некоторых ситуациях – например, там, где нет источников энергии или генератор ноль-поля не даёт даже поджечь факела, не говоря уж о более совершенных источниках освещения.

Охотничий Мускус

Туземные охотники, как правило, очень хорошо знают, насколько чуток нюх добычи. Дабы нивелировать его, люди разработали множество разнообразных пахучих составов, маскирующих естественный запах человеческого тела. Составы эти включают в себя самые разные субстанции (происхождение которых лучше не уточнять) и в определённых ситуациях могут быть довольно полезны. Существа, полагающиеся в первую очередь на обоняние, получают штраф -20 к своим Тестам Восприятия, сделанным с целью засечь персонажа, покрытого охотничьим мускусом. Эффект длится 1d10 часов с момента нанесения.

Колья-ловушки, Волонкс

Колья-ловушки – это ямы с вкопанными заостренными палками – к примеру, из бамбука или моно-пластика. Лучше всего эти ловушки работают, когда применяются по нескольку штук за раз. Любой наступивший туда, где расположена замаскированная яма с кольями, должен преуспеть в Тесте на Ловкость или получить 1d10+2 Резаного Урона.

Фервиосские Дымовые Шашки

Разработанные культами смерти Фервиоса, эти бомбочки, стоит их поджечь, выпускают в воздух целое облако белого дыма, покрывающего все в радиусе 30 метров. Дым мешает видеть, а пыльца, входящая в состав шашек, токсична для человека. Вдыхание этого дыма само по себе не смертельно, однако, стоит ему попасть в глаза, нос или рот, у человека начинается сильная тошнота, которая проходит лишь через несколько часов.

Облако рассасывается со скоростью, зависящей от окружающих условий. Сильный ветер сдует его за 1 Раунд. В помещении же дым вполне может продержаться до 2d10 Раундов.

Дымовые шашки – Дымовое Метательное оружие, его Дистанция – 10 метров. Тот, кто вдохнул дым, должен пройти Тест Выносливости или получить один уровень Усталости.

Ключ от всех Дверей

На феодальных мирах замк*и* многих *за*мков (а иногда и целых городов) бывают сконструированы так, что один единственный «хозяйский» ключ, также называемый «ключом от всех дверей», может открыть любой из них. Учитывая, что подавляющее большинство примитивных замков работают по одному и тому же принципу, тот, кто желает свободы доступа в запертые помещения, часто имеет на руках целую коллекцию таких ключей.

Сеть из Скема, Волонкс

Эта сеть сплетена из стеблей травы, называемой скем. Типичная сеть размерами достигает шести квадратных метров. Поскольку стебли скема отличаются завидной прочностью, то сеть можно упаковать в сверток, размерами не превышающий кулака взрослого человека. Охотники на Волонксе бросают эту сеть при помощи стрел. Сеть, будучи покрыта ядом, содержащимся в стеблях скема, вызывает у того, кто попал в эту сеть, анафилактический шок и, если антидот не был введен в течение 10 минут, смерть. Естественно, сам владелец сети также должен избегать контакта с ядом – для этого при упаковке сети и подготовке к выстрелу применяют прочные рукавицы.

Выстрел из лука (или подобного оружия) стрелой, снаряжённой сетью из скема, становится Токсичным и Опутывающим.

Сонная Пыль, Царство Жиллмана

Размалывая семена безобидных красных и чёрных цветков, произрастающих на Царстве Жиллмана, аптекарии обнаружили, что при смешении они образуют мощное снотворное. Вдыхание этого порошка отключит взрослого человека в течение нескольких минут и обеспечит ему несколько часов спокойного сна без сновидений. Помимо лёгкой сонливости на пару часов после этого, нет никаких кратковременных или долговременных побочных эффектов. Порошок безвкусен и часто добавляется в пищу.

При вдыхании или поглощении сонной пыли персонажа должен пройти Трудный (-10) Тест Выносливости. Если Тест будет провален, через 1d10 минут персонаж погрузится в глубокий сон длительностью 1d5-БВ часов.

Таблица И-3-4: Оборудование Феодальных и Диких Миров

Наименование	Вес	Цена	Доступность
Плетёный Плащ	2кг	80	Скудная
Васильки	0,1кг	6	Редкая
Жгучая Ловушка	3кг	20	Скудная
Набор Дикого Знахаря	2кг	50	Средняя
Набор Феодального Лекаря	3кг	100	Скудная
Световые Слизни	0,1кг	8	Редкая
Охотничий Мускус*	0,2кг	20	Редкая
Кол-ловушка	0,3кг	1	Распространённая
Дымовая Шашка	1,5кг	17	Скудная
Ключ от всех Дверей	0,1кг	24	Редкая
Сеть из Скема	3кг	85	Редкая
Сонная Пыль*	0,5кг	100	Редкая
Дымовая Трубка*	0,4кг	12	Скудная
Маска Душ	1кг	200	Скудная
Сердитая Грязь*	3кг	45	Скудная
Искристые Камни (2)	1кг	2	Распространённая
Костяная Кирка	1кг	25	Скудная
Вонючая Бомба	1кг	6	Распространённая
Железное Масло*	0,5кг	12	Скудная

*Цена указана в расчете за 1 бутыль, дозу или порцию.

Федридские Дымовые Трубки

Эти примитивные дымовые шашки делают из выхолощенного стебля местного растения, напоминающего кактус. Полученные трубки наполняют пропитанной соком этого растения хлопковой ватой, которая при горении начинает выделять огромное количество густого и едкого чёрного дыма, облако которого способно покрыть площадь до 40 метров радиусом. Дым рассеивается со скоростью, сильно зависящей от внешних условий. Сильный ветер вполне способен сорвать дымовой покров за 1d5 Раундов; в помещении же облако вполне способно продержаться до 2d10 минут.

Эндридская Сердитая Грязь

Субстанцию, известную как сердитая грязь (сердитой её называют из-за бульканья газовых пузырей, периодически появляющихся на поверхности), собирают по берегам дремлющих смоляных озёр дикого мира Эндрит. Она широко применяется шаманами и знахарями в лечебных целях – её накладывают в виде припарок для остановки кровотечения, и даже растворяют в горячей воде и пьют при лечении лихорадок – вкус у этого отвара, однако, отвратительный!

Исследования отмечают, что эта смахивающая на замазку субстанция богата минералами и содержит несколько сильных антибактериальных агентов. В последнее время даже ходят слухи о некой весьма заинтересованной корпорации, желающей выстроить промышленный комплекс по добыче и экспорту этой субстанции на рынки Империума.

Медик, применяющий сердитую грязь при лечении болезней и лихорадок, получает бонус +10 к своим Тестам Медики, а в качестве Полного Действия при помощи этой субстанции способен остановить Кровотечение.

Искристые Камни

Искристые камни – это небольшие белёсые кристаллы, которые работают подобно кремню с огнивом. Удар одного о другой вызывает целый рой искр. Проделай эту операцию над трутом, шерстью, древесными стружками или сухим навозом, и из искр зародится огонь, при помощи которого можно развести костёр или зажечь факел. Камни можно использовать, даже если они мокрые.

Камни, однако, лучше не хранить вместе, поскольку даже лёгкое прикосновение способно породить искру. Случалось, что у неопытных путешественников сгорала вся поклажа – из-за того, что несколько искристых камней хранилось в одном мешочке.

Костяной Коготь, Фэлдон Кайс

Костяные когти – инструмент довольно полезный. Они делаются из прочных спинных колючек гар-килира, гигантского, напоминающего дикобраза существа, обитающего в джунглях Фэлдон Кайса, дикого мира в субсекторе Мальфи. Когда существо убивают, а колючки извлекают из шкуры, основание каждой колючки становится естественной рукояткой, так что самими колючками орудовать довольно удобно.

Эти «когти» можно использовать как примитивное импровизированное оружие. Однако его основной ролью является помощь в верхолазании. Набор таких приспособлений обеспечивает бонус +10 ко всем Тестам на Лазанье.

Вонючая Бомба

Схожие устройства используют на множестве примитивных миров, но наиболее известны те, что делают на Манске. Их убойную начинку делают, смешивая экскременты одного местного червеобразного животного с пыльцой бледно-желтого цветка, который за свой чудесный аромат зовется «дерьмоцветом». Полученную смесь скатывают в шарики и помещают в тонкую скорлупку из высушенной глины (или просто грязи). Как только хрупкая оболочка разрушается, тошнотворная вонь немедленно вырывается наружу (радиус дурнопахнущего облака – восемь метров на каждую бомбу). Редкий человек способен вынести такой смрад: любой захочет оказаться подальше от его источника – иначе длительная и сильная тошнота может привести даже к потере сознания.

Любой, кто попадает под «выхлоп» вонючей бомбы, каждый Раунд должен проходить Тест на Выносливость, где провал означает получение одного уровня Усталости.

Железное Масло, Тигресса V

Это масло выжимают из семян одного горного растения, произрастающего на диком мире Тигресса V. Железным маслом можно смазать любой металлический клинок. Оно придает лезвию глубокий блеск, практически ликвидирует силу трения металлических поверхностей и предохраняет их от ржавчины. Оружейники часто смазывают им простые механизмы, такие как замки кремневых пистолей, предотвращая их заедание.

Если смазать этим маслом клинковое или примитивное огнестрельное оружие, пользователь может перебросить любой бросок, ведущий к его поломке или Заклиниванию. Одной порции железного масла хватит на 1d10+4 атак или на 12 часов, смотря что окажется меньше.

Федридская Маска Душ

Эти резные жутковатые маски в качестве своеобразных талисманов носят туземные охотники Федрида. Раскрашенные кровью убитых зверей (и, как утверждают слухи, врагов), эти довольно большие маски носятся на спине – туземцы верят, что запертая в этом талисмане душа обязательно вздрогнет в радостном предвкушении, увидев, как сзади к владельцу подкрадывается опасность. Ничего удивительного в том, что эти мрачные произведения «примитивного искусства» довольно часто украшают стены многих частных коллекций Синтиллы (и не только), а высокий спрос, как известно, задирает цены. Истории же о странных одержимостях, кровавые легенды и слухи о туземных проклятиях лишь добавляют сладкой дрожи к удовольствию обладания такой маской.

Разное

Одним из основных отличий между примитивными и продвинутыми мирами в том, какие услуги могут понадобиться путешественнику, и, что также немаловажно, какие из них вообще будут там доступны. По сравнению с оборудованием и оружием, описанные ниже «бытовые» аспекты варварских цивилизаций столь же просты и незамысловаты.

Вещества и Припасы

Большая часть того, что едят на примитивных мирах, с трудом поддается описанию, а иногда и определению! Ниже – примеры наиболее типичных представителей подобной продукции.

Утробный Сыр

Популярный среди кочевых племён рецепт, утробный сыр – это промытый желудок животного, наполненный молоком, зашитый и приторoченный к упряжи верхового животного, где его содержимое медленно створаживается. Получаемый в результате сыр считается деликатесом и остаётся «свежим» очень долго, что делает его идеальным провиантом для длительных путешествий.

Бодрящая Настойка

Этот напиток, происходящий с планеты Манск, что в Йозефовом Заливе, являет собой спиртовую настойку, которую производят в основном на тамошнем северном континенте. Ингредиенты этого снадобья точно не известны, а слухи о том, что основным компонентом являются трупики мелких грызунов, обитающих в тех местах, пока не получили подтверждения. Несмотря ни на что, вкус этого тоника оставляет желать много лучшего, и продолжает порождать все новые и новые теории относительно своего состава.

Называемый недоброжелателями «настойкой труса», эта жидкость вселяет в того, кто её выпьет, некоторое подобие «отваги». Обитатели Манска верят, что приличный глоток этого зелья способен притупить клыки терзающего душу страха, а потому почти каждый из тамошних воинов пьёт этот напиток накануне охоты, битвы или брачной ночи.

Жуткий аромат настойки призван маскировать вкус мощного наркотика, при употреблении которого пользователь получает бонус +10 к Тестам, направленным на преодоление Страха, сделанным на протяжении следующих 1d5 часов. Однако на тот же период времени наркотик ещё и притупляет суждение реципиента, обеспечивая штраф -10 ко всем его Тестам, основанным на Интеллекте. Субстанция вызывает привыкание, и при длительном употреблении наносит нервной системе необратимый ущерб.

Молоко Стайгера, Фервиос

Стайгер – тягловое животное, обитающее на Фервиосе. Вскоре после того, как самка стайгера производит на свет детеныша, она начинает выделять вязкую жидкость, которой она и кормит новорожденного. Эта субстанция столь жирна, что, глотка, пищевод и желудок выпившего её человека целый день будут покрыты изнутри масляной пленкой. Помимо состава, богатого протеинами и питательными веществами, жители Фервиоса ценят это молоко за защиту, которую оно обеспечивает против пищевых ядов и токсинов.

В этом деле молоко столь эффективно, что каждый фервиосский аристократ, как само собой разумеющееся, выпивает чашу этого молока перед едой. Это обстоятельство привело к значительному росту прибылей и социального положения доильщиков стайгеров, которые до выяснения чудесных свойств молока были не более чем простыми крестьянами. Теперь доильщики богаты, влиятельны и ведут собственные внутренние войны в надежде на захват монополии.

Любой, кто выпьет дозу молока стайгера, получит Сопротивляемость +20 к пищевым ядам. Эффект длится 1d5 часов, однако в долговременной перспективе эффект не слишком приятен – помимо деградации вкусового восприятия, каждый раз, когда человек пьёт молоко стайгера, он должен пройти Средний (+0) Тест на Выносливость или навсегда потерять одну единицу Выносливости.

Таблица И-3-5: Вещества и Услуги Феодальных и Диких Миров

Вещество	Цена	Вес	Доступность
Утробный Сыр*	10	1кг	Средняя
Бодрящая Настойка*	12	0,1кг	Распространённая
Молоко Стайгера*	75	0,3кг	Раритет

** Стоимость одной дозы.*

Услуга	Цена	Доступность	Примечание
Охранник	75*	Средняя	Сражается на твоей стороне
Проводник	15*	Скудная	Бонус +20 к Тестам Навигации и Выживания
Медик, Дикий	50	Скудная	Инт 40, Медика, вонючие травы
Медик, Феодальный	75	Скудная	Инт 40, Медика, пиявки
Выведение Паразитов	20	Средняя	Удаляет паразитов
Носильщик	10*	Обильная	Таскает грузы
Трофейщик	50	Скудная	Сохраняет и обрабатывает трофеи

**За одну стандартную неделю.*

Услуги

Оказавшись на одном из диких или феодальных миров, граждане Империума зачастую не имеют ни малейшего понятия, о том, оправлять простейшие потребности организма в отсутствии привычной для них высокотехнологичной инфраструктуры. Поэтому тот, кто предлагает решение подобных проблем, вполне способен сколотить на своих услугах целое состояние.

Охранник

Наёмник, который может охранять лагерь, предмет или саму твою жизнь, главное – достаточная мотивация. Плата каждому конкретному наёмнику может отличаться от прочих (по решению Мастера), в зависимости от навыков наёмника и его к тебе предрасположенности.

Проводник

Будь то сметливый охотник, шустрый уличный мальчишка или уродливый попрошайка, проводник может стать бесценным спутником, как в девственных лесах дикого мира, так и на узких смрадных улочках феодального города.

Медик (Дикий)

При помощи гремучей смеси из суеверий, удачи и травяных отваров, дикий знахарь зачастую выполняет функции шамана местного племени, но им вполне может оказаться и опытная старуха, сведущая в народной медицине. Дым, молитвы, насекомые и странные грибы – вот основные компоненты медицины диких миров.

Медик (Феодальный)

Вооружённый скальпелями, клещами и пиявками, средневековый доктор может вылечить персонажа при помощи смешанных в равной пропорции затверженных ритуалов, тошнотворных микстур и метода ненаучного тыка.

Выведение Паразитов

Будь ты снедаемый блохами феодальный король, или измученный кишечным червём лесной воин, рано или поздно обитателю примитивного мира нужно будет вывести паразитов. Конкретные методы могут варьироваться очень широко и включать в себя такие таинственные процедуры, как дымовые ванны, песчаные растирания, ледяные омовения, слабительные клизмы и прочие, ещё менее аппетитные практики.

Носильщик

Первый попавшийся местный, согласный работать буквально за еду, носильщик способен нести на своей спине невероятное количество груза.

Трофейщик

На многих примитивных мирах жители делают трофеи из плодов знаменательных убийств, усопших родственников или побежденных врагов. Визит к трофейщику обеспечит уверенность в том, что трофей не сгниет и сохранится на долгие годы. Сушёные головы, выбеленные кости и набитые чучела – вот ремесло, которым он зарабатывает на жизнь.

IV

HIVE & FORGE WORLDS

Hive Worlds–Ranged Weapons
•
Melee Weapons
•
Armour
•
Gear
•
Consumables, Drugs & Services
•
Forge Worlds–Ranged Weapons
•
Melee Weapons
•
Armour
•
Implants & The Blessing of the Omnissiah
•
Servitors & Familiars
•
Gear

Миры-ульи

«Впервые в улье, мой благородный сир? Нет-нет, не пренебрегайте мною! Я здесь с тем, чтобы вам помочь! Вы иномирец, не так ли? Могу поспорить что так, сир – и это не из-за акцента, как вы понимаете, и не из-за платья, нет, сир. Вы не привыкли к толпе, не так ли? Все толкаются и наступают на ноги? Вы смущены? Потеряны? Вы знаете, если бы я вас не встретил, вас бы уже наверняка разули и надули в мгновение скарабьего глаза! Вы почувствуете себя лучше, давайте только выберемся из этой толчеи, ведь это небезопасный уровень, вы не знали?! Ну что вы за великолепный образчик, сир, если мне будет позволено заметить… холеные ручки и гладкая кожа, как говорят мои друзья из числа похоронных дел мастеров… сюда, сир, вниз, ещё один пролет… у меня есть друзья, которые позаботятся о вас как следует… ну, по крайней мере, о некоторых ваших частях…»

- Варго «Рэдджек» Хайт, Мясник, Улей Сибеллус

Этот раздел повествует об оружии и экипировке, доступной обитателям многочисленных миров-ульев Сектора Каликсис. Большая часть этих ульев – промышленные центры колоссальной производительности и различного профиля, и, помимо того, место, где живут и работают многие миллиарды людей. Ульи – это Империум в его наиболее исступленной, индустриализованной и централизованной форме – царство великой несправедливости, тоталитарного контроля и дикого беззакония. В их тёмных глубинах скрываются жуткие опасности. Здесь описаны и игрушки богачей, и отчаянные кустарные поделки бунтарей и изгоев, и инструменты профессиональных убийц. Бродя по тесным улицам, ты имеешь все шансы увидеть скрытые ловушки повседневного быта, знакомые многим не понаслышке, товары чёрного рынка, переходящие из рук в руки под сводами тёмных галерей, и многочисленные технологические устройства, принцип работы которых остаётся далеко за гранью понимания тех, кто ими пользуется.

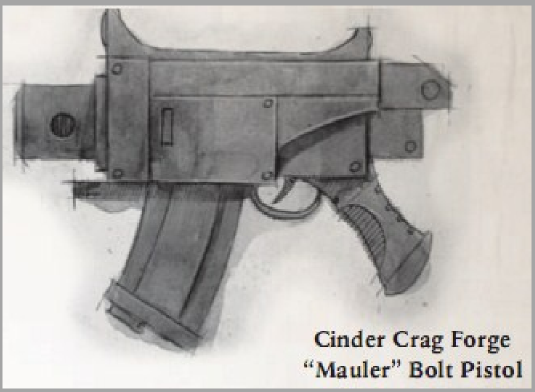
Сектор Каликсис – место контрастов, и его ульи ему под стать. У каждого свои культурные особенности, обычаи и характер, а каждая рождённая там душа есть отражение мира, её породившего. Естественно, оружие и инструменты, которыми пользуются в ульях, отражает их характер ровно в той же степени – будь то изящный клинок родом из подводных пещер Лэндандера, или вольжский «Милосердный Убийца», угловатое чудовище, почти одинаково опасное как для стрелка, так и для его цели.

Эта глава ни в коем случае не претендует на хоть сколько-то исчерпывающую полноту. Самая грубая попытка охватить все разнообразие оружия и предметов обихода городов-ульев заняла бы сотни страниц. То, что представлено здесь, есть не более чем альманах оружия и экипировки, полезный тому, кто стремится добавить оттенков к картинам, рисующим жизнь и смерть под небом из стали.

Дистанционное Оружие

«Нет, Гектор, Адептус Астартес – это ангелы, посланные нам Императором – ты не смог бы поднять принадлежащих им орудий, даже если бы был уже совсем взрослым. Но и этих вот красивых вещиц, предназначенных для нас, простых смертных, вполне достанет, чтобы убить любого живущего. А сейчас отойди от витрины, сынок, не заставляй отца ждать».

- Иокастер Монкрит из дома Монкрит,
Дипломатический Квартал, Мальфи



Ниже представлены образцы наиболее распространённого дистанционного оружия, производимого на мирах-ульях Сектора Каликсис.

Болтеры

Болт-карабин «Ангелус»

Класс: Основное (Болт)

Цеха Ганметала связаны одним из самых почётных производственных обетов из тех, что может возложить на себя мирской мануфакторум – на здешних конвейерах идёт производство боевой части и ускорителей для болтов класса Астартес. Процесс изготовления боеприпасов для Космических Десантников контролируется самым тщательным образом – по завершении сборки на гильзе снаряда выбивается штамп с аквилой и эмблемой мастера, а меченый болт немедленно передается в руки Адептов Бога-Машины. Говорят, что, несмотря на все меры безопасности, некоторым из этих снарядов не суждено получить аквилу на гильзу. Эти так называемые «слепые болты» абсолютно нелегальны и невероятно желанны; и, в то же самое время, бесполезны – если нет оружия, способного вести ими огонь. Цех Файкос под покровом тайны производит оружие, называемое «Ангелус», обладающее грубой элегантностью форм и сконструированное из самых лучших материалов. Лакированный приклад «Ангелуса» содержит встроенный трубчатый магазин на три болта класса Астартес. Естественно, доступно это оружие лишь наиболее обеспеченным и доверенным клиентам цеха, а ореол элитарности и жуткая убойная мощь «Ангелуса» в равной степени привлекают как богатейших охотников за головами, так и самых удачливых зверобоев Сектора Каликсис. Стоит, однако, помнить, что уже одно обладание этим запретным для простых смертных оружием есть значительный риск.

Болт-пистолет «Маулер», Кузница Синдер Краг

Класс: Пистолеты (Болт)

«Маулер», оружие, если не сказать большего, неординарное – великолепный болт-пистолет, рассчитанный на обычных людей (в отличие от гораздо более массивных паттернов из арсеналов легендарных Космических Десантников). Выверенная до мельчайших деталей конструкция и наилучшие сплавы и композиты – каждый «Маулер» выкован и собран вручную сервитор-савантами Синдер Крага. Каждый образец самым точным образом подгоняется в соответствии с индивидуальными биометрическими данными заказчика. Результат – дитя смертоносной практичности и эстетического совершенства, подлинное произведение оружейного искусства.

«Маулер», сделанный на заказ, стоит вдвое дороже указанной цены, но считается оружием Высшего качества, если использует его тот человек, для которого он был сделан (**Глава V: Арсенал**)

Болт-пистолет «Злюка», Вольг

Класс: Пистолеты (Болт)

Немногим более чем грубо модифицированный пусковой пистолет паттерна Люцифер (распространённое на мирах-фронтирах пусковое устройство для сигнальных ракет, веревок с крючьями и т.п.), «Злюка», согласно популярному мифу, является детищем техножреца-изгоя по имени Верей Магнаварский. Легенда гласит, что первые «Злюки» были собраны в Вольге для отражения нашествия расплодившихся гигантских червей-сосальщиков. Оружие оказалось довольно эффективным и завоевало популярность – наиболее сметливые из торговцев оружием в Вольге продают «Злюк» ещё со времен того самого нашествия. Слава «Злюк» постепенно росла, и технология его производства получила распространение; ныне порой доходит даже до того, что их по безумной цене продают как «болт-пистолеты» тем, кто выглядит простаком и не способен распознать такое откровенное надувательство!

В качестве боеприпаса в «Злюках» используются модифицированные сигнальные ракеты, оснащенные импровизированным контактным детонатором и отдаленно напоминающие болт – сочетание, несмотря ни на что, достаточно смертоносное. Выстрелом из «Злюки» вполне можно поджечь горючие материалы, а при нанесении Критического Урона цель, помимо прочих эффектов, должна пройти Тест на Ловкость или загореться.

Боеприпасы «Злюки» также далеко не столь надёжны, как хотелось бы – при Заклинивании оружия автоматически происходит Осечка при Взрыве (Урон будет направлен на стрелка, который должен будет пройти Тест на Ловкость или загореться). Кроме того, патроны «Злюки», оказавшись в области Взрыва, или испытав на себе воздействие высоких температур, могут сдетонировать (с шансом 65%), причинив носителю 1d10+3 единицы Урона.

Сами боеприпасы «Злюки» имеют Скудную Доступность и стоят 5 Тронов за обойму.

«Каждый человек есть искра во тьме – только ты её замечаешь, как она тут же исчезает навсегда. Пламенеющий отпечаток на сетчатке глаза, постепенно расходящийся и затеняемый новыми, более яркими огнями».

Экзотическое Оружие

> *«Здесь светло, но за дверями – тьма, густая как мазут,*
> *С опустевшими очами Спящие тебя там ждут*
> *Не ходи во тьму, иначе Спящие найдут тебя*
> *Их стальные поцелуи сердце холодят».*
>
> - Куплет колыбельной, перевод с местного диалекта,
> Улей Глориана, Соломон

Тяжёлый Веббер, Паттерн Эвис-Рэдбэк

Класс: Экзотическое (Тяжёлый Веббер)

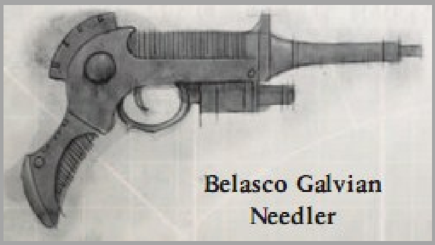
Паттерн этого тяжёлого веббера улучшенной конструкции принадлежит Адептус Механикус Системы Латэ, а само оружие производится по исключительной лицензии мануфакторумами Хакс-Ортлак на столичном мире сектора – Синтилле. Это оружие входит в список стандартного оборудования отрядов быстрого реагирования Адептус Арбитрес и наиболее хорошо оснащенных локальных сил правопорядка, таких, к примеру, как синтиллийский же Магистратум. С виду это оружие напоминает тяжёлый огнемёт с широким стволом, который питается из большой заплечной канистры. Сфера его применения – случаи, когда для допроса необходимо захватить сразу большое количество народу, или когда на линии огня оказываются непричастные, но при этом значительные персоны.

Иглопистолет «Главианец», Беласко

Класс: Экзотическое (Главианец)

Это не единственное оружие производства «Беласко Смертьпром», имеющее сомнительную репутацию, однако это очень качественный и даже элегантный игольный пистолет, предназначенный для работы на близкой дистанции. Свою порцию дурной славы он получил после убийства дюжины дьяконов и священников (включая тогдашнего кардинала Тиндэйла) во время бойни в Гэллоугкассе, получившей известность как «скорбная утреня», злонамеренного заражения Леди Алации из Дома Крин штаммом Смерти Неотвратимой и ещё целого ряда громких убийств различных высокопоставленных лиц последних лет. Это привело к тому, что в церковных проповедях Дом Беласко несколько раз был поименован «греховными торговцами смертью», каковое обвинение Дом Беласко так и не соблаговолил опровергнуть.

За дополнительные 300 Тронов модифицированный «Главианец» может быть оснащен потайным механизмом для закрепления пистолета на предплечье стрелка. Спуск при этом осуществляется скрытой в ладони особой скобой. Эта версия имеет особенность Компактный.



Беласко Смертьпром

Основные мануфакторумы могущественного мальфийского Дома Беласко в массовом порядке производят стрелковое оружие и боеприпасы стандартных паттернов, которые Дом поставляет силам планетарной обороны субсектора Мальфи и участникам бесчисленных мелких вооружённых конфликтов по всему остальному сектору. Их элитное производственное подразделение, с долей мрачной иронии именуемое Смертьпромом, как говорят, начало свое существование в качестве небольшого оружейного цеха для оснащения на удивление внушительной личной армии убийц Дома. Сегодня это подразделение производит множество разновидностей специализированного оборудования – снайперских винтовок, компактных пистолетов, уникальных токсинов, имплантированного оружия и прочих убийственных приспособлений. Благодаря процветающей культуре вендетт на Мальфи у Беласко никогда не бывает недостатка в «особых» заказчиках. Излишки также не залеживаются на складах – Дом Беласко пользуется своими давними связями с Династией Маченко и собственной торговой сетью, охватывающей весь сектор.

Шприц-пистолет Артифико-Биологис, 0.5И

Класс: Экзотическое (Шприц-пистолет)

Этот убранный латунью компактный и замысловатый пружинный пистолет – атрибут Культа Механикус, точнее, Магосов Биологис и их агентов, в намерения которых входит захват живых особей. При нажатии на курок, энергия хитро сконструированной боевой пружины этого пистолета выбрасывает в цель дротик, оснащенный ампулой с препаратом и тонкой иглой с канальцем, впрыскивающим содержимое ампулы в кровоток жертвы. Номинально это устройство даже не оружие, а инструмент Биологис или Медика, но это не мешает ему с завидным постоянством оказываться в руках охотников за головами, преступников и законников, которым нужно, чтобы «клиент» был жив. Наиболее мрачную славу это оружие получило на мире-улье Соломон, где тёмный и периодически вычищаемый культ Спящих использует его для похищения людей уже настолько долго, что сказками о них пугают непослушных детей.

Стандартный состав в ампулах шприц-пистолета – так называемая «тинктура стриксис», мощное снотворное, хотя в принципе можно использовать любой химикат, токсин и даже вирус. Если ампулы снаряжены «тинктурой стриксис», то любая живая цель, удачно поражённая выстрелом из шприц-пистолета, должна пройти Тяжёлый (-20) Тест на Выносливость или впасть в кому на 1d10x3 минут. При провале этого теста на три и более ступени успеха, сознание вернется лишь 1d5 часов спустя.

Сами дротики рассчитаны на то, чтобы не причинять цели излишнего вреда – весь Урон, миновавший Бонус Выносливости и Броню цели, уменьшается до 1.

Боеприпасы для шприц-пистолета имеют Скудную Доступность и стоят около 8 Тронов за штуку.

Стреломет «Вдовец» Каденса

Класс: Экзотическое (Вдовец)

Орудие убийц, набравшее популярность на горькой почве межцеховых вендетт Улья Магнагорск, что на Фенксворлде, «Вдовец» – одна из нескольких уникальных конструкций, созданных таинственным мастером-ремесленником по имени Каденс, и, возможно, одно из самых известных его детищ. В основе конструкции лежит тот же принцип магнитно-лазерного ускорения снарядов, что и в Имперском игольном оружии, но сила этого ускорения значительно увеличена, а вместо игл из кристаллического токсина применяются бронебойные адамантиновые стрелы с зазубренными наконечниками, способные навылет прошивать лёгкую нательную броню. Стрелы эти в полёте развивают дозвуковую скорость, издавая лишь глухой гул рассекаемого воздуха, а сам «Вдовец» в момент выстрела не производит ни звука, ни вспышки, что, конечно же, весьма ценят те, кто предпочитает делать своё дело, оставаясь незамеченным.

Приведённый в таблице профиль подразумевает применение стандартных цельнометаллических стрел, хотя отравленные и разрывные стрелы применяются не менее широко. Каденс оснастил оружие отложным прикладом и длинноствольным импеллером, который превращает «Вдовца» в двуручное Основное оружие с базовой дистанцией 150м и весом 4,5кг (Урон и все прочее ТТХ остаются неизменными).

Стрелы для «Вдовца» являются Редким товаром и стоят по 15 Тронов за штуку.

Огнемёты

Испепеляющее Прометиумное Устройство «Уничтожитель» Каденса

Класс: Пистолеты (Огонь)

Оружие, производимое исключительно по спецзаказу мастерами-ремесленниками Каденса, «Уничтожитель», являет собой весьма продвинутый паттерн ручного огнемёта, в конструкции которого применяется силовой нагнетающий механизм, схожий с тем, что используется в плазменном оружии. Он позволяет создать раскаленный выхлоп гораздо более высокой температуры, и при этом добиться значительной экономии топлива по сравнению с классическим огнемётом. Если верить историям, первым владельцем этого оружия был не кто иной, как легендарный Инквизитор Ордо Ксенос Арк-Аштен, хотя не исключено, что это – не более чем апокриф.

Каденс Армс и Инкунабула

Хотя Каденс номинально является коммерческим предприятием, многие сочли бы его скорее тайным обществом или даже еретическим технокультом, чьи услуги может купить тот, кто предложит лучшую цену. Головное предприятие Каденс Армс находится в изысканных залах Нова Кастильи на Фенксворлде, а его филиалы расположены в десятках ульев и на борту судов многих капитанов-чартистов. Каденс продаёт оружие, сервиторов и прочие техномагические устройства высшего качества и сложности своим частным клиентам (среди которых, согласно передаваемым шёпотом слухам, есть и Святая Инквизиция). Говорят, что мастера Каденса способны сконструировать и создать любое устройство, которое клиент пожелает – лишь бы у того хватило денег. Как бы то ни было, многие их конструкции определённо находятся на самом краю того, что можно назвать техноересью. То, почему Культ Механикус все еще не раздавил Каденс, является в некотором роде загадкой, по поводу которой верхушка техножречества предпочитает хранить молчание.

Газовая Горелка

Класс: Основное (Огонь)

«Факел» или «зажигалка», как её называет большинство, вообще-то говоря, не является оружием – это промышленная горелка, выпускающая раскаленную газовую струю, при помощи которой выжигаются завалы мусора и заросли плесени, рано или поздно поселяющейся в вентиляционных каналах многих ульев. Тем не менее, «зажигалка» достаточно хорошо справляется с ролью огнемёта, и стоит на вооружении множества низкопробных банд ульев, не способных позволить себе настоящее оружие; столь же часто его можно увидеть в руках различного калибра повстанцев и смутьянов. Горелка и в малой степени не столь эффективна (и надёжна), как настоящий огнемёт, однако вполне способна прожарить плоть до состояния хрустящих углей.

Топливо для газовых горелок поставляется в неуклюжих, слабо защищенных контейнерах. Если персонаж с газовой горелкой получает Урон в торс со стороны спины, с 50% вероятностью баллон взрывается – Взрыв (4) наносит 2d10 единиц Энергетического Урона, при этом носитель баллона получает удвоенный Урон и загорается.

Токсичный Спрей

Класс: Основное (Огонь)

Токсичный спрей – ужасное оружие, которое можно увидеть в руках самых опасных банд самых загрязненных отходами ульев. Для стрельбы оружие использует баки с отвратительной смесью самых едких промышленных растворителей и токсичных отходов, закачанных под давлением и выпускаемых во врагов при помощи самодельных распылителей. Эффект от контакта смеси с незащищенной плотью поистине ужасен, и лишь лучшие доспехи способны противостоять действию кипящего яда. Подобные распылители (естественно) используют в основном бандиты фенксворлдского Улья Вольг для показательной казни предателей и стукачей – несомненно, по сравнению с этим существует очень немного худших способов умереть.

Если токсичный спрей Заклинивает (бросок 94-00), оружие Взрывается, нанося свой обычный урон каждому, кто окажется от него в радиусе 2 метров, при этом носитель баллона получает двойной Урон.

Лазерное Оружие

Лаз-пистолет, Паттерн Цивитас

Класс: Пистолеты (Лаз)

Простой и утилитарный, Цивитас является ещё одним представителем семейства оружия, история которого напрямую связана с историей самого Империума. Цивитас довольно габаритен, и при этом относительно маломощен (благодаря менее качественным по сравнению с современными компонентам), но сохраняет свою популярность из-за лёгкости в производстве, долговечности и простоты в обращении. Эти пистолеты производятся практически на каждом мире-улье для арсеналов СПО и гражданских лиц. В обращении в каждый момент времени находятся буквально миллионы таких пистолетов – от самых простых образцов в прорезиненных полистальных корпусах, при помощи которых обыватели подулья тщатся защитить свои пожитки в перенаселенных трущобах Тренча, до фамильных сокровищ, инкрустированных резным чёрным кораллом, гордости потомков флотских семей с пограничного мира Сент-Астрид Фолл.

Лазган, Паттерн Соллекс-IX «Свет Смерти»

Класс: Основное (Лаз)

Производимый по заказу гильдий Магнагорска техносектой Соллекс Культа Механикус, «Свет Смерти» – исключительно мощный, но при этом компактный лазган со складным прикладом, рассчитанный на стрельбу лучами повышенной мощности, способными прожигать толстые изоляционные костюмы, неотъемлемый атрибут повседневной жизни Улья Магнагорск. Из-за своей энергоемкой и склонной к перегревам конструкции оружие этого паттерна сильно теряет в надёжности, и очень опасно в сочетании с усиленными батареями.

Ненасытность духа машины, обитающего в Соллексе-IX, такова, что энергии стандартной батареи ему хватает очень ненадолго. Использовать «Свет Смерти» вместе с усиленными батареями или хотшотом можно, но риск велик – в этом случае оружие получает особенность Перегрев. Соллекс-IX имеет Скудную Доступность в Магнагорске и Раритетную за его пределами.

Лазган, Паттерн Друзус Прайм

Класс: Основное (Лаз)

Производимый в огромных количествах для СПО Каликсиса, Друзус Прайм фактически является копией вездесущего паттерна Риза-М, производящегося поистине бессчётным числом кузниц и мануфакторумов. Все оружие этого типа, производимое в Секторе Каликсис, именуется в честь воина-святого и несет на корпусе штамп с его иконизированным ликом. Простой полуавтоматический лазган, Друзус Прайм является, возможно, наиболее широко производимым основным оружием в секторе, огромное количество единиц которого за долгую историю его производства было законно куплено или украдено из арсеналов вооружённых сил. Если бандит, преступник или начинающий наёмник, от Синтиллы до Бараспайна, вооружён лазганом, то почти наверняка это именно Друзус Прайм.

Дуэльный Лаз-пистолет, Хайер-Аддин

Класс: Пистолеты (Лаз)

Произведение оружейного искусства, эти пистолеты высшего качества производятся вручную мастерами-ремесленниками цеха Хайер-Аддин. Вся конструкция этого оружия вращается вокруг идеи «один выстрел – один труп»: в нем применяется уникальный зарядный картридж, являющийся, по сути, встроенным «хотшотом». Мощный одиночный выстрел особенно эффективен против бронированных целей и наносимый им урон, пожалуй, даже несколько не соответствует элегантной внешности пистолета. Дуэльные лазеры – источник благоговейного трепета, занимающий особое место в фольклоре Города Ганметал, где людская молва нарекла их «Валентайнами», по имени полумифического стрелка, оставившего определённый след в истории Города. Словно в пику этому образу, иномирцы, также практикующие дуэли на пистолетах (например, в высоких шпилях Сибеллуса), этот класс оружия считают «неспортивным» и настолько смертоносным, что дуэль уже перестаёт быть вопросом мастерства (разве что вопрос стоит в умении ранить или покалечить соперника, а не убить его).

«Валентайн» питается однозарядными батареями особой, нестандартной конструкции; эти батареи сами считаются Редким предметом и стоят около 20 Тронов каждая. «Валентайн» несовместим ни с «хотшотами», ни с усиленными батареями.

> «О, вам надо было это видеть, чуваки – один выстрел, один труп – у тех чертей просто не было ни единого шанса! Эти молотки из клана Стальных Глаз были хороши – быстры, решительны, да не на того напали. По лучу чистого света каждому. Аккуратные такие дырочки, прожженные у одного в голове, у другого в сердце – видать, по настроению. А потом этот стрелок, холодный, как вентиляционный воздух, просто развернулся и ушел, и пыльник его плыл за ним, будто дым… Пушки? Комплектные заказные штучки, Хайер-Аддин, как мне показалось – настоящие красотки. Только вот когда эти пистолетики были направлены между глаз тем ребяткам из клана, уж говорите что хотите, но им-то они красотками не казались».
>
> – Старикашка Сулла,
> владелец бара «Геллеспонт», Город Ганметал.

Лаз-карабин «Минерва-Эгис»

Класс: Основное (Лаз)

Популярный среди опытных наёмников и солдат крупных торговых кампаний, «Минерва-Эгис» являет собой образец совершенства технологий. Этот лаз-карабин оснащён улучшенной системой цикличной подзарядки импульса, позволяющей сократить время между выстрелами (по сравнению со стандартным лазганом), и обеспечить возможность ведения полностью автоматического огня. Один из плодов Фрагмента Эгис, это оружие сейчас продаётся исключительно под маркой металликанского Цеха Такара, а высококачественные материалы, необходимые в производстве, значительно повышают его рыночную стоимость по сравнению со всё тем же стандартным лазганом. Так что, если наёмник вооружён «Минервой-Эгис», это можно считать своеобразной гарантией его профессионализма (или способности красть у тех, кто зарабатывает лучше него).

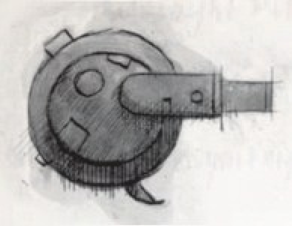
Компактный Лаз-пистолет «Паладин», Такара

Класс: Пистолеты (Лаз)

Благодаря совершенству своей конструкции, «Паладин» не теряет ни грана останавливающей мощи, несмотря на вдвое меньший по сравнению с военными паттернами лаз-пистолетов размер. Производство «Паладинов» ведётся всего лишь около ста лет исключительно металликанским Цехом Такара. Завоевавший популярность как среди синтиллийской аристократии, так и среди закаленных в боях наёмников, этот пистолет стал излюбленным орудием самозащиты для тех, кто может себе его позволить. «Паладины» отпрысков многих благородных фамилий украшены изящными гравировками и инкрустациями из драгоценных металлов – всё, чтобы отделить это оружие от «орудий ремесленников». За соответствующую плату Такара с радостью готов потакать любым подобным капризам заказчика.

Компактный Лаз-пистолет С-Серии «Веном», Беласко

Класс: Пистолеты (Лаз)



Слава этого довольно распространённого паттерна Дома Беласко вполне соответствует вероломной репутации своего родного мира, Мальфи. «Веном» – сверхкомпактный лаз-пистолет, созданный для скрытного применения. Он имеет форму небольшого диска размером с ладонь – лишь короткий ствол-излучатель слегка выступает между средним и безымянным пальцем стрелка; выстрел производится при нажатии на скрытый спусковой крючок. Имея крайне удобную для потайного ношения конструкцию, «Веном» является излюбленным орудием убийц и шпионов, и довольно популярен на Мальфи (и не только там), выигрывая притом в цене и доступности у своего ближайшего конкурента, печально известной «Мариетты».

Уникальный дизайн «Венома» делает его несовместимым со стандартными батареями: в его конструкцию входит неотъёмная энергоячейка, которая заряжается через стандартный порт.

Тяжёлый Лаз-пистолет, Паттерн Соллекс-VII «Горящая Сталь»

Класс: Пистолеты (Лаз)

Производимый загадочной сектой Соллекс Культа Механикус, этот огромный и мощный лаз-пистолет (называемый некоторыми «лазерной ручной пушкой») быстро завоевал грозную репутацию далеко за пределами места своего рождения, Фенксворлда, где он является излюбленным вспомогательным оружием наёмников магнагорских гильдий. Хотя небольшие партии этого оружия свободно продаются на Фенксворлде, все попытки скопировать конструкцию Соллекса – а пытались многие, включая Беласко, Скаэлен-Хар и Такара – провалились.

Оружие Соллекса питается от стандартных батарей, но из-за своего мощного разрядника способно произвести гораздо меньше выстрелов, чем стандартный лаз-пистолет. Питание усиленными батареями и хотшот вполне возможны, хотя и рискованны – в этом случае оружие получает особенность Перегрев. Соллекс-VII имеет Скудную Доступность в Магнагорске и Раритетную за его пределами.

Пусковое Оружие

Гранатомёт, Паттерн Обжора

Класс: Основное (Пусковое)

Обжора – простой однозарядный переломный гранатомёт. Его простота, однако, не отменяет его эффективности, а тот факт, что он относительно компактен и, при всем этом, крайне надёжен, делает его одним из самых популярных взводных орудий поддержки, с равным успехом применяемым законниками, наёмниками и солдатами СПО. А благодаря его повсеместной распространённости на чёрном рынке, Обжора – наиболее доступная для преступников и мятежников «тяжёлая артиллерия», которую те активно применяют для организации дерзких налетов и вооружённых восстаний.

Мельты

Мельта-резак

Класс: Основное (Мельта)

Этот тяжёлый и неуклюжий агрегат, применяемый для резки и сварки металла на крупных промышленных объектах, никогда не задумывался как боевое оружие, хотя для того, чтобы представить его в роли неудобного, но эффективного орудия убийства, нет нужды подключать воображение. Термальный поток, испускаемый резаком, имеет невысокую дальнобойность, но способен очень быстро расправиться с задраенной переборкой и с лёгкостью превратить закованного в доспех Арбитра в облако горячего газа и жирного пепла.

Максимальная Дистанция мельта-резака не превышает 10 метров. Кроме того, стрелок не получает бонусов при стрельбе на более близкие расстояния. Стрелок должен обладать Бонусом Силы 4 или более, чтобы эффективно пользоваться мельта-резаком – персонаж, чья сила недостаточна, получит штраф -10 к своему Баллистику за каждую недостающую единицу Бонуса Силы.

Примитивное Оружие

Гвоздомёт

Класс: Основное (Примитив)

Один из первых видов оружия, оказывающегося в руках еретиков во время восстаний в ульях, гвоздомёт – это мощное устройство для забивания гвоздей и заклепок, которые в миллионных количествах находятся на «вооружении» у строительных и ремонтных бригад любого улья Империума. При выставленной на максимум мощности и отключенных предохранителях этот инструмент становится неуклюжим, но довольно эффективным оружием.

Цепеш

Класс: Тяжёлое (Примитив)

Цепеши (также известные как «гарпунные пушки»), которыми вооружаются обычно наиболее мускулистые из бандитских «тяжеловесов» и иные подобные им люди, примитивны настолько, насколько это возможно, но при этом способны метнуть металлический кол с силой, достаточной для того, чтобы без труда прошить насквозь человеческое тело. Делают его, как правило, отчаянные и плохо оснащенные бандиты и шайки мутантов из отслуживших свое металлических тросов и промышленных пружин, а в качестве снаряда редко используется что-то лучшее, чем отрезок водопроводной трубы со сплющенным с одной стороны концом. Стрелки и законники верхнего улья могут сколько угодно зубоскалить над грубостью этого оружия, только вот смеяться, будучи прибитым к стене метровым металлическим штырём, не так-то просто.

Для перезарядки цепеша необходимо обладать Бонусом Силы, равным как минимум 4.

Мусорная Пушка

Класс: Тяжёлое (Примитив)

Для банд подульев, неспособных украсть или купить себе нормальное тяжёлое оружие, лучшим, что можно принести на разборку, остаётся мусорная пушка. Она являет собой грубо укреплённую трубу, набитую чёрным порохом и целой кучей гвоздей, гаек, обрезков металла и прочего подходящего мусора, в изобилии устилающего полы подульев. Мусорные пушки жутко неудобны и даже не особенно опасны. Выглядят они, тем не менее, внушительно, а при выстреле производят оглушительный грохот и ослепительную огненную вспышку – к тому же боеприпасы для нее практически бесплатны!

Цель, в которую попал выстрел мусорной пушки, должна пройти Тест на Подавление. Мусорная пушка – Раритет за пределами подульев, и имеет Среднюю Доступность в их глубинах.

Пулевое Оружие

.54 Ручная Пушка Трэнтера

Класс: Пистолеты (Стаб)

Этот массивный газоотводный полуавтоматический пистолет в шутку часто называют «болтером для бедных» – к несчастью, его несомненная мощь в значительной степени компенсируется массой мелких технических проблем и высокой склонностью к заклиниванию. Всё это, впрочем, не отменяет факторов, благодаря которым его ценят люди, считающие, что оружие должно выглядеть жутко и начисто сносить голову одним выстрелом. От духовок Инферниса до муравейников Соломона – это оружие производится практически повсеместно, но лишь те, что собраны в мануфакторумах дома Беласко, выделяются на общем фоне относительной надёжностью.

Благодаря своему внушительному размеру и убойной отдаче, ручная пушка Трэнтера считается Основным оружием, если Бонус Силы стрелка меньше 4. Оружие Клинит при броске 94-00.

Автоган, Паттерн Армагеддон

Класс: Основное (Стаб)

Впервые сошедший с конвейеров Каликсиса как следствие комплекса мер по организации снабжения лоялистских сил во время беспорядков на Тренче и последовавшего вслед за ними массового восстания мутантов Пепельных Нор, паттерн Армагеддон получил признание уже на начальных этапах Тренчской войны. В ходе десятилетнего периода мелких междоусобиц, охвативших субсектор Мальфи после завершения активной фазы кампании, он лишь укрепил и преумножил свою славу. Армагеддон, по-прежнему производимый в основном на Мальфи, громогласен, смертоносен и прост; довольно мощный для автогана, он питается крупнокалиберными патронами из 15-зарядного коробчатого магазина, и способен пережить самое небрежное обращение без малейшего вреда для своих боевых качеств. Впрочем, становым хребтом оборота оружия в Мальфийском субсекторе Армагеддон стал уже в первые месяцы пресловутого восстания. Вскоре он вполне успешно начал прокладывать себе дорогу в колонии, где его останавливающая сила и добротная конструкция быстро нашли своих поклонников.

Служебный Пистолет «Сквайр-10», Хакс-Ортлак

Класс: Пистолеты (Стаб)

Этот большой и внушительный многозарядный стаб-пистолет является популярным вспомогательным оружием законников и наёмников по всему Сектору Каликсис. Копия традиционного флотского паттерна Сципио, «Сквайр» на протяжении нескольких веков производится по контракту для служащих Магистратума Синтиллы и многих других миров. Рукояти большей части образцов этого оружия маркируются печатью или кодом покупателя-заказчика партии, и образчики без такой отметины («бродяги», как их называют) считаются приносящими неудачу.

Фортификационный Дробовик «Блэкхаммер», Скатерос

Класс: Основное (Стаб)

Известный своей разрушительной мощью, «Блэкхаммер» состоит из тщательно обработанного ствола, через переломный механизм соединенного с не менее тщательно сконструированным прикладом и спусковым механизмом, а вся означенная конструкция предназначена для того, чтобы безопасно выстрелить единственным в магазине огромным патроном, почти втрое большим и куда более мощным, чем стандартный ружейный боеприпас. Каждый патрон снаряжается вручную десятками картечин размером с пулю от стаб-пистолета и огромным пороховым зарядом; при выстреле из этого монстра крайне важно, чтобы и ствол, и приклад были исключительного качества – иначе оружие просто разорвет при первом же выстреле. «Блэкхаммер» – очень редкое оружие, громкая слава которого зачастую затмевает любые недостатки: о малой дальнобойности и однозарядном магазине часто забывают в пользу поистине убойной останавливающей силы, которая, правда, может оказаться значительно менее эффективной против целей, защищённых более или менее прочными доспехами.

Отдача этого оружия настолько сильна, что налагает дополнительный штраф -10 к попаданию, если стрелок не обладает Бонусом Силы 4 и выше, или если оружие не Установлено. Патроны для Блэкхаммера считаются Экзотическим боеприпасом.

Дата-фрагмент Эгис

Технологическая жемчужина и бесценный трофей, Дата-фрагмент Эгис, по мнению Адептус Механикус, один стоил жизней миллионов, погибших во время Ангевинова Крестового Похода. Обнаруженный в ходе кошмарной Адрантийской фазы Похода техноархеологический артефакт, названный «Эгис», содержал шаблоны самых разнообразных систем, а также залежи иных полезных данных и логов. Лицензии на наиболее обыденные шаблоны Фрагмента Эгис, легли в основу богатства и процветания нескольких Великих Домов и влиятельных картелей, а распространение созданной по ним продукции укрепило позиции Механикума в растущей иерархии власти Сектора Каликсис. Культ Механикус так никогда и не открыл, содержал ли Эгис хоть что-то, кроме новых паттернов личного оружия, системных схем и прорицающих интерфейсов, поднял ли он вопросы, ответов на которые пока нет, и не является ли он частью пока не найденного целого. Эти вопросы, впрочем, не ускользнули от внимания Ордос Каликсис, как, впрочем, и то, что Механикус все еще держит несколько секретных форпостов на границах Туманности Адрантис, а за все время с момента находки Фрагмента по распоряжению неизвестных, но очень высокопоставленных жрецов Бога-Машины в пределы этой туманности было отправлено 64 экспедиции эксплораторов.

Модернизированная Ручная Пушка Вестинаскруппа, Паттерн Карнодон

Класс: Пистолеты (Стаб)

Карнодон далеко не столь груб и неуклюж, как прочие модели ручных пушек. Он отлично сконструирован и отбалансирован, а его дизайн и механика работы довольно близко повторяют конструкцию Имперского болт-пистолета (каковой, за исключением довольно длинного ствола, Карнодон сильно напоминает внешне); все перечисленное делает его невероятно мощным и, в опытных руках, исключительно точным оружием. Обладание и навык обращения с этим поистине великолепным (и довольно дорогим) образчиком оружейного искусства являются бесспорным признаком высокого положения в иерархии синтиллийского криминального подполья. Кроме того, он стоит на вооружении Адептус Арбитрес и Янычар, элитных телохранителей могущественного Дома Крин.

Автоган «Кредо-9», Хакс-Ортлак

Класс: Основное (Стаб)

«Кредо-9» – это компактный автоган, созданный для ближнего боя и являющийся местным вариантом широко распространённого личного оружия из арсеналов Флотских абордажных подразделений. Сконструированный с применением облегченных материалов и оснащенный телескопическим прикладом, «Кредо-9» не слишком превосходит размерами стандартный армейский автопистолет, что делает излюбленным оружием «зачистных» бригад законников, а также солдат личных армий бесчисленных благородных домов и Капитанов-Чартистов. Благодаря его «профессиональной» репутации, «Кредо» часто можно увидеть оснащенными самыми разнообразными улучшениями и модификациями – от лазерных прицелов до селекторов с дополнительными магазиноприёмниками.

Служебный Автопистолет Салиманна «Кармин»

Класс: Пистолеты (Стаб)

Утонченный и миниатюрный автопистолет, «Кармин» жертвует останавливающей силой в пользу крохотного размера и внушительного объема магазина. Применяется он в основном для личной обороны и как вспомогательное оружие «бойцов второй линии» (патрульных законников, технических экипажей купеческих грузовозов и цеховых рабочих) – огневой мощи, сконцентрированной в его относительно небольшом чреве, как раз достаточно для выполнения встающих перед ними боевых задач. Однако в схватке с хорошо бронированным противником стрелку с «Кармином» очень быстро захочет вооружиться чем-нибудь с более солидной отдачей.

Длинноствольный Револьвер «Жребий», Кузница Хайер-Аддин

Класс: Пистолеты (Стаб)

Этот элегантный и безупречно сбалансированный стаб-револьвер являет собой великолепный образчик оружия, которое сибеллийское дворянство и те, кто стремится ему подражать, применяет для «сатисфакции в вопросах чести». Обманчиво простая конструкция, лучшие материалы и тщательная сборка – вот что делает его подходящим и для дуэлей, и для целевой стрельбы, и для заказных убийств. Кое-кто, впрочем, справедливо заметил бы, что малый объем магазина и значительный размер делают его не лучшим выбором в реальном бою.

Хаудах «Выхлоп», Кузница Файкос

Класс: Пистолеты (Стаб)

Кузница Файкос, что в Городе Ганметал, является престижным кланом мастеров-оружейников, специализирующихся на изящном и качественном охотничьем оружии, и «Выхлоп» не является исключением из правила. Это простое и надёжное оружие являет собой компактную двуствольную ручную пушку, предназначенную для стрельбы особыми, отлитыми из мягкого сплава крупнокалиберными пулями, которые при ударе в цель сильно деформируются и фрагментируются, нанося страшные раны. Его роль – мощная последняя линия обороны для охотника, попавшего в засаду (или просто в переплет); в любом случае, на тварь, которая не подохнет после дуплета из «Выхлопа», ты, вероятно, и так не захотел бы охотиться.

Патроны для Выхлопа считаются Экзотическими боеприпасами с особенностью Примитивный.

Обрез

Класс: Пистолеты (Стаб)

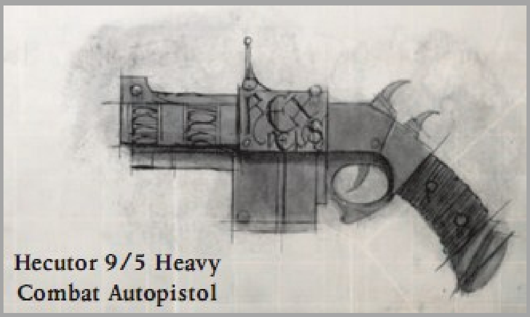
Известный под огромным количеством имен на огромном количестве миров, обрез являет собой классический двуствольный дробовик, который при помощи различных инструментов был, собственно, обрезан до минимально возможного размера и переделан так, чтобы при нажатии на курок производить сразу два выстрела. Будучи крайне недальнобойным и очень неточным оружием, обрез, тем не менее, способен оказать поистине разрушительное воздействие как на «мягкие цели» (например, бездоспешных гражданских), так и на боевой дух окружающих. При этом обрез, по сути, не является боевым оружием, и в этом убедился не один бандит, напоровшийся на закованного в карапакс законника.

Хотя оружие и является однозарядным, за один выстрел оно использует два патрона (если заряжен только один, то оружие причиняет лишь 1d10 Урона и теряет свойство Разрывное).

Тяжёлый Боевой Автопистолет «Гекутер 9/5»

Класс: Пистолеты (Стаб)

Нередко именуемый «королем пистолетов», «Гекутер» производится Ортлаками из Ганметала, являясь, однако, не собственной их разработкой, но копией, права на которую достались им в ходе одной давно позабытой торговой войны. Горячо любимое металликанскими стрелками и мальфийскими кровниками, это оружие собрано и отбалансировано с величайшим тщанием, что позволяет легко управляться с ним, несмотря на довольно крупный для автопистолета калибр. Обойма «Гекутера» не выступает за пределы корпуса автопистолета, а особенности его уникального дизайна позволяют беспрепятственного носить его в привычной пистолетной кобуре – хоть в потайной, хоть в дуэльной.



Цилиндрический Пистолет «Мариетта»

Класс: Пистолеты (Стаб)

Этот пистолет носит имя мальфийского благородного дома, разработавшего, или, по крайней мере, популяризовавшего его конструкцию, вооружив им своих наёмных убийц; «Мариетта» – крайне компактный стаб-пистолет скрытого ношения, сработанный из полифлекса и керамики без применения металлических и энергозависимых компонентов. Роль обоймы выполняет блок его четырех стволов, а сам пистолет практически мгновенно разбирается на части. В разобранном состоянии части «Мариетты» можно легко спрятать на теле одного человека (скажем, в карманах или рукавах мантии), или внутри другого, безобидного предмета (фонарика или дата-планшета), и при необходимости собрать обратно за считанные секунды.

Когда «Мариетта» разобрана и спрятана, её практически невозможно обнаружить (штраф -30 на Тесты Поиска), даже если в процессе используются сканеры и ауспексы. Снаряженный блок стволов для «Мариетты» является Редким предметом и стоит 100 Тронов каждый.

Обрез «Отбивная», Вольг

Класс: Основное (Стаб)

Несмотря на то, что даже простой дробовик является серьёзным и эффективным оружием, бандиты Вольга умудрились создать более жестокую его вариацию, которую они любят применять против тех, кто смеет перебегать им дорожку. «Отбивная» (прозвище, заработанное оружием за тенденцию превращать живую цель в бесформенный кусок мяса) – трёхствольный казнозарядный дробовик, способный одним выстрелом буквально разметать человека по всему интерьеру. Выстрел из «Отбивной» в упор – недвусмысленно выраженное желание убить человека особенно жутким, громким и грязным способом.

Хотя обойма отбивной обозначается как «1», выстрел из этого оружия потребляет сразу три стандартных ружейных патрона.

«Милосердный Убийца», Вольг

Класс: Пистолеты (Стаб)

Свое имя пистолет получил из-за того, что когда он убивает именно то, на что наведен, это явный признак милосердия Императора. Это оружие являет собой яркий образчик грубого самодельного огнестрела, которым вооружаются самые отчаявшиеся и угнетённые представители человечества. Собранный из чего угодно, оказавшегося под рукой, этот однозарядный стаб-пистолет очень неточен и опасен не только для цели, но и для самого стрелка. В Улье Вольг, однако, производство «Милосердных Убийц» зашло значительно дальше коморок предприимчивых преступников, снабжающих жаждущих самодельными пистолетами. «Отцы» Фенксворлда запустили «Милосердных Убийц» в серийное производство в рамках программы вооружения жителей Вольга с минимально возможными затратами – «Милосердный Убийца» и горсть патронов к нему стоит даже дешевле, чем брикет пищевой плесени и фляга рециркулированной воды.

Если при выстреле из «Милосердного Убийцы» выпадает результат Заклинивание, бросай 1d10. При выпадении «9» пистолет взрывается, приходя в полную негодность, и нанося стрелку свой обычный Урон.

Охотничий Инструмент «Номад», Кузница Файкос

Класс: Основное (Стаб)

Являясь, возможно, самым знаменитым оружием, производимым в Городе Ганметал, «Номад» полностью оправдывает свою непревзойдённую репутацию. Конструкция этого «инструмента», по легенде, принадлежала личному оружейнику Ангевина, который, в свою очередь, возводил её родословную к седой древности и самой Святой Терре. Имеет эта красивая легенда отношение к истине или нет, но Цех Файкос производит лишь около десятка «Номадов» в год, и каждый из них имеет некое отличие от всех прочих «Номадов», будь то материал ложа или узор насечек на спусковом крючке. Великолепная конструкция и мастерство сборки, а также способность вышибить карнозавру мозги с расстояния в километр вполне оправдывают каждый вложенный в покупку Трон.

Стаббер «Фобос»

Класс: Пистолеты (Стаб)

Этот простой и дешевый полуавтоматический стаб-пистолет (конструкция которого, судя по всему, древнее самого Империума) встречается по всей галактике, а в Секторе Каликсис его производством и распространением занимаются в основном металликанский Цех Дору и мальфийский Беласко Смертьпром (на Мальфи «Фобос» за простоту очертаний часто именуют «кочергой»). Увидеть этот пистолет можно где угодно – от шахтёрских колоний и лавочек мелких торговцев до пунктов снабжения Администратума (где его называют не иначе, как «Сигма-9» – по первым двум символам кода бланка-заявки, который нужно заполнить, чтобы получить пистолет на руки).

Оружие и Имперский Гражданин

Империум целиком и полностью является милитаристской культурой. На протяжении всей его истории оружие и войны (или, по крайней мере, страх и ожидание войны) были повсеместны и привычны для большинства людей. На многих мирах ношение оружия – общепринятая часть повседневной жизни, и зачастую (невзирая на потуги некоторых параноидальных планетарных губернаторов) его еще и слишком много, чтобы был возможен хоть какой-нибудь реальный контроль. Особенно это касается ульев, которые являются центрами не только производства оружия, но и его хранения; и это притом, что власти улья, не способные в случае необходимости обеспечить оружием хотя бы основную часть своих граждан, в глазах Верховных Лордов Терры будут быстро сочтены недостойными и смещены. Чтобы иметь хоть какую-то степень контроля над хождением вооружения, власть имущие многих ульев облагают приличным налогом права на владение и торговлю оружием среди гражданского населения. Эффект подобного рода решений, как правило, полярен – оружие оказывается исключительно в руках состоятельных людей и профессионалов (телохранителей, бретеров, наёмников и т.п.), а также, конечно, преступников и жителей подулья, которые порой вынуждены заниматься незаконным оборотом оружия просто чтобы не умереть с голоду.

Служебный Пистолет «Пуританин-14», Хакс-Ортлак

Класс: Пистолеты (Стаб)

«Пуританин» – короткий и массивный двуствольный автопистолет, второй ствол которого являет собой однозарядный дробовик. Довольно неуклюжее с виду оружие, нестандартная конструкция которого полностью соответствует его изначальному предназначению, «Пуританин» сконструирован специально для подразделений сил особого назначения, и малыми партиями поставляется Адептус Арбитрес и элитным «Алым Поясам» сибеллийского Магистратума (конечно же, некоторая их часть, так или иначе, просачивается и на чёрный рынок).

Из «Пуританина» можно стрелять в режиме автопистолета или дробовика, но одновременно можно использовать только один режим. Если он используется как дробовик, и при этом удерживается одной рукой, все Тесты на Баллистик получают штраф -10.

Цеха и Кузницы Ганметала

Синтиллийский Город Ганметал справедливо считается наиболее прославленным, уважаемым и коммерчески влиятельным поставщиком вооружения и боеприпасов во всем Секторе Каликсис. Промышленность и культура всех уровней жизни города вращается вокруг оружия, а беззаконная и кровавая репутация города является закономерным последствием того, что любой уважающий себя гражданин (не важно, какого пола) готов сражаться и проливать кровь за то, что он считает своим.

Производство и оборот большей части знаменитого оружия Ганметала находится под контролем и присмотром производственных картелей, именуемых «цехами». Членство в этих цехах охватывает все социальные слои – от величайших мастеров-оружейников, до простых неквалифицированных рабочих, и лишь немногие – как правило, самые сильные или отчаянные – находятся вне этой структуры. Становление члена цеха – вопрос скорее выбора, а не права рождения (хотя семейные и местные традиции имеют значительный вес), и каждый металликанец имеет право сменить свой цех или даже стать вольным работником, хотя подобные решения никогда не принимаются легко и просто. Являясь территориально-экономической структурой, каждый цех также имеет под собой духовную, техномистическую основу – в самом сердце цеха всегда находится великий храм оружия, в центре которого возвышается алтарь, на котором возлежат (в приличествующем убранстве) изначальные мастер-копии и легендарные образцы цеховой продукции. Как ни парадоксально, но цеха, обеспечивающие относительную стабильность и безопасность жизнедеятельности для своих членов, одновременно вносят значительную долю беспокойства в жизнь города в целом, устраивая стычки и время от времени разжигая настоящие торговые войны. Некоторые цеха втайне даже оказывают поддержку диким и, как ни удивительно, прекрасно вооружённым бандам и ган-кланам Инферниса – знаменитого и смертоносного подулья Ганметала.

В Ганметале существует масса различных цехов и мелких «кузниц», также сражающихся за престиж, деньги и власть внутри текучего лабиринта временных союзов и кровавых вендетт. Вот несколько основных игроков:

Цех Дору: Обладая очень приличным капиталом и обширной ресурсной базой, цех Дору не пользуется значительным уважением среди других цехов. Награждаемые уничижительными эпитетами типа «безыскусных штамповщиков» и «жалких трусов», Дору рассматривают лишь как марионетку Гегемонии Скаэлен-Хар, и каждая их попытка консолидировать или расширить своё влияние в улье неизменно натыкается на растущее противостояние (помимо постоянного давления в виде различного рода эскапад и незначительных, но унизительных оскорблений). На потоковом производстве в цехе Дору стоят почти исключительно массовые паттерны СШК, а также предусмотренные для них комплектующие и боеприпасы.

Кузница Файкос: Возможно, наиболее известная и богатая из независимых кузниц Ганметала, династия Файкос веками снабжает элиту Сектора Каликсис наиболее мощным и эксклюзивным охотничьим оружием. Большинство металликанцев считает их невыносимо избалованными и чрезвычайно опасными гордецами.

Кузница Хайер-Аддин: Семья Хайер-Аддин является одной из ветвей дома разорившегося Вольного Торговца, и члены этой семьи вот уже на протяжении пяти поколений производят на свет великолепных мастеров-оружейников. Кузница специализируется на разовых заказах, дуэльном и «замаскированном» оружии – как холодном, так и огнестрельном. Для аристократии Синтиллы оружие от семьи Хайер-Аддин – приобретение статусное и весьма желанное, а изысканная и витиеватая отделка делает его произведением искусства ничуть не в меньшей степени, чем оружием.

Цех Ортлак: Наследные союзники властвующего в Сибеллусе Дома Хакс, Цех Ортлак держит железобетонные контракты на поставки вооружения Синтиллийскому Магистратуму и организациям законников на множестве других миров. Древние, могущественные и влиятельные – Ортлак, пожалуй, наиболее консервативен среди всех цехов и, бесспорно, наиболее силён.

Цех Такара: Восходящая звезда на небосклоне крупных игроков, Такара является производителем превосходного лазерного оружия всех видов. Они обладают внушительными связями с Культом Механикус, и не так давно успешно отбились от агрессивного поглощения со стороны Цеха Дору, заставив радикально пересмотреть все точки зрения на баланс сил в промышленной иерархии Ганметала.

Цех Вестингкрупп: Могущественный и агрессивный цех с длинной историей выживания вопреки обстоятельствам, Вестингкрупп специализируется на револьверах, ручных пушках, дробовиках и прочем «низкотехнологично-высококачественном» оружии, и обладает заслуженной репутацией производителя надёжной и серьёзной продукции. Дурную репутацию Вестингкруппу составляет разве что его огромный штат регуляторов и стрелков, а также готовность развязать войну по малейшему поводу.

Автопистолет «Ножовка», Вольг

Класс: Пистолеты (Стаб)

Жители Вольга зовут этот неуклюжий автопистолет «риппером», «чоппером» или «ширинкой» – основная идея его конструкторов состояла в том, чтобы создать оружие, максимально дешевое в производстве и максимально неприхотливое в обслуживании. «Ножовка» питается стандартными гильзовыми боеприпасами для стаб-пистолетов (безгильзовый вариант был сочтён слишком прихотливым), а само оружие отштамповано из промышленного металлического мусора. Самое необычное конструктивное решение «Ножовки» – механизм подачи боеприпасов, являющий собой вертикальный желоб с патронами, вставляющийся сверху, и «пропускающий» боеприпасы вниз по мере стрельбы (принцип, скопированный у аппарата для забивания заклепок). Характерный лязг при стрельбе – заслуга именно этой особенности, впрочем, как и звон направляющей, вываливающейся на пол при опустошении магазина – верный признак того, что стрелок (по крайней мере, временно) обезоружен! Несмотря на многочисленные недостатки, это оружие пользуется на Вольге бешеной популярностью – в конце концов, именно его огневая мощь может ещё на денёк отсрочить отправку твоей бренной тушки в мясные ямы.

«Ножовки» Распространены в Вольге, но имеют Скудную доступность за его пределами.

Стаб-пистолет Скрытого Ношения «Спасение» Салиманна

Класс: Пистолеты (Стаб)

Очень компактное, даже миниатюрное оружие (достаточно маленькое, чтобы поместиться в кармане жилета или дамской косметичке), «Спасение» задумывался как средство самообороны для купцов, адептов и богатых граждан, не имеющих опыта обращения с оружием – пистолет имеет полностью закрытую конструкцию и невероятно прост в обращении. Поскольку сама концепция этого оружия подразумевает нежелательность участия в бою как таковом, внутренний магазин «Спасения» можно перезарядить только после частичной разборки оружия, что, в общем-то, и обеспечило ему славу «одноразовой игрушки».

Стаб-револьвер «Головорез», Модель 20, Вестингкрупп

Класс: Пистолеты (Стаб)

Ярчайший пример крепкой и надёжной конструкции, «Головорез» – это оружие, которое сохраняет боеспособность, даже если хранить его в яме и не чистить годами. Эта особенность, конечно, не могла не привлечь внимания самого широкого спектра лиц: от профессиональных стрелков до перепуганных разгулом преступности горожан и колонистов на далеких мирах-фронтирах. «Головорез» в качестве вспомогательного оружия выбирают в основном те, кто ставит надёжность во главу угла – а надёжность «Головореза» давно вошла в легенды. Стоит отметить, что на родине этого револьвера, точнее в глубинах металликанского подулья, Инферниса, средний бандит, напротив, вместо «Головореза» выберет что-нибудь (что угодно) другое – в тамошнем обществе он неразрывно связан с образом «лохаработяги», а репутация в Инфернисе стоит слишком дорого, чтобы испытывать её почём зря.

Помповый Дробовик «Умертвитель», Вестингкрупп

Класс: Основное (Стаб)

Классическая «рабочая лошадка» от Цеха Вестингкрупп, дробовик «Умертвитель» стоит на вооружении у солдат и экипажей боевой техники СПО, и широко распространён по всему Сектору Каликсис. Если посчитать все модели этого оружия, отличающиеся, по сути, лишь исполнением укороченного ложа и пистолетной рукоятки, можно с уверенностью утверждать, что львиная доля «Умертвителей» так и не попала на склады Муниторума, «потерявшись при перевозке», и постепенно просочившись в подульи. Одной из самых необычных вариаций этого дробовика можно назвать «Костяной Палец», выполненный из жаропрочной керамики и резной кости. Его используют в основном для охоты на жгучих нетопырей, обитающих под раскаленными сводами верхнего Тарсуса, где обычное оружие вполне может не выдержать и выйти из строя из-за царящей там адской жары.

Штурмовое Устройство «Спектр» Каденса

Класс: Основное (Стаб)

Это оружие – одно из немногих произведений Каденса, известных широкому кругу людей. Технически, Штурмовое Устройство «Спектр» – это автоган, питаемый стандартными безгильзовыми патронами. При этом «Спектр» – это нечто большее, чем обычный автоган. Основной его особенностью является тройная селекторная система, которая обеспечивает оружие не только огромным боезапасом, но и тактической гибкостью, ведь каждый из трёх магазинов можно снарядить разными типами боеприпасов. Под массивной ствольной коробкой «Спектра» расположен интегрированный дробовик, дающий стрелку ещё больший тактический простор, и значительно расширяющий доступную ему палитру разрушения и смерти. Впрочем, у оружия есть и свои недоброжелатели, считающие его не более, чем бледной тенью таких «тяжеловесов», как болтер или хэлган.

«Спектр» может стрелять в режиме автогана или дробовика, но одновременно можно использовать только один режим. «Спектр» питается из трёх магазинов и уже оснащён встроенным селектором.

Рычажная Седельная Винтовка

Класс: Основное (Стаб)

Эта крупнокалиберная винтовка с простым и очень характерным рычажным взводным механизмом миллионными партиями производится на мануфакторумах Цеха Вестингкрупп (и ещё нескольких малых предприятий, работающих по их лицензии). Данное оружие, может, и не является самым прославленным продуктом кузниц Ганметала, но именно оно отделяет многих жителей пограничных миров от голодной смерти (и многих других смертей) – за что его там, собственно, и уважают. Хотя основная масса этих винтовок поставляется прямиком в колонии и на агромиры, некоторая их часть успевает осесть на чёрных рынках миров-производителей, и попасть в руки мелких бандитов, низкопробных наёмников и новобранцев культа Искупления, видящих в этом оружии идеальное сочетание доступности и простоты в обращении. Искупители оплетают свои винтовки молитвенными пергаментами, расписывают символами принятых обетов, и именуют их «орудиями спасения». Что ж, воистину это оружие многих отправило на нежданную встречу с Императором.

Ручная Пушка «Дитя Бури»

Класс: Пистолеты (Стаб)

Еще одна почтенная и проверенная веками конструкция, «Дитя Бури», равно как и его многочисленные копии (абордажный револьвер «Гнев Святого Варнея», Скатерос-16 «Блэкхарт» и многие другие), по сути, является огромным стаб-револьвером с переломной системой заряжания и цилиндром на пять патронов. Он, конечно, тяжёл, но зато способен навылет пробить человека в доспехах, а если стрелок знает своё дело – вывести из строя транспортное средство гражданского класса. Что ещё важнее, эта пушка очень большая, очень громкая и очень страшная на вид – «Дитя Бури» вполне органично дополняет образ бандита-тяжеловеса, опытного охотника за головами или бывалого наёмника. Производством этого оружия занимается множество кузниц и мастеров-оружейников по всему сектору.

Благодаря своим размерам, весу и прочности конструкции, «Дитя Бури» ближнем бою считается дубиной.

Кошмарные Ульи Фенксворлда

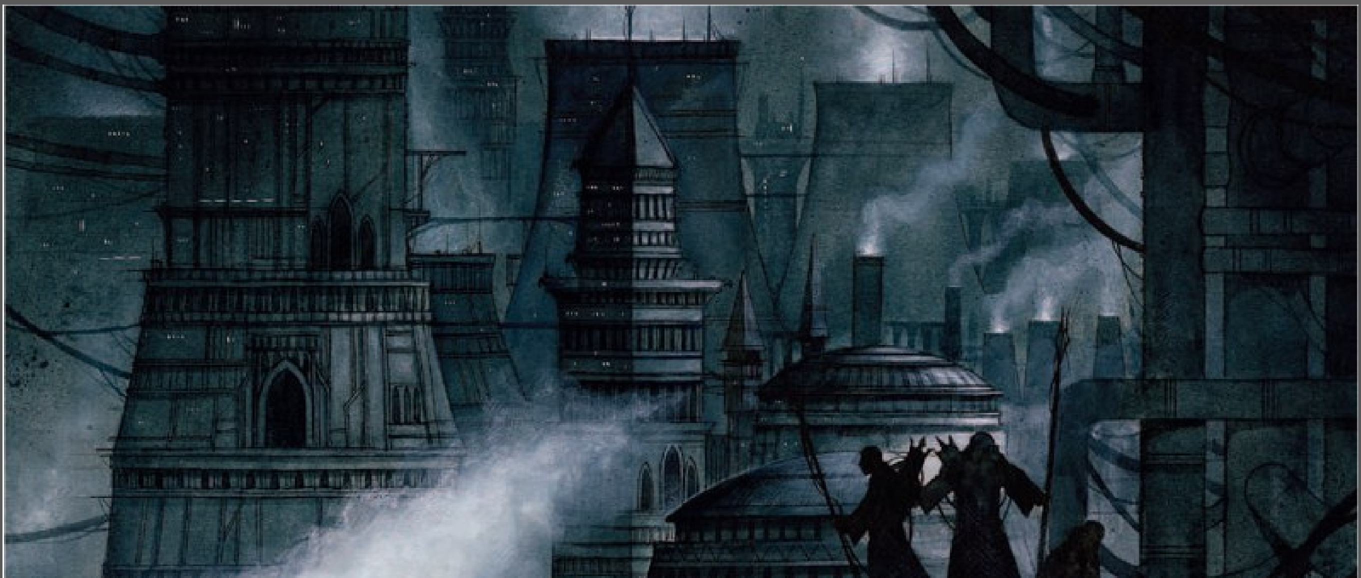
У большинства людей Фенксворлд имеет репутацию мрачного, неприветливого места, мира-улья, который, несмотря на свою независимость во внешнеполитических вопросах, не располагает ни размерами, ни влиянием, сравнимыми с размером и влиянием Синтиллы или Мальфи. Истина же в том, что и независимость, и самоокупаемость имеют свою цену, а за шумным деловым фасадом этого мира скрываются мрачные тайны.

Фенксворлд, известный большинству иномирцев – это Нова Кастилья, обширная агломерация пронзающих небо шпилей и деловых торговых портов, аристократических анклавов, многолюдных хабов и шумных, освещенных неоновыми огнями развлекательных бургов. Немного грязноватый и неопрятный, этот улей, тем не менее, не слишком отличается от прочих ульев Империума. И хотя именно в Нова Кастилье проживает и правящая купеческая элита, и большая часть человеческого населения, есть ещё два улья, существование которых не афишируется (более того, делается всё, чтобы сохранить имеющийся статус-кво), и которых иномирец, если ему повезет, никогда не увидит.

Первый, Магнагорск, утоплен глубоко в земной коре планеты. Центр тяжёлой промышленности, адское средоточие расплавленного металла и вулканического жара, где отливают броню для космических кораблей, а ядовитый пепел витает в воздухе. Улей существует исключительно для того, чтобы обеспечивать нужды порта приписки Линейного Флота Каликсис, расположенного на геостационарной орбите над ульем. Условия жизни здесь столь суровы, что обитатели Ганметала и миров Латэ могут считать, что им крупно повезло родиться не здесь. Магнагорск контролируют агрессивные и безжалостные литейные гильдии. Рабочая сила и металл для них – единственное мерило мира, и любой из гильдмейстеров с радостью пойдет на саботаж, убийство, даже на похищение рабочих бригад соперника, если это позволит ему выполнить планы производства. Жизнь в Магнагорске дешева, насилие повсеместно, а смерть и увечья – ежедневная обыденность, но даже те, кто занят здесь самым непосильным трудом, знают, что может быть и хуже – их ведь могут изгнать в Вольг…

Вольг не вздымается в небеса высокими шпилями, Вольг не зарывается в земные недра – Вольг с его ржавыми мостами и шаткими пролётами подобен многокилометровой раковой опухоли, раскинувшей на соляных болотах Фенксворлда метастазы своих фосфоресцирующих куполов. Сам улей почти целиком состоит из влагоуловителей, перерабатывающих заводов, биоперегонных установок и теснящихся вокруг них трущоб, карабкающихся вверх по пучкам свай, подальше от едких болотных испарений. Простая истина состоит в том, что без перерабатывающих мощностей Вольга Фенксворлд превратится в отравленную шлаковую пустошь за несколько коротких лет – тяжкий удел миллионов в обмен на жизнь миллиардов. Пожалуй, каждый, кому довелось побывать там, считает Вольг самым суровым и скверным местом во всем Секторе Каликсис, ужасные условия жизни в котором находятся на самой границе способности человека к выживанию. Как будто этого недостаточно, особую остроту жизни в Вольге придают смертоносные мутанты – некогда местные формы жизни, со временем превратившиеся в кошмарных тварей.

Изначально Вольг был огромной тюрьмой для преступников со всего субсектора, заключённые которой были предоставлены сами себе, вольные устраивать свое общество и порядки до тех пор, пока из улья продолжает поступать чистая вода и переработанный протеин. В дальнейшем система надзора над тюрьмой была вообще отменена, точнее, её сменил контроль над поставками дешевого оружия и жизненно важных припасов – выяснилось, что заключённые Вольга слишком заняты выживанием, чтобы у них оставалось время на организацию побегов или разжигание беспорядков. С течением веков Вольг, к удивлению многих, добился некоего процветания, и стал полноценным ульем с населением, исчисляющимся десятками миллионов жителей. Хотя новые каторжане (или, как их называют местные, «чистое мясо») ещё продолжают поступать, большая часть населения Вольга – местные уроженцы, часть которых даже успела отбыть свои «шесть поколений на Вольге» и, в принципе, имеет право покинуть его, и, пожалуй, единственное что их там удерживает – это поистине заоблачная стоимость «выкупного билета». Жизнь в Вольге анархична, полна насилия, безрадостна и часто очень коротка; коренной вольжанин – поистине твёрдый орешек. Немногие миры смерти рожают столь суровых и беспощадных бойцов.



Укороченный Автопистолет «Коготь» MKIII

Класс: Пистолеты (Стаб)

Еще один весьма распространённый Имперский паттерн, высокими стандартами производства которого славится Цех Салиманна, что в Ганметале. «Коготь» – безгильзовый автопистолет прочной и надёжной конструкции. Лёгкий в обращении, небольшой и способный плотно засеять свинцом тесный коридор, он стал излюбленным оружием для перестрелок в ульях – как со стороны преступников, так и со стороны законников.

Подобно большинству военных автопистолетов, «Коготь» может питаться из расширенного магазина на 30 патронов, но в этом случае при стрельбе держать его следует двумя руками, иначе Тесты на Баллистик получают штраф -10.

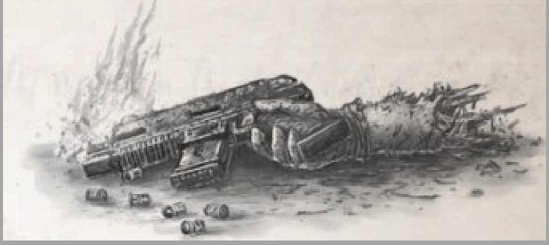


Таблица И-4-1: Дистанционное Оружие Миров-ульев

Болтеры

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Ангелус	Основное	100м	О/-/-	2d10 В	5	3	3Полн	Точное, Разрывное	11кг	2.000	Раритет
Маулер	Пистолет	30м	О/3/-	1d10+5 В	4	6	Полн	Надёжное, Разрывное	2,75кг	375	Раритет
Злюка	Пистолет	20м	О/-/-	1d10+3 В	0	3	Полн	Ненадёжное, Разрывное	3кг	75	Скудная

Экзотическое Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Эгис-Рэдбэк	Тяжёлое	80м	О/-/-	---	0	4	3Полн	Взрыв(6), Опутывающее	17кг	2.000	Редкая
Иглопистолет Главианец	Пистолет	30м	О/3/-	1d10-1 Р	0	7	Полн	Токсичное	1кг	950	Раритет
Шприц-пистолет	Пистолет	20м	О/-/-	1d5+2 Р*	2	3	2Полн	---	1кг	1.000	Скудная
Вдовец	Пистолет	35м	О/-/-	1d10+3 Р	4	1	Полн	Точное	2кг	1.000	Редкая

**При успешном попадании из шприц-пистолета Урон кидается как обычно, но после учёта БВ и Брони цели сбрасывается до 1.*

Огнемёты

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Уничтожитель	Пистолет	15м	О/-/-	1d10+5 Э	2	5	2Полн	Огненное	2,1кг	750	Раритет
Газовая Горелка	Основное	5м	О/-/-	1d10+1 Э	2	5	2Полн	Огненное	20кг	150	Раритет
Токсичный Спрей	Основное	10м	О/-/-	1d10 Э	0	3	3Полн	Огненное, Токсичное	8кг	200	Редкая

Лазерное Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Цивитас	Пистолет	25м	О/2/-	1d10+1 Э	0	25	Полн	Надёжное	2кг	40	Распространённая
Свет Смерти	Основное	80м	О/3/-	1d10+5 Э	2	18	Полн	---	7,2кг	250	Раритет
Друзус Прайм	Основное	100м	О/2/-	1d10+3 Э	0	50	Полн	---	7кг	50	Распространённая
Дуэльный Лазер	Пистолет	30м	О/-/-	1d10+4 Э	4	1	Полн	Точное, Разрывное	1,7кг	220	Раритет
Минерва-Эгис	Основное	60м	О/4/8	1d10+2 Э	0	40	Полн	Надёжное	4,1кг	150	Скудная
Паладин	Пистолет	20м	О/3/-	1d10+2 Э	0	20	Полн	Надёжное	1,1кг	100	Средняя
Веном С-Серии	Пистолет	10м	О/-/-	1d10+1 Э	0	15	---	---	0,5кг	120	Скудная
Горящая Сталь	Пистолет	30м	О/-/-	1d10+4 Э	2	10	Полн	---	2,5кг	100	Раритет

Пусковое Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Гранатомёт Обжора	Основное	60м	О/-/-	*	*	1	2Полн	Надёжное*	8кг	300	Средняя

**Урон, Бронебойность и любые другие особые свойства зависят от используемых боеприпасов (гранат).*

Мельты

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Мельта-резак	Основное	10м*	О/-/-	2d10+4 Э	10	5	3Полн	---	30кг	600	Скудная

**Мельта-резак имеет предельную дальность стрельбы 10 метров и не получает бонусов за стрельбу на ближние дистанции.*

Примитивное Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Гвоздомёт	Основное	5м	-/3/-	1d10+1 Р	4	15	3Полн	Примитивное	7кг	50	Распространённая
Цепеш	Тяжёлое	30м	О/-/-	1d10+5 У	2	1	2Полн	Примитивное, Ненадёжное	22кг	100	Скудная
Мусорная Пушка	Тяжёлое	15м	О/-/-	1d10+3 Р	0	1	3Полн	Примитивное, Разброс, Ненадёжное	40кг	150	Раритет

Картечница «Вольг VI»

Класс: Тяжёлое (Стаб)

«Вольг VI» обладает одним неоспоримым преимуществом – её легко производить в массовом порядке. Картечница собирается из дешевых взаимозаменяемых частей, и питается стандартными боеприпасами для тяжёлых стабберов. Механизм «Вольга VI» приводится в движение мускульной силой самого стрелка – он крутит боковую рукоятку оружия, пропуская ленту с патронами сквозь механизм картечницы и одновременно вращая блок четырех его стволов. Задуманная изначально как оружие защиты против наиболее агрессивной местной живности, так называемой «Вольжской Большой Шестерки», эта картечница, невзирая на многочисленные недочёты, оказалась вполне удачной конструкцией – они в огромных количествах производятся на Фенксворлде, и по бросовым ценам поставляются в самые глухие уголки сектора. Основным их потребителем являются тамошние СПО и частные военизированные организации. Характерной чертой бывалого пользователя «Вольга IV» является заметно перекачанная правая рука – для вращения неподатливого механизма картечницы подчас требуются недюжинные усилия.

Таблица II-4-1: Дистанционное Оружие Миров-ульев (продолжение)

Стабберы

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Армагеддон	Основное	100м	О/2/6	1d10+4 У	0	15	Полн	Надёжное	8,5кг	100	Средняя
Сквайр-10	Пистолет	35м	О/3/-	1d10+3 У	0	13	Полн	---	1,5кг	50	Обильная
Блэкхаммер	Основное	20м	О/-/-	2d10 У	0	1	2Полн	Неточное, Разброс	4,7кг	250	Редкая
Карнодон	Пистолет	35м	О/3/-	1d10+4 У	2	6	Полн	Точное	2,5кг	200	Скудная
Картечница Вольг VI	Тяжёлое	70м	-/-/5	1d10+5 У	0	100	3Полн	Ненадёжное	38кг	500	Средняя
Кредо-9	Основное	50м	О/3/10	1d10+3 У	0	35	Полн	---	3,6кг	115	Средняя
Кармин	Пистолет	20м	О/3/8	1d10 У	0	24	Полн	---	2кг	90	Средняя
Жребий	Пистолет	40м	О/-/-	1d10+3 У	2	5	2Полн	Точное, Надёжное	1,6кг	200	Редкая
Выхлоп	Пистолет	20м	О/-/-	1d10+6 У	0	2	2Полн	Примитивное, Надёжное	2кг	140	Редкая
Обрез	Пистолет	10м	О/-/-	1d10+4 У	0	1	2Полн	Неточное, Разброс, Разрывное	3кг	60	Распространённая
Гекутер	Пистолет	30м	О/3/6	1d10+3 У	0	15	Полн	Надёжное	2кг	175	Средняя
Мариетта	Пистолет	20м	О/-/-	2d5+3 У	0	1	2Полн	---	0,5кг	400	Редкая
Милосердный Убийца	Пистолет	20м	О/-/-	1d10+2 У	0	1	2Полн	Неточное, Ненадёжное	1кг	10	Обильная
Отбивная	Основное	30м	О/-/-	2d5+6 У	0	1	3Полн	Разброс, Разрывное	5кг	80	Скудная
Номад	Основное	250м	О/-/-	1d10+5 У	3	4	Полн	Точное, Надёжное	10кг	2.000	Раритет
Стаббер Фобос	Пистолет	30м	О/3/-	1d10+3 У	0	9	Полн	---	1,3кг	50	Обильная
Пуританин-14	Пистолет	20м	О/3/6	1d10+2 У	0	14	Полн	---	1,7кг	100	Скудная
В качестве дробовика		15м	О/-/-	1d10+4 У	0	1	Полн	Разброс			
Ножовка	Пистолет	20м	-/-/6	1d10+2 У	0	12	Полн	Неточное, Ненадёжное	3кг	40	Скудная
Спасение	Пистолет	10м	О/3/-	1d10 У	0	7	---	---	0,7кг	80	Распространённая
Головорез	Пистолет	30м	О/-/-	1d10+3 У	0	6	2Полн	Надёжное	2кг	40	Обильная
Умертвитель	Основное	30м	О/-/-	1d10+4 У	0	6	3Полн	Разброс	3,5кг	70	Средняя
Спектр	Основное	80м	О/3/10	1d10+3 У	0	20x3	Полн (Каждый)	---	6,5кг	375	Редкая
В качестве дробовика		30м	О/-/-	1d10+4 У	0	4	2Полн	Разброс			
Рычажная Винтовка	Основное	100м	О/-/-	1d10+4 У	0	6	Полн	---	5кг	60	Обильная
Дитя Бури	Пистолет	35м	О/-/-	1d10+4 У	2	5	2Полн	---	3кг	65	Средняя
Коготь МКIII	Пистолет	30м	О/2/6	1d10+2 У	0	18	Полн	---	2,3кг	70	Распространённая
.54 Трэнтера	Пистолет	30м	О/2/-	1d10+5 У	2	7	Полн	Ненадёжное	3,5кг	95	Распространённая

Гранаты

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Газовая	Метательное	БСх3м	О/-/-	Особый	0	1	---	Взрыв(1d10+3)	0,5кг	40	Скудная
Самодельная	Метательное	БСх3м	О/-/-	1d10+1 В	0	1	---	Взрыв(2), Ненадёжное	1кг	20	Средняя

Гранаты

Газовая

Этот потенциально смертоносный инструмент неизбирательного действия содержит раздражитель, атакующий глаза и респираторную систему человека. Его применяют для контроля толпы и разгона массовых беспорядков. Несколько глотков этого плотного синеватого газа способны превратить даже самую решительную толпу в кучку кашляющих и яростно трущих слезящиеся глаза людей. Несмотря на всю его несомненную эффективность, удушливый газ не является самым востребованным орудием Адептус Арбитрес. Они приберегают его лишь для самых опасных рейдов и разгона самых крупных волнений: газ имеет обыкновение проникать в вентиляционные системы ульев, и способен серьёзно навредить здоровью, даже убить человека, организм которого ослаблен (например, болезнью или длительным истощением).

Каждый Ход, пока персонаж находится в области взрыва удушливого газа, он должен проходить Тест на Выносливость. Проваленный Тест означает, что персонаж получает уровень Усталости (ещё один в следующем Раунде, и так далее). Вредоносный эффект удушливого газа сохраняется на протяжении всего времени, пока персонаж находится в облаке, плюс 1d10 Раундов. Если жертва газа проваливает Тест на четыре и более ступени, она также уменьшает показатель своей Выносливости на 1d10 на срок 1d5-1 часов. Облако газа сохраняет «убойную» плотность в течение 1d5x3 минут. Средством доставки газа может быть как ручная граната, так и снаряд для пускового оружия.

Самодельная Граната

В тесноте и сутолоке ульев устройства типа фраг-гранат становятся оружием особенно смертоносным, разрушительным, и, конечно же, устрашающим. Именно поэтому противопехотные средства массового поражения, как правило, находятся под жёстким запретом, что, конечно же, лишь подталкивает изобретательное отребье к идее создания собственных взрывных устройств. Обычная самодельная граната, как правило, являет собой кусок взрывчатки, обложенный ржавыми гвоздями, металлическим мусором, битым стеклом и прочим подобным «ассорти», упакованным в консервную банку или в отрезок трубы подходящей длины, и оснащенный доморощенным запалом, который, в лучшем случае, надёжен ровно настолько, чтобы не убить самого «бомбометателя».

Бунты, Восстания и Катастрофы

Говорят, что любая цивилизация находится в «трёх невыданных пайках от анархии» – это утверждение было верным задолго до Империума, а в случае с миром-ульем оно верно вдвойне. Любой улей – это миллионы и миллиарды людей, вынужденные жить в одном месте в условиях страшной скученности, полностью полагаясь на титанически огромную и столь же сложную инфраструктуру, от работы которой зависит всё, даже самые основные жизненные блага – еда, вода, энергия и чистый воздух. Ну а если происходят широкомасштабные бунты или массовые беспорядки, нити, связующие всю структуру воедино, могут оборваться, и пострадают всё те же миллионы и миллиарды людей. Некоторые утверждают, что именно здесь кроется разгадка существования в большинстве ульев такого явления, как «подулей», этого своеобразного сливного колодца, аварийного клапана для скопившейся в городе злобы, греховности и бунтарства.

Несмотря на неусыпную бдительность и тоталитарный контроль, катастрофические беспорядки происходят даже в самых жёстко организованных ульях. История Сектора Каликсис пестрит подобными случаями: здесь и печально известные Тайберновы бунты, разразившиеся из-за введения пищевых налогов, и унёсшие почти половину населения Вольга меньше чем за год (естественный прирост населения скомпенсировал потери за несколько месяцев), и двадцатилетний период анархии и мелких гражданских войн, вызванный затянувшимся упадком мальфийского Дома Коба, когда погиб почти миллиард местных жителей и было полностью уничтожено величайшее благородное семейство сектора. Относительно недавние события показали, что даже благополучный, казалось бы, Улей Сибеллус не защищен от ярости толпы. Излишне суровый, как оказалось, подход Магистратума к решению некоторых проблем разворошил осиное гнездо: в ходе того, что потом назовут «Рейнхольтовыми Отключениями» разразилось открытое противостояние между силами Магистратума и бандами подулья – война вскоре выплеснулась за пределы грязных трущоб и пропускных зон, и привела к серьёзным авариям в энергетической инфраструктуре Сибеллуса. Недельные отключения энергии погрузили во тьму десятки районов среднего улья – страх и анархия правили толпами, десятки тысяч людей расстались с жизнью, и целые жилые районы были сожжены дотла яростными пожарами. Многие секции улья, пострадавшие во время тех самых отключений, так и остались горелыми развалинами – их быстро поглотил подулей, и сейчас там обитает разве что опасное отребье (а может, и что похуже). Ответом на эти бунты со стороны Магистратума (и результатом их позорного провала – в конце концов, они не выполнили свою работу) стало лишь дальнейшее ужесточение процедур и методов их работы.

Оружие Ближнего Боя

«Все тайны жизни – муар на стали клинка».

- лэндандерская поговорка

Многочисленность и разнообразие дистанционного оружия, применяемого в ульях, вполне сравнимо с многочисленностью и разнообразием оружия рукопашного. Узкие проходы и тесные помещения – это множество ситуаций, когда на ножах сойтись легче, чем в перестрелке. Указанное здесь оружие делится на Примитивное, Цепное и Силовое.

Тесак Боло

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

Происхождение этого тесака восходит к тем временам, когда мир-улей Мальфи ещё был покрыт плотными бескрайними джунглями. Боло – тяжёлый нож с односторонней заточкой, который веками использовался в качестве грубого, но эффективного оружия. Сработанный из плекстали, с зазубренной пилообразной режущей кромкой, нож обладает сорокасантиметровым лезвием вогнутой формы, расширяющимся к острию. Это делает боло идеальным приспособлением для нанесения размашистых рубящих ударов, которыми, при должной сноровке, вполне можно отрубить руку или распотрошить человека от паха до горла. Боло имеют широкое хождение на Мальфи, где за ними давно и прочно закрепилась кровавая репутация и заметное место в народном фольклоре. Эти тесаки являются излюбленным оружием местных банд, члены которых отмечают совершенные убийства и участие в крупных делах, протравливая на лезвиях грубые глифы, называемые «гри».

Оружие очень Распространено на Мальфи, но является Редкостью за его пределами.

Цепной Нож

Класс: Оружие Ближнего Боя (Цепное)

Цепной нож работает по тому же самому принципу, что и его старший брат – цепной меч. Чаще всего нож имеет форму короткого тесака или широкого кинжала, толстого и неуклюжего, но от этого не менее страшного на вид. Приводимая в движение компактной энергоячейкой в рукояти, зубастая цепь этого оружия с жужжанием вгрызается в плоть жертвы, забрызгивая всё вокруг её горячей кровью. Цепные ножи, также называемые «потрошителями» – оружие, ассоциирующееся почти исключительно с ульями и их обитателями, будь то бандиты сибеллийских подульев, или гладиаторы мальфийских бойцовых ям. На Лэндандере цепной нож – цеховое оружие рабочих бригад, контролирующих причальные шлюзы восьми городов. Эти бригады известны тем, что наказывают перебежчиков ударом цепного ножа поперек живота – настоящее искусство, заключающееся в том, чтобы жертва перед смертью вопила как можно дольше.

Стилет «Поцелуй Дьявола», Лэндандер

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

«Поцелуй Дьявола» – длинный узкий клинок, который во время ковки закаливают в крови, затачивая только последние пять сантиметров лезвия, сужающегося к игольной остроты кончику. В городах Лэндандера «Поцелуй Дьявола» – оружие клана, славящегося бесшумными и изящными убийствами, жертвы которых умирают, истекая кровью от единственной, почти невидимой колотой раны. Говорят, что служить этот клинок будет лишь тому, кто постиг смертоносные тайны клана, либо напоил «Поцелуй» своей собственной кровью.

Клинок «Шёпот Императора», Лэндандер

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

«Шёпот Императора» – клинок, являющийся отличительным знаком членов могущественной Десятинной Гильдии – серых кардиналов восьми городов. Выполненные из керамики и уникальных сплавов, они, что называется «остры, как грех». Каждый из этих клинков – смертоносное произведение искусства, способное отсечь руку одним ударом и без труда пронзить лёгкий доспех. На Лэндандере это больше чем оружие – это знак служебного положения и символ высочайшего статуса владельца. Человек, не принадлежащий к Десятинной Гильдии Лэндандера, получивший «Шёпот» в дар, может считать себя удостоенным величайшей чести.

Клинки Лэндандера

Земная кора Лэндандера плавает на поверхности токсичного химического океана, перемещаясь по воле его прихотливых подводных течений. Снизу к этой коре цепляются восемь Великих Городов, а их бронированные купола, испещренные впускными клапанами, порталами иллюминаторов и причальными доками, напоминают застарелые органические наросты. По принятому в этих городах древнему положению, никому из граждан не разрешено владеть огнестрельным оружием – из опасения повредить обшивку и опорную структуру города. С течением поколений традиция ношения холодного оружия стала общепринятой, а сам Лэндандер стал родиной самых знаменитых фехтовальщиков Каликсиса. Тамошнее холодное оружие (посторонним известное под собирательным названием «клинки Лэндандера») стало столь важной частью культуры, что члены каждой гильдии, рабочей бригады и банды каждого из восьми городов вооружены собственным «фирменным» типом клинка, отличающим их организацию от других. У каждого жителя Лэндандера имеется и собственный проработанный стиль владения своим оружием, и, будь он высокорожденный сатрап, или нижайший из подонков, ни один человек не расстается со своим клинком даже на секунду. Лэндандерский ребенок (любого пола), входящий в пору взросления без единого хорошего шрама – явление почти неслыханное, поскольку именно шрамы служат там единственным мерилом чести и доблести. Рассказы о знаменитых клинках Лэндандера и их прославленных владельцах очень популярны у жителей Сектора Каликсис, а богатые синтиллийские коллекционеры готовы щедро платить за «окровавленное» оружие с достойной историей.

Дисциплинарная Дубинка Магистратума «Каратель»

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

Символ жёстких методов синтиллийских законников, эта тяжёлая дубинка не предназначена для обездвижения и захвата преступников; её задача – крушить конечности, дробить черепа и подавлять любое сопротивление при помощи превосходства в грубой силе. Сама дубинка – залитый в пластик метровый жезл, полая сердцевина которого частично наполнена тяжёлым жидким металлическим сплавом, значительно усиливающим удар. Это оружие широко применяется самыми разными силовыми структурами в качестве дешевой и эффективной альтернативы шоковому оружию, попадая время от времени в частные руки – по той же самой, впрочем, причине.

Таблица И-4-2: Оружие Ближнего Боя Миров-ульев

Цепное								
Имя	**Класс**	**Дист**	**Урон**	**Бро**	**Особенности**	**Вес**	**Цена**	**Доступность**
Цепной Нож	Рукопашное	---	1d5+3 Р	2	Разрывное	2,5кг	80	Скудная
Силовое								
Имя	**Класс**	**Дист**	**Урон**	**Бро**	**Особенности**	**Вес**	**Цена**	**Доступность**
Серпент	Рукопашное	---	1d10+2 Э	6	Быстрое, Силовое Поле	1,5кг	2.500	Раритет
Примитивное								
Имя	**Класс**	**Дист**	**Урон**	**Бро**	**Особенности**	**Вес**	**Цена**	**Доступность**
Боло	Рукопашное	---	2d5 Р	2	---	2кг	50	Редкая
Поцелуй Дьявола	Рукопашное	---	1d5 Р	3	Быстрое, Примитивное	0,3кг	55	Редкая
Шёпот Императора	Рукопашное, Метательное	5м	1d5+1 Р	2	Сбалансированное	0,5кг	150	Раритет
Дубинка Каратель	Рукопашное	---	1d10 У	0	---	3кг	50	Средняя
Расплата	Рукопашное	---	1d5+1 Р	0	Примитивное, Разрывное	1,2кг	50	Редкая
Сигилит	Рукопашное	---	1d5 Р	3	Оборонительное	0,8кг	85	Редкая

Персонаж добавляет свой Бонус Силы к Урону, наносимому рукопашным оружием.
Бронебойность (Бро) Примитивного оружия против не Примитивных доспехов работает только после удвоения показателя их Брони.

«Расплата», Лэндандер

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

На Лэндандере это оружие имеет мрачную и кровавую историю – считается, что оно приносит несчастье. «Расплата» создана для того, чтобы медленно и болезненно расчленять жертву на мелкие кусочки. Режущая кромка этого обоюдоострого ножа длиной с предплечье взрослого человека усеяна изощрёнными выступами и зацепами, оставляющими обильно кровоточащие рваные раны и усиливающими мучения жертвы. Нет ничего удивительного в том, что клан «Расплаты» (номинально – кожевенников и торговцев мясом) постоянно связывают с действиями кровавых культов и самыми отвратительными преступлениями – что, собственно, и обеспечивает им репутацию самого зловещего и изуверского из кланов Лэндандера.

Силовой Клинок «Серпент», Хайер-Аддин

Класс: Оружие Ближнего Боя (Силовое)

Хотя клинковое оружие, скрытое в прогулочной трости, служебном скипетре или даже зонтике, широко распространено среди богатых и власть имущих граждан Сектора Каликсис, очень немногое из всего этого разнообразия сравнится с «Серпентом» по престижности и боевым качествам. Тонкое, как у рапиры, лезвие из высококачественного адамантинового сплава оснащено миниатюрным, но очень мощным генератором разрушающего поля, способного превратить лёгкую и изящную игрушку в поистине смертоносную для врага неожиданность. «Серпенты» производятся только под заказ и подгоняются индивидуально под владельца. Чаще всего смертоносная природа «Серпента» до поры скрывается под видом дорогой резной трости, хотя, к примеру, знаменитая дуэлянтка и распутница маркиза Алисса Марк владела «Серпентом», замаскированным под изукрашенный драгоценностями дамский веер.

Нож «Сигилит», Лэндандер

Класс: Оружие Ближнего Боя (Примитив)

Названный в честь полузабытого святого далекого прошлого, «Сигилит» является довольно любопытным оружием, атрибутом лэндандерских торговых посредников (именно они договариваются о ценах на минералы с кристаллодобытчиками, вернувшимися из глубинных приисков). Традиционное оружие самообороны, нож имеет причудливую форму, напоминающую несколько наложенных друг на друга полумесяцев с заточенными рожками. Необычная форма клинка в сочетании с подвижной боевой техникой гильдии, изобилующей обманными ударами и круговыми обходами, позволяет эффективно отражать удары противника, отвечая яростными и размашистыми контратаками.

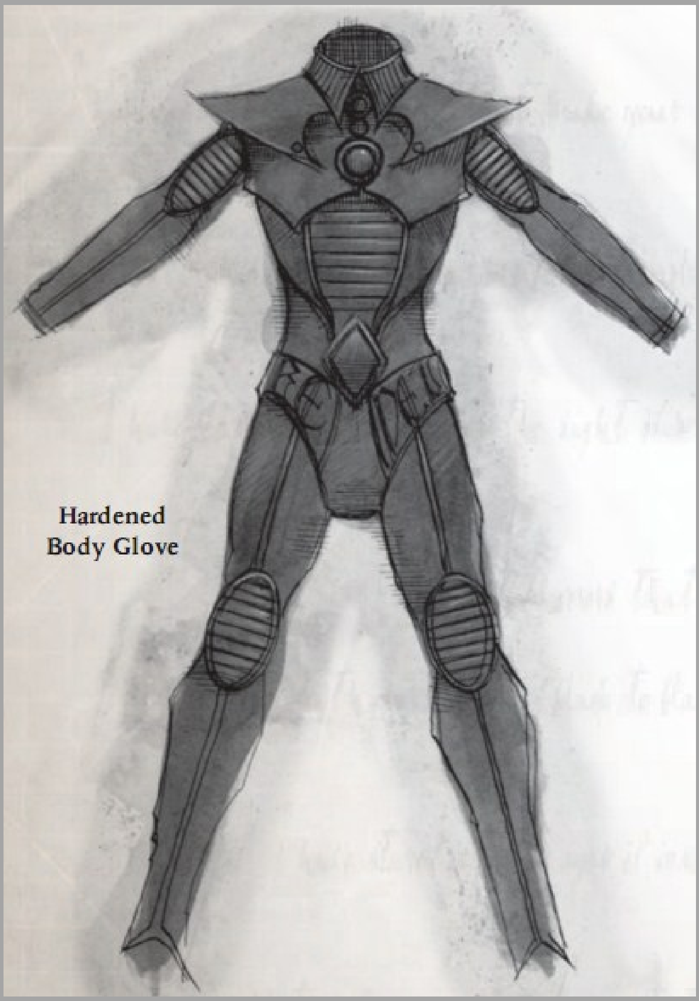
Доспехи

«Слабость – удел плоти, лишь металл вечен».

- «О Смертности», Том XII-ΩΩ, Архимагос Парацельс

Практически на любом мире-улье можно встретить большую часть существующих типов брони – от примитивных шкур и кусков металла до карапаксов солдат СПО и силовых структур. Описанные ниже доспехи выделяются лишь тем, что ведут свое происхождение из Сектора Каликсис и включают новую категорию доспехов: Продвинутая Броня.

В эту категорию входят все виды высокотехнологичной защиты, не попадающие ни в одну из четырех стандартных категорий Имперских доспехов: Силовых, Ячеистых, Карапаксов и Флак-доспехов. Сделано это потому, что эти доспехи либо разрабатываются для особой цели, либо делаются из чрезвычайно редких материалов, исключающих массовое производство. Продвинутая броня не обладает какими-либо особыми преимуществами или недостатками.



Усиленный Полевой Комбинезон

Задуманный как средство личной защиты скрытого ношения, усиленный полевой комбинезон представляет собой подогнанный под фигуру носителя костюм, выполненный из гибкого ячеистого волокна, способного резко затвердеть в области удара и тем самым рассеять часть поражающей энергии. Помимо того, жизненно важные области дополнительно усилены керамитовым ламелляром. Этот комбинезон можно носить под одеждой свободного кроя (или любой специально подогнанной одеждой), что делает его излюбленным выбором элитных подразделений, специализирующихся на операциях под прикрытием, телохранителей и вообще тех, кто желает защитить себя, не демонстрируя этого всем окружающим.

За тройную цену усиленный полевой комбинезон может быть укомплектован капюшоном (защищающим голову) и встроенными системами противодействия обнаружению – они делают носителя менее заметным для ауспексов, инфравизоров и прочих подобных устройств (Тесты Поиска носителя при помощи этих приборов получают штраф -20).

Защитное Облачение «Вулканис»

Распространённое название комплексного тяжёлого защитного облачения, состоящего из внутреннего термозащитного комбинезона и толстой внешней оболочки из полимерного и керамитового волокна, происходит от имени гигантских магмовых литейных Вулканиса, простирающихся на огромной глубине под поверхностью Марса. Это облачение давным-давно стало привычным зрелищем на тяжёлопромышленных ульях и мирах-кузницах, не в последнюю очередь в Магнагорске, где «Вулканис» является атрибутом принадлежности к гильдиям литейщиков; впрочем, в Ганметале и на Амбулоне такие костюмы – тоже далеко не редкость.

Броня «Вулканиса» удваивается, когда речь идёт о воздействии огня, кислот и коррозийных веществ. К сожалению, при всех его преимуществах, костюм сильно стесняет движения – все Тесты на Ловкость в нем получают штраф -10. Кроме того, костюм обладает встроенным ребризером и фотовизором.

Сапоги Крысолова

Эта довольно необычная обувь (в том или ином виде) распространена среди бедняг (довольно, впрочем, высокооплачиваемых), чья работа заключается в уничтожении вредителей и чистке тысяч и тысяч километров канализационных и дренажных систем городов-ульев. Мерзкие слепые твари, обитающие там, вполне способны прокусить (а то и прожечь) большинство стандартных видов рабочей обуви – именно поэтому сапоги крысолова обычно усиливают полифлексом и металлическими пластинами, усаживают лезвиями и подбивают шипами. При желании раздобыть эти сапоги можно в любом улье, но только на Вольге «крысоловы» считаются обычной повседневной обувью.

В ближнем бою удар ногой, обутой в такой сапог, считается как удар кастетом.

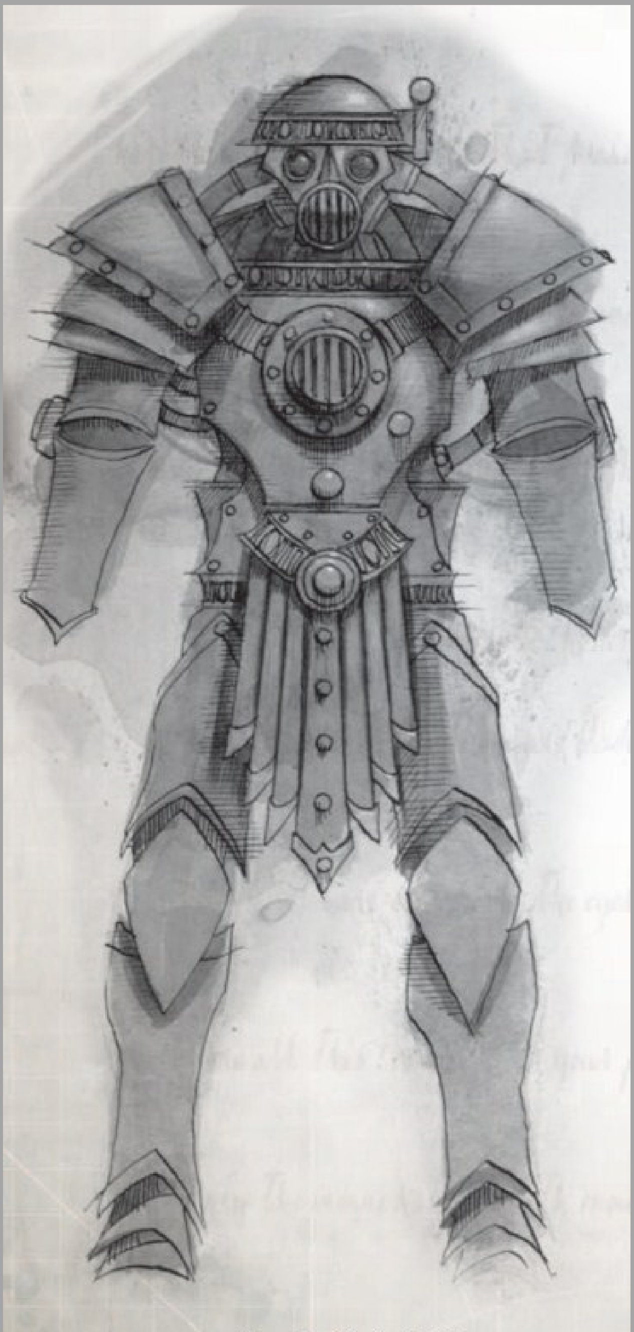
Таблица И-4-3: Доспехи Миров-ульев

Тип Брони	Зоны Защиты	Бр	Вес	Цена	Доступность
Продвинутая Броня					
Усиленный Полевой Комбинезон	Руки, Торс, Ноги	3	5кг	300	Редкая
Облачение Вулканис	Голова, Руки, Торс, Ноги	3 (6)	20кг	350	Средняя
Карапакс					
Карапакс Магистратума	Голова, Руки, Торс, Ноги	5	16кг	1.100	Редкая
Примитивная Броня					
Сапоги Крысолова	Ноги	4	8кг	50	Средняя

Боевой Карапакс Магистратума MKIII, Хакс-Ортлак

Эта модель карапакса производится домом Хакс-Ортлак для силовиков Магистратума по особому заказу Лорд-Губернатора. Доспех представляет собой сочленённый бронекостюм, обеспечивающий полную герметичность и оснащенный респиратором и светоактивными линзами, встроенными в шлем. Наиболее часто этот доспех можно увидеть в серо-стальной расцветке синтиллийского Магистратума, но Хакс-Ортлак производит его и для правительств нескольких других миров сектора, как, впрочем, и для частных силовых структур нескольких особо влиятельных домов.

Доспех в стандартной комплектации оснащен встроенным респиратором, бусиной связи и фотовизором.



Hax-Orthlack MKII
Magistratum Combat
Crapace

Оборудование

> *«Судьба наша склонна подсовывать нам самые неожиданные пакости. Лично я всегда предпочитал плюнуть ей в лицо и попытаться преодолеть её превратности…»*
>
> - Ольмен Царук, благородный вор

Помимо оружия и доспехов есть и иные предметы, характерные для миров-ульев – предметов, которые помогают местным жителям выживать в суровой атмосфере этих непомерных человеческих муравейников.

Кайло

Тяжёлый многоцелевой инструмент, который часто можно увидеть в литейных, рабочих бригадах и на заводах. Практически повсеместно в Секторе Каликсис кайло символизирует рабочий класс и ручной труд как таковой. Стилизованное кайло является частой темой: как в промышленной архитектуре, так и в гильдейской геральдике многих миров-ульев. Помимо своего прямого назначения, в опытных руках кайло может послужить неплохим, довольно ухватистым оружием.

Кайло обеспечивает бонус +10 к Тестам Лазанья, а также к Тестам, связанным с выламыванием замков и дверей. В качестве оружия кайло наносит 1d10+2 Ударного или Резаного Урона и обладает особенностями Примитивное и Несбалансированное.

Когномен

«Когномен» – официальный термин Администратума для обозначения идентификационной карты жителя улья. В улье это единственный жизнеспособный метод правительственного контроля, налогообложения и опознания гражданского лица. Когномен, как правило, являет собой серо-стальную перфорированную металлическую пластину, размером и формой схожую с игральной картой; информация с когномена может быть считана посредством дата-планшета или когитатора. Единственной отличительной внешней особенностью когномена может быть символ улья, гильдии или Адепта, которому служит гражданин. В каком-то смысле важность когномена можно назвать пугающей, ведь он является единственным доказательством личности, права на работу и даже еду и жилье для среднего жителя улья. Его утеря перед лицом слепой Имперской бюрократии почти наверняка означает неизбежное лишение пайка, выселение, арест или даже изгнание в подулей. Естественно, существует процветающая отрасль незаконного оборота когноменов – их кражи, подделки и перепродажи, где цена вопроса напрямую зависит от статуса «личины» и вполне может варьироваться от нескольких монет до многих тысяч тронов.

Набор Фальсификатора

Это название подразумевает всеобъемлющую категорию инструментов и материалов (от особых пергаментов и чернил до специализированных когитаторов), при помощи которых пользователь может подделать или скопировать официальные документы, когномены, пропуски и разрешения. В сочетании с соответствующим Умением (Ремесло (Переписчик) или Технология) этот набор сильно поможет скопировать, подделать или сфабриковать нужные документы. Стоит помнить, что на эту величину будет влиять также качество исходных материалов и сложность выполнения самой подделки. Указанная цена подразумевает обычный набор, с бонусом +10, набор Хорошего качества обеспечит бонус +20, Высшего – бонус +30.

Колода «Пробуждения Еретика»

Столетиями, начиная со времени основания сектора, Министорум всеми силами пытался искоренить игру «Пробуждение Еретика», но особого успеха не добился. Для этой игры используется колода особым образом извращённых и осквернённых Императорских Таро. Одно только обладание такой колодой, этим порождением лжи и злонамеренности – уже страшное богохульство и преступление, «за каковое виновного каждого перста первую фалангу надлежит погрузить в кипящее золото». Картинка на каждой из карт, как говорят, была придумана и впервые нарисована художницей-еретичкой по имени Кассильда; те же слухи утверждают, что если карты из этой колоды лягут на стол определённым образом, игрока озарит видение куда более великой игры (по другой версии, игрок просто тронется рассудком). Пока никакие угрозы и страх перед наказанием не остановили распространение «Пробуждения Еретика» по сектору – более того, её любителей можно встретить буквально в каждом злачном местечке.

Голографическая Облатка

Эти небольшие устройства используются в качестве гербовых значков, торговых меток или сигнальных маркеров. Сама голооблатка являет собой лёгкий керамический диск толщиной с монету и размером с ладонь. Каждая из них «прошита» на показ определённой голографической картинки, каковую она и начинает демонстрировать, стоит облатку включить. Голо-облатки имеют и другое, более мрачное предназначение – их часто используют в качестве «чёрной метки» или своеобразной подписи под убийством – в этом случае облатка, как правило, показывает усмехающийся череп, рыдающую женщину или, скажем, охваченную огнём башню. Эти «подписи» на трупах своих жертв оставляют убийцы, стрелки и бретеры, желающие заиметь или улучшить свою зловещую репутацию.

Раскладной Алтарь

Очень распространённый в Секторе Каликсис религиозный символ, этот небольшой портативный алтарь имеет вид коробки-триптиха из дерева или пластика, которую в сложенном виде можно легко носить с собой. Традиционно внутреннюю часть алтаря украшают три написанных вручную иконы – в центре изображен тот или иной аспект Бога-Императора, на правой доске Святой Друзус, а на левой – святой, выбранный самим художником. На откидную подставку можно установить свечи, тлеющие благовония или стойку для свитков с обетами. Большая часть таких алтарей происходит из поселений пилигримов в Улье Тарсус, а по сектору их распространяет уже Экклезиархия. Такой алтарь с иконами можно найти на многих мирах, даже в самом бедном жилище – целые семьи собирают деньги, чтобы купить его в подарок молодым на свадьбу. Многие воры прекрасно знают, что алтарь – излюбленное место хранения невеликих семейных сбережений почти всех бедняков (правда, лишь те, кто совсем забыл страх перед Императором, дерзают осквернить его воровством).

Окуляр-катехизатор

Это устройство, пользующееся значительной популярностью среди высокопоставленных адептов, учёных и чиновников Администратума, более всего напоминает изощренной и вычурной конструкции очки, способные приближать изображение предметов и анализировать визуальные данные и образы. Это довольно темпераментный прибор, требующий от пользователя спокойствия и сосредоточенности: духов машины катехизаторов чрезвычайно легко разгневать – что, конечно же, не прибавит к жизни оператора приятных минут.

Таблица И-4-4: Оборудование Миров-ульев

Имя	Цена	Вес	Доступность
Кайло	20	4кг	Изобильная
Когномен	Разн.	---	Обильная
Набор Фальсификатора	400	Разн.	Скудная
Око Мрака	300	---	Скудная (Вольг) Раритет (Везде)
«Пробуждение Еретика»	10	---	Скудная
Голографическая Облатка	5	---	Скудная
Раскладной Алтарь	30	1кг	Изобильная
Окуляр-катехизатор	250	---	Скудная
Памфлет Ужасов	1	---	Средняя
Авгур-спаситель			
Базовый	20	---	Распространённая
Превосходный	80	---	Средняя
Вокс-фонограф	200	20кг	Средняя
Цилиндр	20+	1кг	Распространённая
Вокс-вор			
Ближнего Радиуса	500	0,5кг	Редкая
Дальнего Радиуса	3.000	15кг	Редкая
Охранный Сервитут	25	---	Средняя

Тот, кто использует окуляры-катехизаторы, получает бонус +10 к Тестам Грамотности, Знания и Поиска, имеющим отношение к тщательному изучению предметов, символов, и расшифровке письменного текста. Пока окуляры надеты, других действий предпринимать нельзя, а провал соответствующего Теста на четыре и более ступени причиняет пользователю 1 уровень Усталости. Катехизатор способен записывать то, что воспринимает, на подключенный дата-планшет для дальнейшего более глубокого изучения.

Памфлет Ужасов

«Памфлет Ужасов» – простонародное название небольших, скверно отпечатанных книжиц, содержащих смачные истории о жестоких убийствах, дерзких преступлениях, мерзких ксеносах и удивительных происшествиях, выдержанные в стиле религиозных моралите и устрашающих проповедей – только так можно избежать гнева беспощадной Имперской цензуры. Популярное, пусть и не самое достойное законопослушного гражданина развлечение, эти издания продолжают появляться на свет лишь благодаря молчаливому согласию властей – содержимое этих памфлетов способствует установлению столь удобных им страхов и ненависти в сердцах простых граждан. Святые Ордосы, тем не менее, пристально следят за содержимым этих текстов, чтобы ни единая опасная «истина» не просочилась на страницы бульварного чтива.

Авгур-спаситель

Приборчик размером с карманный хроно, авгур-спаситель создан определять наличие вредоносного излучения и рассеянных в воздухе токсинов и примесей. Эти устройства очень распространены на большинстве миров-ульев, особенно среди обитателей верхнего улья, решивших наведаться вниз. Авгуры оповещают пользователя в случае обнаружения опасности – способ оповещения зависит от модели: от изящных шкатулок с гололитическими шкалами, до практичных амулетов-коробочек, издающих громкий писк при первых признаках опасности. Авгур Обычного качества способен только сигнализировать об опасности, в то время как данные с более качественных уже можно попытаться считать при помощи Простого (+10) Теста на Технологию – он позволит определить точную природу опасности.

Око Мрака, Вольг

В самых глубоких регионах Вольга, там, куда любой свет проникает лишь изредка, влажные токсичные залежи периодически формируют странные, похожие на янтарь образования. Шарообразные и гладкие как стекло, эти образования источают загадочный свет, медленно изменяя его цвет и интенсивность. Округлые комочки, извлеченные из этих образований, называют «очами мрака» и часто носят на шнурке – своеобразный талисман, который часто можно увидеть у бандитов и крысоловов Вольга. Хотя свет, источаемый этими комочками, полезен уже сам по себе, местные жители верят, что в перемене цвета этих странных безделушек можно прочитать предупреждение о возможной опасности. Правда это или нет, но если ты живешь на Вольге, никакое преимущество не будет лишним, сколь бы иллюзорным оно ни было – поэтому вера в свойства очей мрака очень распространена.

Эти предметы считаются отличными талисманами (смотри **стр. 246**), и, кроме того, источаемый ими свет вполне может заменить свечу. Персонажи с Вольга, обладающие этим талисманом, получают бонус +10 к Тестам на избежание Подавления.

Вокс-фонограф

Домашняя игрушка состоятельных граждан, вокс-фонограф – объемистый настольный аппарат, состоящий из часовых механизмов, переключателей, вокс-решеток, звуковых рожков и линз-проекторов, собранных в устройство, способное проигрывать музыку и показывать голо-световые представления. Стандартный репертуар Имперского вокс-фонографа – классические симфонии, вдохновляющие церемонии Экклезиархии, официальные речи глав гильдий и пикт-слайды, записанные на металлические цилиндры, покрытые особой микроскопической гравировкой, которые следует вставлять в специальную каретку на лицевой панели машины. Улучшенные модели (цена которых вдвое выше обычной) сами способны записывать новые цилиндры, а также считывать данные и с других носителей (скажем, дата-планшетов). К сожалению, подобные развлечения совсем не по карману среднему обывателю большинства ульев.

Вокс-вор

Сложное устройство, воплощение искусств Омниссии, созданное для перехвата, хранения и анализа вокс- и дата-трансляций в определённом районе. Использовать его можно в ручном режиме, а можно спрятать, чтобы вести скрытое прослушивание. Применение базовых функций устройства требует успешного Трудного (-10) Теста на Технологию, а в зависимости от обстоятельств Тест может стать и сложнее. Естественно, для чтения перехваченных зашифрованных передач потребуется дальнейшая дешифровка. Размеры вокс-вора ближнего радиуса действия не превышают размеров дата-планшета, а перехват он осуществляет на расстоянии до двух-трёх километров. Вокс-вор дальнего радиуса куда крупнее – он содержит мощный когитатор и по размерам сопоставим с вокс-кастером военного образца (крупный рюкзак) – радиус его действия достигает 50 километров. В обоих случаях рабочее расстояние может быть очень сильно уменьшено из-за местных условий.

Охранный Сервитут

Малопонятные и зачастую ритуализируемые большинством пользователей, охранные сервитуты – это просто электронные системы допуска, отделяющие тех, кому разрешено входить в определённую область, от тех, кому это запрещено. Подобные охранные меры очень распространены в ульях, где перемещения простых граждан и рабочих вообще сильно ограничены. Сами пропуска могут принимать великое множество форм – от простых карточек до голо-жетонов, служебных удостоверений и даже великих печатей – в зависимости от конструкции сервитута и уровня секретности того, к чему он ограничивает доступ. Указанная цена соответствует «чистому» сервитуту (сомнительной, но вполне легальной покупке), который ещё только предстоит запрограммировать.

Жизнь в Хабе

Для большинства жителей, курсирующих по маршруту из трущоб и квартирных хабов среднего улья на унылую и монотонную работу в мануфакторумах, группах обслуживания и строительных бригадах, жизнь представляется бледным и монотонным событием, в ходе которого каждый надеется хоть как-то улучшить свое положение, прокормить семью и никогда не повстречаться с безымянными кошмарами, что, как известно, рыщут во тьме внешней вселенной. На большинстве Имперских миров-ульев (и те, что расположены в Секторе Каликсис – не исключение) то невеликое разнообразие средств массовой информации, что вообще существует, из соображений безопасности и морали находится под плотным контролем властей и Экклезиархии. Ничего удивительного, что в таких условиях устойчивый материализм становится уделом высокородного и состоятельного меньшинства. Впрочем, даже полностью лишенному воображения работяге необходим досуг и развлечения, способные на краткий миг отвлечь от проблем и страхов. Хотя Экклезиархия и Имперское Кредо даруют утешение душам, средний житель улья совсем не чужд наслаждений куда более простых и незамысловатых. Таверны, трапезные, театры и харчевни – это источник наиболее доступных, ежедневных развлечений, в то время как голо-световые представления, травли, цирки или зеленая прохлада герметичных оранжерейных куполов – удовольствие дорогое и, соответственно, редкое.

Есть, конечно же, и те, кому этого досуга недостаточно – они оставляют в стороне яркие огни развлекательных бургов и направляют свои стопы вниз, в бурлящие и беспокойные тени подулья. Тамошние злачные притоны предлагают развлечения самые неблагонравные, а то и вовсе запретные – кровавый спорт, игорные дома, гладиаторские арены и прочие средоточия порока, заведуют которыми дельцы преступного мира – под покровительством законников либо коррумпированных, либо тех, для кого порядок просто важнее закона. Хуже всего, что в погоне за запретными удовольствиями слабость, неудача или роковое любопытство могут завести к краю куда более глубокой и тёмной пропасти, цена падения в которую куда выше, чем просто жизнь.

Вещества и Припасы

«Какова ваша воля, сир?»

- Аку Сунн, слуга Рогатой Тьмы, Мальфи

Горский Белый Джин

Родом, как можно судить из названия, с Магнагорска, белый джинн получают путём перегонки модифицированного моторного охладителя. Этот едкий, густо парящий и очень крепкий алкогольный напиток – излюбленное пойло тех, кому даже амасек тройной возгонки даёт по мозгам недостаточно крепко. Помимо незабываемого ощущения вбитого в голову гвоздя, горский белый способен в некоторых случаях обеззараживать подтухшую воду и пищу. Такие «миксы» популярны в Инфернисе Ганметала, муравейниках Соломона и Пепельных Норах Тренча именно из-за санитарных свойств джина; как бы то ни было, он, в общем и целом, пользуется дурной славой.

Употребление чистого джина требует Тяжёлого (-20) Теста на Стойкость.

Каддисские Вина

Хотя самым популярным изысканным алкогольным напитком Сектора и является амасек, а многие местные сорта элей и настоек держат первенство там, где их производят, наиболее желанным напитком было и остаётся каддисское вино. Мир-сад Каддис многими считается не более чем легендой, в лучшем случае, местом, которое некогда существовало, но давным-давно обратилось в прах. Как бы то ни было, вина, созданные его виноградарями, чрезвычайно востребованы и почти сверхъестественно вкусны. Многие аристократы шпилей и высокопоставленные гильдейцы платят за это вино поистине невероятные суммы и иногда готовы организовывать целые заговоры с целью кражи и даже убийства – лишь бы заполучить его. Это вино – непревзойденный по значимости символ богатства и хорошего вкуса. Существует три сорта Каддисского вина: во-первых, Траурный Сбор, признанный лишь бледной (хотя и вполне достойной) имитацией подлинного вкуса; во-вторых – Золотой Токай, самое доступное «истинное» Каддисское; и, наконец, Каталинская Мальвазия, напиток мечты, воплощение самых сладких снов – невероятно дорогой, и, как гласят легенды, доставляющий чувство столь чистого наслаждения, что, отведав его, можно никогда не вернуться из страны вечных грёз.

Медикаменты

Ночная Пыль

Хищные даскские найтвинги выделяют мощную наркотическую пыль, при помощи которой они подчиняют волю своих жертв, ввергая их в наполненный кошмарными видениями ступор, во время которого кровосос-найтвинг и опустошает их досуха. Эта субстанция, собранная с пойманных или убитых найтвингов, перерабатывается в концентрированную форму, что превращает её в мощный запрещенный наркотик. Как правило, его сжигают, вдыхая дым, или, для более сильного эффекта, растворяют в амасеке и выпивают – сонный ступор, вызываемый ночной пылью, может длиться днями. Загадочные исчезновения и приступы безумия, связанные с этим наркотиком, на Мальфи издавна называют «закатными снами».

Единственная доза налагает штраф -20 на все Тесты – в это время реципиент страдает от лёгких галлюцинаций и начинает терять контроль над своими эмоциями. 2d10 минут спустя он соскальзывает в глубокий лихорадочный сон, наполненный яркими и зачастую кошмарными видениями, отражающими самые тёмные уголки и грани его собственного разума. Это состояние длится 1d10 часов, по истечении которых персонаж должен преуспеть в Простом (+10) Тесте Силы Воли или получить 1d5 Очков Безумия. Ночная пыль в питье более сильна и более опасна: сон длится 4d10 часов, а Тест Силы Воли становится Трудным (-10).

Культы и Зов Запретного

Культы почитают миры-ульи самой плодородной почвой для своей деятельности. В улье культ может легко скрывать свой лик в безликой толпе. Улей – место, где десятки, да что там, тысячи чужеземцев могут остаться незамеченными; где среди уныния каждодневного труда среднего улья и жестокой криминальной среды подулья можно легко завербовать новых послушников; где среди пресыщенной знати высоких шпилей можно без труда найти покровителей. В ходе последних десятилетий ульи Фенксворлда и Сибеллус стали ареной действий двух совершенно разных культов – высокоорганизованных и отлично обеспеченных техноеретиков, называемых Логиками, и поклоняющегося варпу нигилистического культа, именуемого Пилигримами Хойты. Каждый из них несет ответственность за тысячи смертей, десятки бунтов и восстаний; несмотря на все попытки, ни один из них так и не был полностью вычищен с миров сектора. Фенксворлд вообще имеет дурную славу родины заговоров, которые со временем вырываются за пределы «родного» мира и охватывают целые субсекторы, в то время как Мальфи (общепризнанное царство предательства и интриг), напротив, подобна котлу, в котором в любой момент времени кипят и булькают десятки, если не сотни самых разномастных, грызущихся друг с другом культов и сект. Определённо прав был Лорд-Инквизитор Марр, сказавший: «Единственное, что удерживает мальфийское общество от самоистребления – тот факт, что никто, даже еретики, не решается повернуться спиной ни к одному из своих соседей на время, достаточное для заключения сделки с другим соседом». Кроме того, на одну выкорчеванную ересь в улье приходится две оставшихся незамеченными – тени высоких шпилей воистину непроглядны.

Пан-иммун

Мощный медицинский состав, способный значительно усилить сопротивляемость большинству видов токсинов, ядов, микроорганизмов и инфекций на несколько часов после его введения – частое его применение, однако, вызывает физиологические нарушения организма. Пан-иммун входит в стандартную аптечку подразделений многих силовых структур, техножрецов и иных групп, чей долг ведёт их в подулей или сквозь зоны высокой биологической и химической опасности.

Доза препарата, как правило, вводится в шею при помощи пневматического инъектора и обеспечивает бонус +30 к Тестам на Выносливость при попытках сопротивляться токсинам и заболеваниям. Этот же бонус применяется к Тестам на Стойкость. Эффект одной дозы длится 1d5+1 час.

Как только действие дозы проходит, пользователь получает один уровень Усталости, которая исчезнет, стоит ему отдохнуть. Пользователь может немедленно ввести ещё одну дозу (которая нивелирует и этот уровень Усталости), но за каждую дозу, принятую без предписанного восьмичасового отдыха, он должен пройти Тест на Выносливость, или получить штраф -10 к Тестам на Силу и Выносливость на 1 час, а также навсегда лишиться 1d5 единиц Силы Воли.

Слэм

Слэм, детище печально известного улья Вольг, пожалуй, можно смело считать опаснейшим из боевых наркотиков. Сырьё для него получают из химического осадка, извлекаемого из пищеварительного тракта гигантских (размером с человека) тараканов-трупоедов, обитающих в мясных ямах улья. Этот осадок вначале кристаллизуют, а затем размалывают в мелкую желтоватую пыль. Слэм запускает биологическую реакцию организма, вызывая значительный прилив физической силы и повышая болевой порог. В процессе действия этого препарата мышцы и вены пользователя явственно вздуваются и начинают пульсировать. Хотя эффект этого вещества длится очень недолго, слэм крайне востребован, несмотря на долговременный урон, который наносит нервной системе даже самая малая доза.

Персонаж, употребивший дозу слэма, получает особенности Сверхъестественная Сила (x2) и Сверхъестественная Выносливость (x2) на 1d5 Раундов. Как только действие наркотика прекращается, Сила и Ловкость персонажа навсегда уменьшаются на 1d5 единиц.

Сомна

Необычный и крайне мощный наркотик, сомна – синтетический экстракт из пыльцы иокантосской Орхидеи Нефтиды. В конечном виде препарат способен ввергнуть реципиента в глубокое коматозное состояние, приостановить метаболизм и все жизненные процессы – вплоть до грани, за которой начинается смерть, а также погрузить разум в бездонное забвение, более глубокое, чем самый крепкий сон. Человек, употребивший сомну, по всем признакам (кроме тех, что выявить способен разве что глубокий медицинский анализ) будет мёртв, и сможет оставаться в этом состоянии днями и неделями, не нуждаясь в воде, еде и почти не нуждаясь в воздухе. Помимо медицинского применения, сомну используют и для менее добродетельных целей – похищений, ухода от правосудия и даже особо жестоких убийств (скажем, когда жертва, очнувшись, обнаруживает себя погребенной заживо). В последние годы наркобанды подулья Сибеллуса умудрились на основе сильно модифицированной сомны разработать «чёрную спираль» – мощную и крайне опасную разновидность обскуры.

Введение сомны (точная дозировка рассчитывается индивидуально для каждого реципиента) требует Трудного (-10) Теста на Медику. Провал может привести к очень неприятным последствиям, а провал на четыре и более ступени будет означать смерть пациента. Успешный же Тест погрузит его в подобный смерти транс на срок от одного до десяти дней. Разбудить пациента раньше предопределённого срока можно при помощи прямого укола стимма в сердце, но это очень рискованно, и пациент, проваливший при этом Тест на Выносливость, неминуемо скончается от остановки сердца.

Верита

Существование вериты – по большому счету, секрет, и Ордос Каликсис это вполне устраивает. Сам препарат – мощный, уникальный в своём роде галлюциноген, смещающий восприятие реципиента так, что тот начинает «видеть» взаимодействие далеких миров, прошлого, будущего и настоящего – эффект, заставляющий реципиента поверить в способность «видеть сквозь время», прозревая неведомые истины и невероятные видения. Являются ли дары вериты лишь иллюзиями, или же эти видения и в самом деле вызваны снятием ограничений на восприятие времени разумом смертного, вопрос ещё не решенный, но, как бы то ни было, этого вполне достаточно, чтобы Ордосы объявили его Духовной Угрозой.

Точный состав вещества неизвестен, и многие его компоненты вообще не поддаются анализу. На вид он, как правило, являет собой вязкую жидкость глубокого синего цвета, запах которой отдает смесью цветочного аромата и гнилого зловония. Исключительная редкость и заоблачная цена делают вериту наркотиком очень состоятельных людей.

Когда верита начинает действовать, пользователь получает штраф -10 к Тестам Силы Воли и -20 к Тестам на Восприятие в течение 3d10 минут. На это время он погружается в видения и всплески измененного восприятия, содержание которых остаётся на откуп Мастеру. Пользователь всегда уверен в истинности своих видений, более того, содержание этих «снов наяву» может даже оказаться полезным для преодоления некоторых трудностей и препятствий. Как только действие наркотика проходит, пользователь должен пройти Тест Силы Воли или получить 1d5 Очков Безумия. Тот, кто получил хотя бы одно Очко Безумия, с 20% вероятностью также получит 1d5 Очков Порчи.

Услуги

Световые Тату

Особенно популярные в Инфернисе и Тренче, довольно распространённые в Сибеллусе, световые тату (или «светотату») – подкожный электронно-химический комплекс, по сути, являющийся «бедным родственником» истинных электротатуировок Культа Механикус. Тату представляет собой светящийся, иногда анимированный рисунок, знак, девиз или глиф принадлежности к одной из банд подулья, и, часто, самые значимые деяния владельца. Помимо своего прямого предназначения, по поверью, обладает способностью защищать владельца от дурного глаза. Наиболее изощренные световые тату зачастую являются работой еретехов – ортодоксально настроенные техножрецы известны своей любовью к силовым методам удаления этих тату с оскверненной плоти (вне зависимости от желаний их владельца).

Бледные Ямы

Как и всё прочее на Вольге, местные развлечения грязны и жестоки. И хотя в большинстве ульев и существует та или иная разновидность кровавого спорта или гладиаторских боев, «Бледные Ямы Вольга», возможно, наиболее жуткая их разновидность. Основной особенностью этих ям являются дикие и отвратительные создания, которых ловят в глубинных уровнях улья и засовывают в огромные баки с высокими стенками, примерно на полметра заполненные едкой жижей. Доведённые до состояния убийственной ярости непрекращающейся жгучей болью, эти мерзостные создания рвут друг друга в клочья, а зрители делают ставки. Более «весёлый» вариант этого зрелища проводится при участии людей (как правило, преступников или психопатов, вызвавшихся добровольцами), ведущих свою схватку на платформах, перекладинах и тросах, протянутых и подвешенных над ямой, на дне которой гибнут, вопя от ярости и боли, различные твари. Любой неудачный шаг – и бойца ждёт неминуемая гибель в токсичном месиве на дне или в клыках (когтях, щупальцах и т.д.) одного из чудовищ.

В Поисках Игрищ: Бледные Ямы имеют Распространённую Доступность на Вольге и Скудную за его пределами. Ограничений по ставкам, как правило, нет. Помимо всего прочего, окрестности Ямы – настоящий магнит для деятелей чёрного рынка; там можно легко найти почти любой незаконный и запретный товар – следует лишь проявлять осторожность, чтобы самому не закончить «добровольцем» на вечернем представлении!

Келья-амбулаторий

Медицинское устройство, предназначенное для облегчения и ускорения лечебного процесса. Амбулаторий являет собой вертикальный цилиндрический сосуд, наполненный смесью целебных микстур, противонекрозных препаратов и питательных веществ. Пациент амбулатория подключен к автоматическим системам жизнеобеспечения, введения медикаментозных и успокоительных препаратов. Из-за того, что для производства и эксплуатации этих устройств необходим высочайший уровень посвящения в таинства технологии и медики, их можно увидеть разве что в крупнейших медицинских комплексах миров-ульев и иных технически оснащенных мест. Впрочем, некоторые капитаны кораблей, а также главы благородных домов и советов гильдий также вполне могут позволить себе частный амбулаторий.

Амбулаторий вдвое уменьшает количество времени, необходимое для заживления ран естественным путём. Он также предотвращает заражение и добавляет бонус +10 к Тестам на Выносливость, сделанным для того, чтобы сопротивляться ядам или болезням. В случае серьёзных ранений все ещё может понадобиться обычное хирургическое вмешательство. Пребывая в келье-амбулатории, персонаж не может делать ничего, кроме как неподвижно плавать в лечебной жидкости, пребывая в глубоком наркотическом сне. Самые разнообразные био-авгуры, встроенные в келью, вполне могут заменить медицинский ауспекс, и обеспечить бонус +20 на Тесты Медики, сделанные с целью диагностирования состояния пациента.

Оператором кельи может быть только персонаж, посвященный в таинства как Медики, так и Технологии.

Таблица И-4-5: Вещества и Припасы Миров-ульев

Напитки	Цена	Вес	Доступность
Горский Белый Джин	5	---	Распространённая
Каддисское Вино			
Скорбный Сбор	250	---	Редкая
Золотой Токай	1.000	---	Раритет
Каталинская Мальвазия	10.000+	---	Раритет
Медикамент	**Цена***	**Вес**	**Доступность**
Ночная Пыль	25	---	Раритет
Пан-иммун	40	---	Средняя
Слэм	100	---	Распространённая (Вольг) Раритет (Везде)
Сомна	500	---	Скудная
Верита	500	---	Раритет
Услуга	**Цена**	**Вес**	**Доступность**
Светотатуировки	10-100	---	Средняя
Келья-амбулаторий	7.500	200кг	Редкая
Разовый Сеанс	200	---	Редкая

** Цена за дозу.*

Миры-кузницы

«Не истина в плоти, но предательство.
Не сила в плоти, но слабость.
Не постоянство в плоти, но увядание.
Ибо не несёт плоть ничего, кроме смерти».

- «Кредо Омниссия»

Отвергни идею того, что наука способна объяснять, а технология несет свободу, и склонись пред волей машины.

Нет счета всем технологическим чудесам и техномистическим мираклям Адептус Механикус, и все, что перечислено ниже, есть не более чем примеры того, что можно увидеть на мирах-кузницах и на каликсианских территориях жрецов Бога-Машины. Каждый мир-кузница – настоящий левиафан промышленности, царство огня и металла, дыма и безостановочно крутящихся шестерен, где суеверие заменило собой разумный подход, а прогресс был погребен под ворохом ритуалов; место, где всё огромно, где движение неустанно, где человеческая жизнь – ничто, а погоня за властью – всё. Приведённые здесь устройства применяются теми, кто проживает на одном из таких миров; техномистические приспособления столь могучие и совершенные, что во всем остальном Империуме не сыщется даже аналогов. Ручное оружие, экипировка, слуги, аугментика – все эти вещи могут быть в своём роде не менее странными и не менее могучими, чем Боевые Титаны или литейные цеха размером с город, которые ассоциируются с миром-кузницей в первую очередь.

Дистанционное Оружие

Техноадепты способны создавать оружие невероятной разрушительной мощи. Приведённые ниже примеры – лишь немногие из граней этого странного искусства.

Экзотическое Оружие

Гравитонная Пушка

Класс: Экзотическое (Гравитонная Пушка)

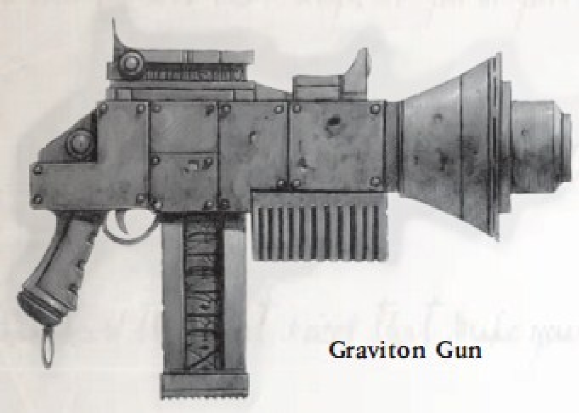
Крайне редкое устройство, так называемая гравитонная пушка – малопонятный реликт, изначальное предназначение которого, судя по всему, вовсе не предусматривало его применения в качестве оружия. При выстреле в области попадания энергетическое поле оружия генерирует мощный гравитационный всплеск. И хотя максимум, что грозит живым существам, это чувствительный удар об пол, урон внутренним механизмам и движущимся частям машин может быть крайне серьезен, а для судов (или существ) на бреющем полёте, или устройств, оснащенных собственными гравитационными двигателями, попадание в область гравитационного всплеска может обойтись особенно дорого.

Всё что оказалось в области гравитонного «взрыва», резко притягивает к полу – все существа должны пройти Очень Тяжёлый (-30) Тест на Силу, чтобы не упасть. Этой силы достаточно, чтобы, рухнув на твердую поверхность из положения стоя, получить 1d5 единиц Примитивного Ударного Урона – считай, что удар пришёлся в область Торса. Естественно, различные типы

поверхности и большая высота падения могут сильно увеличить этот Урон.

Помимо того, каждый, кто решит переместиться или совершить вообще любое физическое действие в пределах области гравитонного взрыва в течении 2d5 Раундов, должен каждый Раунд выигрывать в Состязательном Тесте своей Силы против Сверхъестественной (x2) Силы 60 (подробности об этом типе Тестов смотри в примечании **Больше Чем Человек** на **стр. 176**).

По усмотрению Мастера, всплеск способен раскалывать хрупкие объекты, рушить хлипкие перекрытия, бить сосуды с различным содержимым, наносить повреждения транспортным средствам и машинерии, а также сеять любой иной хаос и разрушения, которые Мастер сочтет нужным описать.



Рад-очиститель

Класс: Экзотическое (Рад-очиститель)

Рад-очистители – мощное оружие, которое, как говорят, является реликтом Тёмной Эры Технологии, и, судя по мощи и ужасающему воздействию, что оно оказывает на цели, этот миф вполне может оказаться правдой. Жертвы, попавшие под выстрел рад-очистителя, погибают жуткой, мучительной смертью, по мере того, как их ткани распадаются на клеточном уровне – жертва словно закипает изнутри. От мощного импульса рад-очистителя занимаются огнём даже металлы. Это ужасающее оружие крайне сложно в производстве, а потому запретно для всех, кроме членов Культа Механикус. Учитывая, однако, что среди Магосов Сектора Каликсис такое оружие встретить вполне реально, можно предположить, что некий Архимагос (или один из секретных производственных комплексов сектора) все-таки обладает зловещим секретом его производства.

«Токсический» эффект, указанный в профиле этого оружия, на деле отражает значительное радиоактивное пост-излучение в месте попадания, и должно обыгрываться именно с этой точки зрения. Для перезарядки рад-очистителя необходимо заново заправить специальным топливом ядро его массивного реактора – процесс, который невозможно осуществить в разгар боя.

Электростатический Шоковый Бластер, Паттерн Эгис

Класс: Экзотическое (Шоковый Бластер)

Это необычное оружие, раритет даже среди Магосов Милитант и Скитариев, несомненно, является детищем легендарного Фрагмента Эгис. Он представляет собой неуклюжий, похожий на трубку пистолет, который при выстреле высвобождает в направлении цели импульс электромагнитной энергии, способной полностью перегрузить нервную систему человека или пережечь управляющие контуры бродячего сервитора. При стрельбе оружие потребляет стандартные батареи для лаз-пистолетов, но из-за значительной энергоемкости способно произвести лишь несколько выстрелов, прежде чем заряд батареи иссякнет.

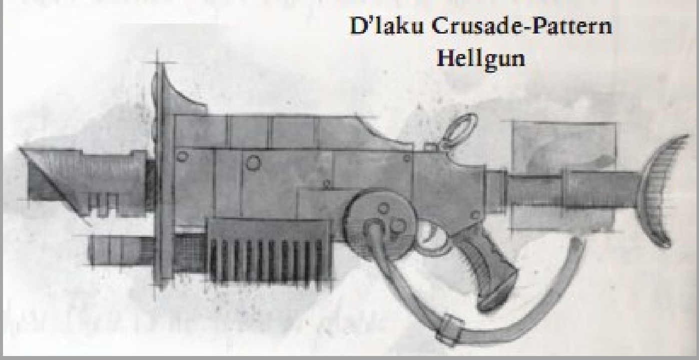
Лазерное Оружие

Хэлган Д-лаку, Паттерн Крестовый Поход

Класс: Основное (Лаз)

Происхождение паттерна этого высокомощного скорострельного лазерного оружия, остающегося неизменным атрибутом элитных подразделений Техногвардии миров-кузниц, восходит ещё к когортам Скитариев, некогда присоединившихся к Ангевинову Крестовому Походу в дни покорения Сектора Каликсис. Помимо того, что луч этого оружия является более мощным по сравнению с лучом стандартного лазгана, он ещё и гораздо лучше сфокусирован, а потому способен без труда прошивать лёгкую броню, оставляя характерные сквозные каналы в теле жертвы. Питается этот матово-чёрный хэлган энергией из заплечного конденсатора повышенной емкости, прикреплённого, как правило, к спине карапакса Секьютора. Впрочем, он вполне совместим с батареями для стандартного лазгана, хотя их заряда хватит не более чем на двенадцать выстрелов.

Хэлган Д-лаку имеет Скудную Доступность на Мирах Латэ и является Раритетом на прочих Мирах-кузницах.



Миры Латэ, Сектор Каликсис

Величайший мир-кузница Сектора Каликсис на самом деле вовсе не один мир. Система Латэ, дарованная Адептус Механикус в бессрочное владение еще во времена Ангевинова Крестового Похода – место воистину странных чудес и научных мистерий. Трио полунаселенных планет, Латэ-Хет, Латэ-Хеш и Латэ-Хадд, вращается по хаотичным и непостоянным орбитам вокруг активного бело-голубого светила системы. Население, неустанно трудящееся в непомерных макролитейных цехах, во всю использующих преимущества уникальных гравитационных флюктуаций трёх планет, строением организма и силой более напоминает Огринов, чем людей. Но они – лишь часть всей картины, ведь по всей системе там и тут разбросаны десятки огромных орбитальных городов, сотни горнодобывающих и исследовательских станций, скитальцев, астероидных дозорных постов и великое множество забранных стеклосталью куполов агрологических платформ – зелено-голубых теплиц, производящих воду и пищу прямо посреди мерзлой пустоты космоса. Доступ во внутреннее пространство системы строго контролируется автоматическими сторожевыми кораблями и Магосами Милитант, в распоряжении которых находится вся сила Культа Механикус – в случае крайней необходимости они имеют право воззвать к ужасающей мощи Титанов Легио Венатор, оперативное соединение которых, как говорят, базируется в тайной цитадели на мёртвой луне, Ликосиде, в самом сердце системы.

Таблица И-5-1: Дистанционное Оружие Миров-кузниц

Экзотическое Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Гравитонная Пушка	Основное	30м	О/-/-	особый	---	3	2Полн	Взрыв (5)	5кг	3.500	Раритет
Рад-очиститель	Основное	30м	О/-/-	2d10+2 Э	7	20	---	Взрыв (2), Токсичное, Перезарядка	26кг	7.000	Раритет
Шоковый Бластер	Пистолет	20м	О/2/-	1d10+2 Э	4	7	Полн	Шоковое	3кг	650	Редкая

Лазерное Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Хэлган Д-лаку	Основное	100м	О/3/5	1d10+3 Э	4	40	2Полн	---	10кг	500	Скудная

Плазменное Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Кронос	Пистолет	30м	О/-/-	1d10+6 Э	6	10	4Полн	Перезарядка	4кг	5.000	Раритет
Максимальный Режим		40м		1d10+10 Э	6			+ Перегрев			

Стабберы

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Паноптик	Пистолет	35м	О/2/-	1d10+3 У	0	5x2	2Полн	Надёжное	2кг	225	Редкая
Ванахейм	Основное	40м	О/3/6	1d10+4 У	0	15	Полн	Разброс	8кг	300	Средняя

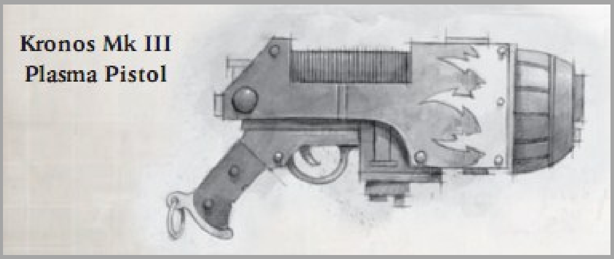
Плазменное Оружие

Плазменный пистолет Кронос МК III

Класс: Пистолеты (Плазма)

Помимо широкого распространения в рядах армейских структур сектора, этот великолепный плазменный пистолет оружейники Механикусов Латэ выпускают и для продажи частным лицам – цена поистине заоблачна, но не переводятся те, кто желает обрушить его священную мощь на головы своих врагов. Причина, по которой столь могучий инструмент божественного гнева Омниссии можно открыто и законно приобрести, в то время как куда менее грозное оружие остаётся под запретом, остаётся ещё одной непостижимой тайной Механикума.

Кронос может вести огонь в двух режимах: на максимальной мощности он потребляет за один выстрел сразу три заряда из обоймы, а между выстрелами он полных два Раунда остывает и перезаряжается.



Пулевое Оружие

Стаб-пистолет Паноптик 0-5

Класс: Пистолеты (Стаб)

Сборка этого оружия, по древней традиции, является одним из испытаний мастерства каждого будущего техножреца-оружейника, которые он должен пройти под присмотром Мирмидона-Кователя на орбитальной станции Паноптикон, в Системе Латэ. Аспиранту выдается сложный и неполный (отсутствующие части каждый раз выбираются случайно) паттерн, по которому при помощи инженерных познаний и провидческих ритуалов он должен создать работающее оружие, достойное похвалы наставника. Успешно завершенные образцы затем становятся подношением Омниссии, испаряясь на плазменных алтарях Бога-Машины. Довольно часто техножрецы, завершившие обучение в Паноптиконе, продолжают изготовление этих пистолетов в качестве своеобразной формы медитации и для оттачивания своих умений, а сами пистолеты затем либо используют в качестве личного оружия, либо передают в дар доверенным слугам, либо, гораздо реже, выставляют на продажу.

Изощренный механизм этих автоматических пистолетов рассчитан на два барабана с патронами – считается, что это оружие уже оснащено Селектором (**страница 242**).

Штурмовой Дробовик Скитария, Паттерн Ванахейм

Класс: Основное (Стаб)

Надёжный и проверенный, этот компактный автоматический дробовик является стандартным вооружением Скитариев-Провостов, выполняющих на мирах-кузницах роль защитников правопорядка. Решительность, с которой провосты насаждают царство закона, столь же холодна и последовательна, сколь холоден и решителен механизированный разум их повелителей, магосов. Неважно, идет ли речь о жалкой воровской шайке, промышляющей в бедняцких хабах, или о полномасштабном восстании илотов-рабочих, любое неповиновение будет безжалостно подавлено силой боевого, смертоносного оружия – такого, как этот дробовик.

Стандартный Ванахейм комплектуется встроенным лазерным прицелом и выдвижным зазубренным штыком для рукопашной.

Оружие Ближнего Боя

«Помни же о грехах, что легли на плечи могучих предков наших, и познай уроки их:
Не сотвори машину, что разумом подобна человеку,
Не почитай ложных богов прогресса,
Не вглядывайся во тьму, что внутри тебя,
Ибо первое отвратительно, второе разрушительно, а третье сулит лишь вечное раскаяние…»

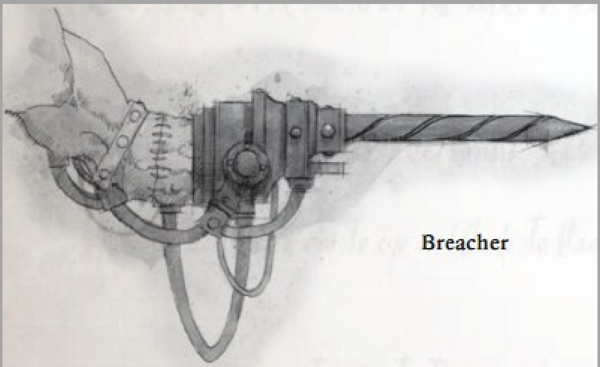
- «Принципия Эзотерика»

Пробойник

Класс: Экзотическое (Пробойник)

Пробойник – это мощная дрель со сверлом из сверхплотного адамантинового сплава, оснащенная потоковым генератором частиц и способная пробиться сквозь самую твёрдую породу, раскрошить в щебень огромную глыбу и просверлить самую прочную переборку. Иногда пробойник носят на специально предназначенной для него тяжёлой упряжи-перевязи, но чаще всего его имплантируют в плоть сервиторов или подневольных работников. Пробойник также может сыграть роль мощного рукопашного оружия, способного разорвать броню и плоть под ней, словно бумагу.

Из-за громоздкости и значительной вибрации, возникающей при работе дрели, для применения её в качестве оружия пользователь должен обладать Бонусом Силы, равным как минимум 5 (исключение составляют модели, вживленные в тело – в этом случае пробойник комплектуется аугментикой с дополнительными сервоприводами (**стр.305**)). Более слабые персонажи получат штраф -10 за каждую недостающую единицу Бонуса Силы. Если удар пробойником вызвал Праведную Ярость! (**страница 399**), добавочные повреждения равняются 2d10, а не 1d10.



«И после он, наконец, предстал пред машиной, и прозрел неисправность в сердце её, и исцелил её, и коснулся руны зажигания, и увидел, что это хорошо, ибо взревел мотор её, и воспрянула машина в полной силе своей…»

Энергетический Клинок Соллекс-Эгис

Класс: Оружие Ближнего Боя (Силовое)

Информация, извлеченная из Дата-Фрагмента Эгис, пройдя сквозь призму исследовательских данных о необычайных свойствах фокусирующих кристаллов Соллекса, дала жизнь редчайшему из всех видов Имперского оружия – клинку из когерентной высокоэнергетической плазмы, поток которой «прорастает» из армированного эфеса сияющей колонной ревущего бело-голубого пламени. Все экземпляры Соллекс-Эгиса (за исключением считанных единиц) находятся в руках Культа Механикус, и предосторожность эта вызвана не в последнюю очередь тем, что ритуалы его создания, по большому счёту, остаются загадкой даже для его конструкторов – оружейников техножреческой секты Соллекс. Превосходя мощью большую часть разновидностей силового оружия, энергетический клинок, тем не менее, подвержен ряду опаснейших сбоев – утечкам плазменного потока, отказам сдерживающего поля, да и нематериальная природа самого клинка способна доставить некоторые проблемы непривычному бойцу.

Когда воин успешно парирует другое оружие энергетическим клинком, и преуспевает на две или более ступени успеха, он автоматически уничтожает оружие противника. Хотя энергетическое оружие и обладает некоторой степенью плотности и массы, физическая сила бойца не оказывает влияния на эффект удара – Бонус Силы не прибавляется к Урону оружия. Если же Атака или Парирование этим оружием проваливается на пять или более ступеней, оружие наносит Урон своему же владельцу.

Когда оружие включено, его плазменная форсунка с громким рёвом исторгает из себя колонну яркого и резкого голубоватого свечения – носителю клинка нечего и думать остаться при этом незамеченным. Кроме того, для работы энергетическому мечу требуются плазменные флаконы (такие же, что нужны для стрельбы из плазменного пистолета), которые размещаются в специальных креплениях на поясе и соединяются с рукояткой меча при помощи армированного кабеля (одного флакона хватает на 10 Раундов работы клинка).

Таблица И-5-2: Оружие Ближнего Боя Миров-кузниц

Экзотическое

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Пробойник	Рукопашное	---	1d10+5 Р	4	Разрывное, Громоздкое	18кг	750	Скудная
Вивисектор	Рукопашное	---	1d5+5 Р	0	Разрывное, Громоздкое	1,5кг	650	Редкая

Силовое

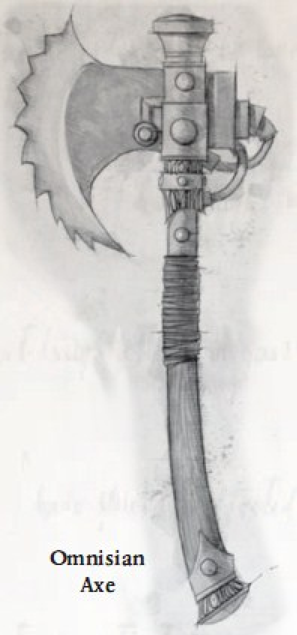
Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Соллекс-Эгис	Рукопашное	---	1d10+6 Э	7	Сбалансированное, Силовое Поле	1кг	5.000	Раритет
Топор Омниссии	Рукопашное	---	2d10+5 Э	6	Силовое Поле, Громоздкое	7кг	---	---

Персонаж добавляет свой Бонус Силы к Урону, наносимому рукопашным оружием.

Топор Омниссии

Класс: Оружие Ближнего Боя (Силовое)

Священную икону Культа Механикус, топор или глефу Омниссии даруют исключительно адептам Культа, доказавшим свою веру в Бога-Машину на поле битвы. Отнюдь не самое распространённое оружие, оно создается из лучших материалов с применением самых сокровенных ритуалов закалки и генерации полей. Этому устрашающему оружию просто нет равных среди его силовых собратьев. Его зазубренное лезвие, покрытое священными письменами, говорит каждому из последователей Омниссии, что носитель этого благословенного оружия является истинным воплощением боевой ярости и святой мощи Бога-Машины.



Носитель топора Омниссии получает бонус +10 к Социальным Тестам с участием последователей Бога-Машины. Помимо прямой своей функции, топор Омниссии может действовать в качестве комбитула. Топор Омниссии нельзя купить или иным образом преднамеренно получить – это священный дар, который может быть вручён только техножрецу, и только вышестоящим техножрецом.

Вивисектор

Класс: Экзотическое (Вивисектор)

Вивисектор являет собой металлический наруч, закреплённый на предплечье, приводы серво-аугментики которого, оснащенные лазерными резаками, биорастворителями, скальпелями и зажимами, оплетают пальцы и кисть носителя. Хотя невежда и может принять Вивисектор за медицинский прибор, его роль – отнюдь не лечебная. Призванный расчленять и разрезать органические ткани в «мясных мастерских» миров-кузниц, в мгновение ока он может быть превращен в неудобное, но устрашающее оружие.

Вивисектор даёт пользователю бонус +10 к Тестам Допроса и Запугивания, а также бонус +10 к Тестам Медики при починке сервиторов или проведении аутопсии. За дополнительные 500 Тронов Вивисектор может быть оснащен инъектором, который обеспечивает его особенностью Токсичное.

Воины Бога-Машины

Техногвардия Скитариев, она же – Гвардия Кузниц, формирует рядовой состав вооружённых сил Адептус Механикус и древних Домов Войны, связанных с Культом. По традиции, сложившейся во времена участия Механикусов в Ангевиновом Крестовом Походе, владения Культа в Секторе Каликсис сильно милитаризированы. Именно поэтому на территории и миров Латэ, и их доминионов, таких как Пеллуцидар-9 и Хаддрак, расположены значительные силы Скитариев, включая и несколько когорт Секьюторов – элитных штурмовиков, ни в чем не уступающих любым другим солдатам Сектора. Куда менее широко известной информацией является факт наличия огромной орбитальной базы, Паноптикона, в самом сердце коварных астероидных полей миров Латэ. Место это находится под смертельным запретом даже для латэйских техножрецов, и является безраздельным владением фракции Магосов Милитант, воинственных слуг Бога-Машины, целиком посвятивших себя изучению науки войны и искусства уничтожения. Среди слуг Омниссии ходят слухи, что именно там находится обитель Мирмидонов, мастеров таинственного и ужасного Ордо Редуктор, величественных и устрашающих воинов, укутанных в кроваво-красные и чёрные мантии, опоясанные запретным оружием ушедших эпох. Иные говорят, что правители Паноптикона – члены секретного ордена Лордов-Драконов, древнего и влиятельного кабала Архимагосов, чья задача – следить за чистотой рядов Механикума, искореняя порчу и техноересь. Ходят истории и об организации устрашающих механизированных убийц, и о легендарной лаборатории жуткого Магистра Самадхи, которого большинство Магосов считает не более чем мрачной и тёмной сказкой. Рассказывают эти истории правду, или же лгут, Паноптикон был и остаётся местом религиозного паломничества Техноадептов и Магосов, желающих превзойти тайны искусств мастеров-бронников и оружейников. Возвращаются из паломничества далеко не все, а тайны, что открываются послушникам мастеров Паноптикона, способны глубоко изменить души даже тех, кому все-таки суждено вернуться…

Доспехи

«От слабости разума, Омниссия, спаси нас,
От лжи Отступника, электрический контур, сохрани нас,
От ярости Зверя, железо, защити нас,
От соблазнов Плоти, силика, очисти нас,
От разорения Разрушителя, анима, заслони нас,
Из гниющей клети биоматерии, Бог-Машина, освободи нас».
- «Песнь Подмастерья», Стих III/в-к-03

Тот же уровень технологии и мастерства, что техножрецы привносят в изготовление оружия, можно узреть и в образцах их защитного снаряжения.

Ограждающий Амулет

Выполненные в форме знакомого всем символа Адептус Механикус – черепа в зубчатом колесе, эти крайне редкие и чрезвычайно ценные амулеты размером с кулак среднего человека содержат мощный генератор рефракторного поля, способного отразить самый мощный удар и рассеять самый яростный натиск. Крайне редко, как правило, в знак особого почёта или заключения крайне выгодной сделки, амулету могут придать и иной облик – чаще всего, украшения, знака служебного положения и т. п.

Амулет генерирует защитное поле. Каждый раз, когда носителя атакуют, он может бросить 3d10 и вычесть из нанесённого Урона полученное число. Если на кубиках выпало две единицы, атака полностью игнорирует защитное поле (Урон не уменьшается). Если выпадает две десятки, поле перегружается и отключается на 1d10 Раундов. При этом носитель должен бросить ещё один 1d10. При выпадении 8 амулет выгорает и становится бесполезен.

Будучи включенным, амулет насыщает воздух вокруг носителя треском и разрядами статического электричества. Это налагает штраф -20 на все Тесты на Скрытность и Бесшумный Шаг. Поле не может быть активировано более чем на час – иначе амулет не выдержит и сгорит. Активация поля требует Частичного Действия. Зарядка амулета после часа работы длится два часа.

Таблица И-5-3: Доспехи Миров-кузниц

Доспех	Зоны Защиты	Бр	Вес	Цена	Доступность
Продвинутая Броня					
Драконья Чешуя	Все	8	20кг	7.500	Только для Техножрецов
Силовое Поле					
Ограждающий Амулет	Все	*	1кг	30.000	Раритет

** Уменьшает Урон на 3d10.*

Драконья Чешуя

Это штатное облачение воинствующего техножречества Магосов Милитант и полевых инженер-провидцев, приписанных к действующим подразделениям Имперской Гвардии. Каждый из комплектов драконьей чешуи индивидуально и вручную отковывается из адамантия, усиливается керамитовыми пластинами, благословляется молебнами о прочности и покрывается микрогравировкой из фрактальных матемеханических ограждающих формул. Уровень защиты, обеспечиваемый драконьей чешуей, сравним с лучшими образцами силовых доспехов, а величайшее её преимущество состоит в том, что всю необходимую для работы энергию чешуя черпает из конденсаторной катушки носителя, а значит, ей не требуются никакие внешние источники питания.

Доспех комплектуется фотовизором и респиратором. Помимо всего прочего, Сила носителя доспеха возрастает на +10. Для ношения драконьей чешуи нужна кибернетическая мантия и конденсаторная катушка.

Имплантаты и Благословления Омниссии

«Плоть не должно щадить».

- Песнь МК XIII

Описанное ниже – это лишь немногие из модификаций, которым подвергают свою плоть жители миров-кузниц во имя службы Омниссии; какой-нибудь Магос вполне способен одарить подобными благословениями в обмен на хорошие деньги или некоторые услуги.

Химические Имплантаты

Эти внутренние системы – копии образцов древних биотехнологий, созданных для автоматического впрыскивания в кровоток носителя стимма и иных препаратов. Наиболее совершенные из этих систем – редкие и таинственные синтезирующие имплантаты, удел воинов элитных подразделений Скитариев и внушающих страх мехассасинов. Тем не менее, за хорошее пожертвование Механикусы могут прижившить эту систему любому человеку. Этим обстоятельством с радостью пользуются полевые агенты многих великих домов и гильдий; да и сами аристократы не пренебрегают этим благословлением. Гораздо более грубой, но оттого не менее эффективной альтернативой являются самые обыкновенные автоматические впрыскиватели, нередко созданные руками еретехов и отступников, и предназначенные для бандитов-тяжеловесов, кровожадных наёмников и гладиаторов – правильно подобранные препараты способны превратить в безумного убийцу даже самого мирного человека.

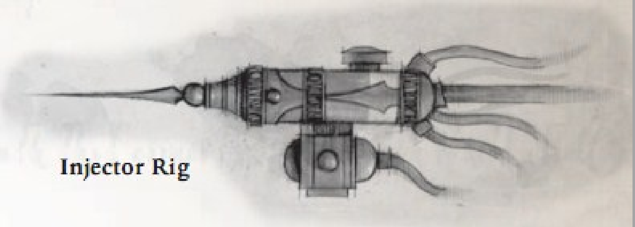
Химические Железы

Эти редкие и очень дорогие имплантаты есть истинное чудо биоскульптурного искусства. Сокрытые глубоко внутри тела носителя, эти миниатюрные биохимические заводики потребляют естественные ресурсы человеческого организма, синтезируя мощные химические реагенты.

При установке этого имплантата выбери до трёх химических составов (например, стимм, пан-иммун и де-токс). После завершения операции персонаж получает способность «вырабатывать» любой из них по собственному желанию в качестве Частичного Действия, если преуспеет в Простом (+10) Тесте на Выносливость. Проваленный Тест означает получение одного уровня Усталости. Провал на четыре и более ступени влечет за собой 1d10 очков постоянного уменьшения Выносливости.

Впрыскиватель

Эта относительно грубая система являет собой комплекс внутримышечных и подкожных инъекторов или вживленных в плоть трубок, соединенных с массивными канистрами с химикатами, закреплёнными за спиной носителя. Как бы то ни было, емкости впрыскивателя могут содержать до 10 доз четырех различных субстанций (наиболее распространённый набор – френзон, бойня, стимм и де-токс). Впрыск одной дозы – Частичное Действие, после которого эффекты медикамента немедленно вступают в силу. В зависимости от конструкции устройства, впрыск производится либо вручную, либо дистанционно (если носитель, скажем, раб-гладиатор). Помимо обычных опасностей передозировки и побочных эффектов самих препаратов, каждый раз, как пользователь получает Критический Урон, есть шанс, что система засбоит и отравит носителя. В этом случае пользователь должен преуспеть в Тесте на Выносливость или получить 2d10 очков Урона (Броня в этом случае не спасает).



Потайное Оружие

Бионическая рука и пистолет или короткое одноручное оружие ближнего боя могут быть модифицированы и слиты воедино. Оружие, сокрытое таким образом, можно «разложить» и приготовить к бою в качестве Частичного Действия.

Низкое качество: Оружие функционирует как обычно, но приобретает особенность Ненадёжное. Помимо всего прочего, встроенного оружия нельзя лишить Разоружением, а обнаружить его можно исключительно при детальном обследовании или успешном ауспекс-сканировании.

Обычное: Как Низкое, но оружие теряет особенность Ненадёжное.

Хорошее: Как Обычное, но оружие действует так, будто оно Высшего Качества.

Недостатки: Любой Клин или Перегрев автоматически выводит из строя не только оружие, но и конечность, в которую оно встроено.

Герметическое Вливание

Ещё одна из ступеней отречения от слабостей плоти, эта система заменяет кровь и кроветворные органы биомеханической системой циркуляции сыворотки, содержащей легионы микроскопических машинок-гомункулов, способных на клеточном уровне выискивать и восстанавливать телесный урон своего носителя с поистине пугающей скоростью.

Требования: Техножрец, Талант Автосангвина.

Обычное качество: Техножрец получает бонус +10 к попыткам сопротивления токсинам, болезням и радиоактивному заражению. Помимо этого, техножрец получает талант Крепкий Орешек.

Хорошее: Как Обычное, но бонус возрастает до +20, а техножрец вдобавок получает Особенность Регенерация.

Недостатки: Помимо обесцвечивания и заметного увядания органических тканей, Герметическое Вливание несет с собой один значительный побочный эффект: отныне в теле техножреца нет крови, а значит его нельзя излечить от Кровотечения и серьёзных ранений при помощи переливания и иных стандартных медицинских процедур. Вместо этого техножрец должен рассчитывать либо на свои собственные познания в Медике, либо на помощь специалиста, искушённого в таинствах Медики и Технологии (например, Магоса Биологис), способного и восстановить целостность плоти, и дать системе команду на восполнение запаса сыворотки.

Аугментика Илота-шахтёра

Мир-кузница – прожорливый монстр, поглощающий сырьё без устали и остановки. Голод этот утоляют пот и кровь кабальных работников (именуемых илотами) и сервиторов, что непрестанно и тяжко трудятся, набивая утробу макролитейных цехов и титанических кузниц. Бог-Машина с радостью одаривает своей благословенной аугментикой тех, кто работает, добывая сырьевое подношение для Его величественных огненных храмов. В тела илотов глубочайших шахт имплантируют мощные дрели и отбойники, слитые воедино с их нервной системой, а их тела аугментируют, чтобы позволить им лучше выполнять свой долг. Эту аугментику вживляют весьма небрежно, и раз за разом используют повторно, по мере того, как текущее плотское вместилище подводит и прекращает функционировать.

Обычное качество: Аугментика Илота-шахтёра даёт персонажу дополнительную конечность, оснащенную пробойником (**страница 301**). Этот имплантат увеличивает Силу и Выносливость носителя на +10, благодаря имплантированным мускульным тканям и бионическому усилению скелета.

Недостатки: К несчастью, этот грубый сплав плоти и металла уменьшает Ловкость персонажа на -10. Ну а поскольку процесс имплантации этого оборудования происходит практически без оглядки на уровень дискомфорта будущего «владельца», персонаж с этой аугментикой получает 1d10 Очков Безумия.

Владения Культа Механикус в Секторе Каликсис

В то время как Латэ являются наиболее широко известным и несомненно наиболее могущественным доменом Механикусов в секторе, существует еще и великое множество более мелких владений – от необитаемых маршрутных баз эксплораторов, до шахтёрских аванпостов, колониальных сатрапий и исследовательских комплексов. Вот некоторые из них:

Станция Гетеродин

Гетеродин, некогда не более чем забытый феодальный мирок на орбите Узиэля, на самой окраине Бездны Азерот, около столетия тому назад в результате ловкого политического маневра перешел под контроль Механикума. Магосы установили там на удивление низкий уровень вмешательства, весьма поверхностно повлияв на уровень технического развития мира, и приставив своих советников ко дворам всех местных правителей. Как бы то ни было, процесс этот явно протекает весьма органично, и теперь техномистика и феодальный примитивизм существуют на этом мире бок о бок. Здесь аугментированные звери тянут плуг по полям, которые затем засевают вручную, орудийные сервиторы в гербовых ливреях патрулируют зубчатые стены каменных замков, а местная аристократия почитает Омниссию и его слуг как абсолютную гарантию собственной власти. Является ли такой подход к управлению миром долгосрочным экспериментом его далеких властителей, или же просто редкой, но стандартной практикой Механикума, доселе остаётся загадкой.

Шеол-17

Во внешней орбитальной сфере звезды, не имеющей даже названия, помимо безликого кодового обозначения, расположен комплекс Механикусов, в шифрованных передачах именуемый Шеолом-17. Выстроенный вокруг бесформенного скопления железистых астероидов, комплекс являет собой огромный каркас из распорок и труб систем жизнеобеспечения для изолированных ячеек, напоминающих паучьи гнезда, вплетенные в растянутую меж ветвей огромного мёртвого дерева паутину. Каждая из ячеек достигает полукилометра в длину и содержит в своём чреве до тысячи душ. Шеол-17 – тюрьма; именно здесь техноеретикам, согрешившим против святости Бога-Машины, суждено пребывать, пока Механикум не убедится, что за их ересью не сокрыта какая-либо истина или что за ними самими не стоят сообщники, доселе остающиеся безнаказанными. Как только по этим вопросам достигается определённость, заключённый под конвоем отправляется в сердце комплекса, где его плоть благословляется Омниссией на служение сервитором, в каковом качестве та и пребывает до тех пор, пока не докажет свою слабость и не прекратит функционировать. Каждый из этих сервиторов отмечается клеймом с руной Шеола – как предостережение другим.

Гиппокразийская Агломерация

Гиппокразийская Агломерация расположена на орбите безжизненного мира Морвен VI, планеты, покров жизни с которой был сорван орбитальной бомбардировкой на исходе Адрантийской фазы победоносного крестового похода Ангевина. Гиппокразийцы – секта Биологис, занимающаяся изучением процессов умирания плоти: как они проходят, что их вызывает, и как их можно остановить. Причина, по которой они располагаются именно на задворках Адрантиса, точно не известна, но выжженная и покрытая пеплом поверхность планеты, вокруг которой они вращаются, видимо, полностью отвечает их нуждам. Агломерация привлекает все больше и больше Магосов, разделяющих одержимость вопросами природы жизни и смерти, и не желающих, чтобы их отвлекали от работы по пустякам. Сегодня это непостоянное скопление космических кораблей на орбите Морвена VI являет собой крупнейшее и наиболее таинственное независимое объединение Механикусов в секторе и, кроме того, опорную базу для флотов Эксплоратор, отправляющихся в Туманность.

Ритуал Сетеша

Пользующийся спросом у богатых и влиятельных людей, чей страх смерти сильнее привязанности к человеческой природе, этот аугментический комплекс (в сводах знаний Механикусов именуемый Ритуалом Сетеша) подразумевает прижизненную мумификацию тела и помещение его в герметичный экзоскелет, предназначением которого является продление и поддержание жизненных процессов престарелого или смертельно больного организма. Цена тому – пожизненное пребывание внутри полуподвижного железного саркофага в отсутствие полноценных контактов с другими людьми. На этот аугментический ритуал неодобрительно косятся даже члены самого Механикума, поскольку тот балансирует на самом краю техноереси как по букве, так и по духу доктрины Культа. Во всем Секторе Каликсис, пожалуй, лишь замкнутые и независимые Магосы Биологис Гиппокразийской Агломерации, согласятся совершить этот крайне сложный и запутанный техномистический ритуал, да и то лишь за цену, которая вполне способна разорить небольшую планету.

Обычное качество: Ритуал наделяет персонажа особенностями Машина (4) (эта Особенность не затрагивает только его/ее сознание) и Регенерация. Раны и ментальные характеристики не изменяются.

Недостатки: Ближний Бой, Баллистик и Ловкость персонажа уменьшаются вдвое (округлять вниз). Жизнь в одном из этих устройств кошмарна, и боль – её неизменный спутник. Персонаж получает 2d10 Очков Безумия. Кроме того, иссохшая биомасса внутри саркофага получает +5 ко всему входящему Критическому Урону.

Контур Управления Транспортом

Интерфейсные контуры – величайшее из сокровищ золотого прошлого, сохраненных Адептус Механикус. Играющие зеркальным блеском контуры нейроинтерфейса вживляются в ткани (или механизмы) кистей рук носителя, позволяя пилоту и его машине взаимодействовать буквально на интуитивном уровне. Самым ярким примером имплантированных интерфейсов этого типа служат контуры производства Главии, что в Секторе Скарус, но некоторые миры-кузницы обладают нужными паттернами и оборудованием, способным воссоздать эти образчики технологического чуда – например, Муромец, один из множества орбитальных городов Системы Латэ.

Обычного качества: Интерфейс обеспечивает бонус +10 к Тестам Пилотирования при управлении машиной с соответствующими интерфейсными рецепторами. Помимо того, в качестве Свободного Действия персонаж может пройти Тест Восприятия (Сложность устанавливается Мастером), чтобы получить полный отчёт о статусе и состоянии своего транспортного средства.

Таблица И-5-4: Имплантаты и Благословения

Улучшение	Цена	Доступность
Химические Имплантаты		
Химические Железы	5.000*	Раритет
Впрыскиватель	750*	Скудная
Потайное Оружие		
Низкое	150**	Скудная
Обычное	300**	Скудная
Хорошее	750**	Редкая
Герметическое Вливание		
Обычное	3.000	Только для Техножрецов
Хорошее	17.000	
Аугментика Илота-шахтёра	2.000	Скудная
Ритуал Сетеша	100.000	Раритет
Контур Управления	2.000	Редкая

** Плюс стоимость медикаментов.*

*** Плюс стоимость оружия и руки.*

Сервиторы

«Когда-то мы были богами».

- Эпиграф к запрещенному техноеретическому тексту

«В Защиту Будущего: Логический Дискурс», М.36

Сервиторы – автоматы и роботы с органическими контрольными компонентами, чаще всего – человеческого происхождения. Процесс создания сервитора уничтожает высшие нервные функции мозга и психологический паттерн субъекта, что означает необратимую смерть личности и воли, и низведение к состоянию чистого листа, готового принять любые инструкции и программы. Сервиторы могут иметь самый разнообразный облик, зависящий от выполняемых ими функций – от грубых, но мощных промышленных моделей, до безликих масс монозадачных дронов и уникальных раззолоченных конструктов для услужения богатым и могущественным заказчикам.

Симулякр Янус

Эти человекообразные сервиторы технически совершенны и чаще всего содержат в своей конструкции лишь самый необходимый минимум органических тканей. Фактически, с их сопряженным с когитаторами мозгом и имитацией человеческих реакций на происходящее, они находятся на самой грани откровенной техноереси. Игрушки баснословных богатеев, симулякров часто собирают в форме изящных и раззолоченных произведений искусства – движущихся человекоподобных кукол, или анимированных статуй. Но под их великолепной оболочкой скрывается лишь механический остов, автоматическое сердце, гидравлика конечностей, и контрольная автоматика, подключенная к порабощенному мозгу через посредство искусственных нервных ганглиев. Несмотря на изощренность конструкции и чудесное мастерство её исполнения, лишь глупцы или отступники способны впасть во грех, приняв его примитивные запрограммированные реакции за признак разума. Подобное поведение вполне способно вызвать неотвратимый и ужасающий гнев Культа Механикус – за столь мерзкое богохульство в прошлом уже не раз сжигали миры.

Симулякр Янус

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	30	40	50	30	20	30	35	20

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 12

Умения: Бдительность (Вос) +10, Уклонение (Лов), одно Умение группы Исполнитель, Знание или Ремесло на уровне +20.

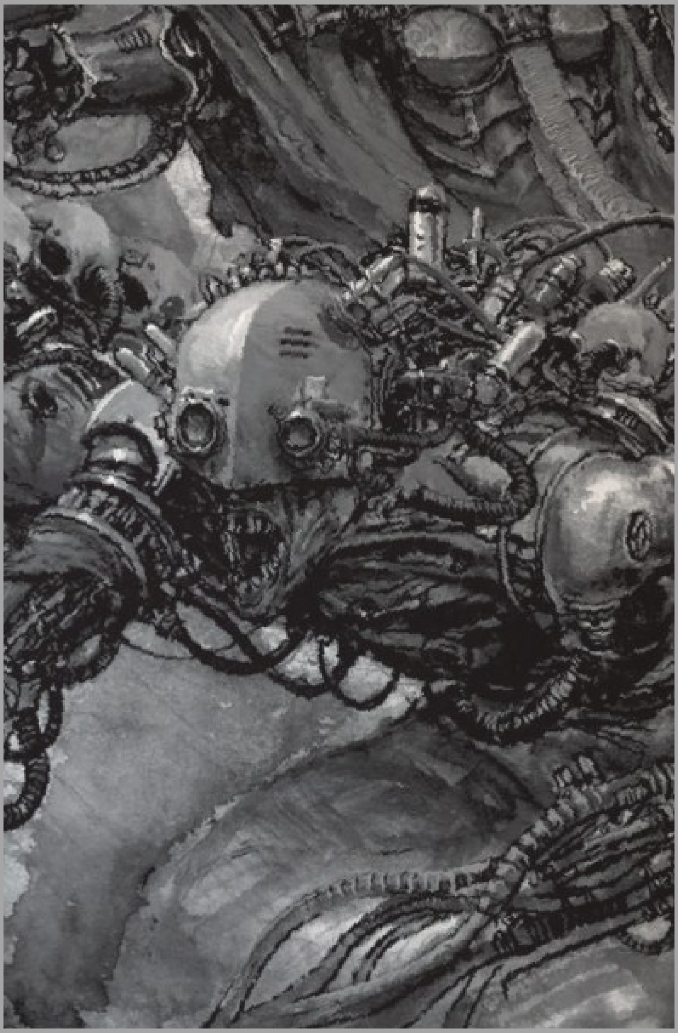
Таланты: Одарённый (выбранное Умение).

Особенности: Ночное Зрение, Машина (4), Природное Оружие (кулак).

Оружие: Безоружный (1d5+4; Примитивное).

Броня (Машина): Все по 4.

Оборудование: Встроенная бусина связи, а также любое оборудование или система, необходимая для выполнения запрограммированной функции.



Боевой Сервитор «Преторианец»

Хотя на поле боя в роли ударной пехоты и техножреческих телохранителей чаще всего можно увидеть базовые модели орудийных сервиторов, сервиторы класса «Преторианец» – совсем иной уровень боевой мощи. Огромные, тяжеловооружённые и тяжёлобронированные боевые машины, водруженные на гусеничные или сильно аугментированные шагающие шасси, и одержимые яростными и жаждущими разрушения духами машины – вот что такое «Преторианцы».

Боевой Сервитор «Преторианец»

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
40	40	10/50	10/50	30	20	30	40	05

Скорость: 4/8/12/24 **Раны:** 20

Умения: Бдительность (Вос) +10.

Особенности: Бронированный, Автостабилизация, Ночное Зрение, Страх 1, Машина (5), Природное Оружие (сервокулак), Размер (Большой), Устойчивый, Сверхъестественная Сила (х2), Сверхъестественная Выносливость (х2).

Оружие: Безоружный (1d5+10; Примитивное) и любые два из перечисленных – Пробойник, Цепной топор, Электрохлыст, Огнемёт, Тяжёлый Болтер, Тяжёлый Стаббер, Мельтаган, РПГ (Фраг и Крак), Плазмаган или Веббер.

Броня (Машина): Все по 7.

Оборудование: Встроенная бусина связи, фидер с боеприпасами или запас энергоячеек (эквивалент трёх полных обойм для установленного оружия), система наведения (эквивалент лазерного прицела).

Фамильяры

Фамильяры – искусственные создания и конструкты, безвольно следующие за своим хозяином и беспрекословно исполняющие любые его приказы. Размер фамильяра никогда не достигает размеров взрослого человека (в противном случае их классифицируют как сервиторов), а сама их природа подразумевает подчинение единственному повелителю (если не приказано обратное). В большинстве своём, фамильяры не обладают самосознанием – их просто обучают или программируют выполнять определённое задание по приказу хозяина. Фамильяры – это либо живые существа, контролируемые сознанием хозяина при помощи техномистических псибернетитеских нейроимплантатов, либо кибернетические организмы, управляемые голосом или кодированным вокс-сигналом. Эти рабы человека по сути своей являются причудливым плодом смешения древних наук и мистических суеверий, а для того, чтобы владеть одним из них, требуется доступ к множеству технологий из числа тех, что Культ Машины почитает священными. Суетливая свита вьющихся вокруг хозяина фамильяров – несомненный признак высокого статуса как среди Механикусов, так и во всем Империуме в целом.

Управление Фамильярами

Во многих отношениях фамильяры функционируют подобно любому другому созданию. У них есть Характеристики, Таланты, Особенности и т.п. Однако, благодаря их особому взаимоотношению с хозяевами, для них требуются особые правила.

Хозяин контролирует фамильяра при помощи ряда простых команд. Как правило, это отдельные слова, короткие предложения, или их эквивалент, так что приказ фамильяру – Свободное Действие. По решению Мастера, фамильяру может понадобиться успех в Тесте на Интеллект, чтобы правильно интерпретировать противоречивый или сложный приказ. По выполнении задания фамильяр возвращается к хозяину, если не было отдано иное распоряжение, или если обстоятельства тому не препятствуют.

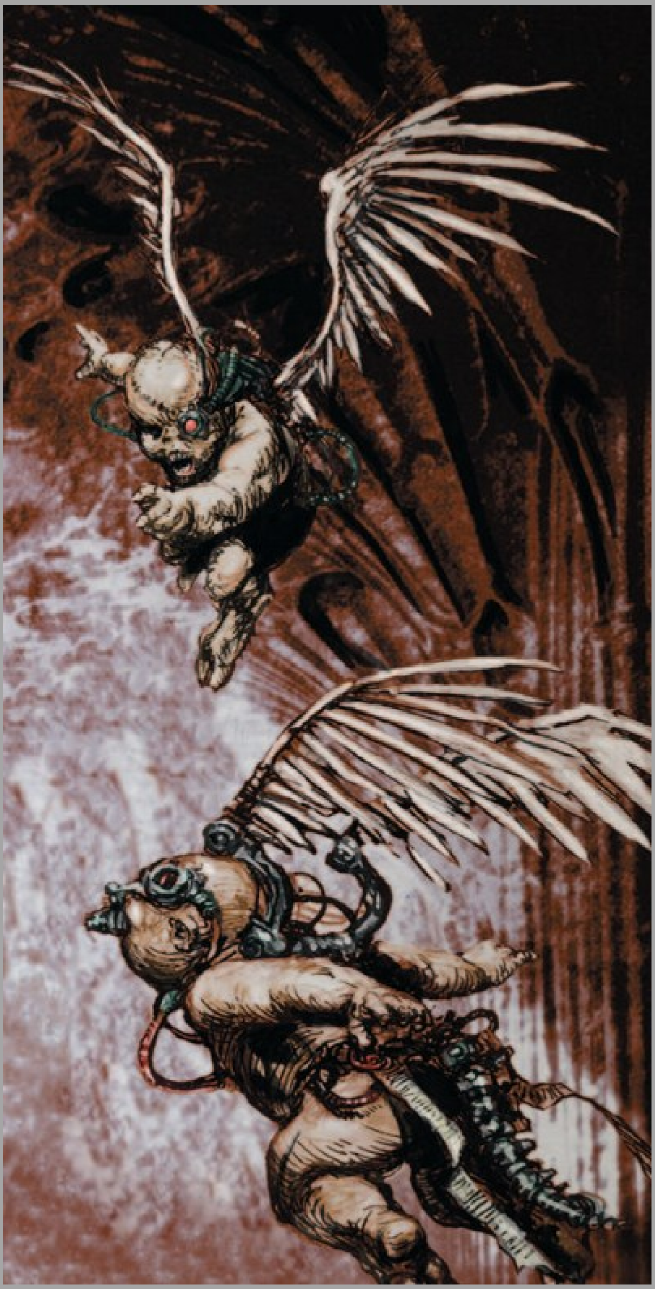
Создание Фамильяра

В качестве основы для фамильяра могут использоваться многие виды живых существ, биоконструкты или чистые автоматы. Самый простой способ создать фамильяра – выбрать существо из списка Животные и Вредители (**Глава XII: Ксеносы, Еретики и Антагонисты**), и применить к нему одну или несколько приведённых ниже модификаций. Сервочерепа и херувимы – особые виды фамильяров, распространённые среди Адепта Империума, и потому описаны отдельно.

Киберсоздания

Киберфамильяры – полуразумные механические копии или кибернетические адаптации живых существ, управляемых хозяином, верность которому является основой основ их «картины мира». Одни киберфамильяры предназначены служить высокопоставленным адептам и техножрецам в качестве дорогих игрушек и видимых атрибутов их высокого положения, другие же более практичны: их оснащают имплантированными оружейными системами и разнообразной полезной аугментикой.

Модификации: Любое звероподобное существо не больше Маленького Размера может быть превращено в киберфамильяра. Процесс привнесёт следующие изменения в его профиль:



- Существо получает особенность Машина (2) и +2 к Ранам.
- Природные атаки существа теряют особенность Примитивное.
- Сила и Выносливость существа возрастают на +5, Ловкость уменьшается на -5.
- Сильно аугментированные киберсущества, предназначенные для боя (или те, в которых почти или совсем не осталось живых тканей) увеличивают значение особенности Машина (от 3 до 5) и получают талант Бесстрашный. Вдобавок, по желанию создателя, они лишаются особенности Зверь.

Киберсущество, как и человек, может быть оснащено множеством имплантатов, таких, как респиратор, ауспекс или даже встроенное оружие (смотри **Кибернетика на странице 253**). Особые программы или системы, дублирующие эффекты Талантов, Умений или Особенностей могут быть установлены в виде специальных кортикальных имплантатов.

Если киберфамильяр проваливает любой Тест Силы Воли на четыре и более ступени, или получает Критический Удар по голове, существует 50% шанс того, что его программа выдаст катастрофический сбой, который полностью подавит функции его органического мозга. Вследствие этого события существо обезумеет и начнет атаковать каждого, кто встанет у него на пути, пока кто-нибудь его не уничтожит.

Берсерк-чип

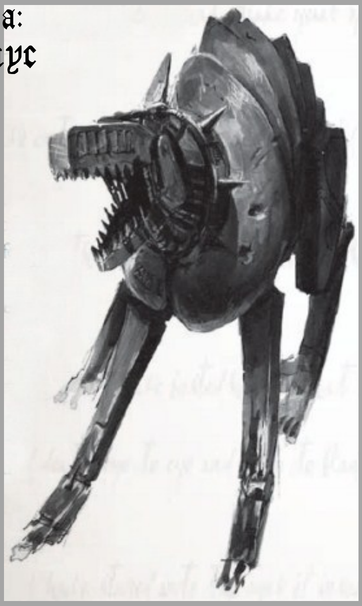
Также именуемые «лобосами» или «припоями», эти устройства хирургическим путём внедряются в мозг существа. Будучи включенным, чип ввергает его в состояние практически неконтролируемого кровожадного безумия, подпитываемого лошадиными дозами боевых наркотиков, впрыскиваемых в оставшиеся органические ткани. Эти чипы, как правило, активируются при помощи голосовой команды или условного сигнала, обращенного к зверю.

Существа под действием берсерк-чипа получают талант Неистовство (активируется мгновенно, кодовым словом или сигналом хозяина). Пока имплантат активен, существо получает временный иммунитет к Уменьшению Характеристик и Оглушению (все эти эффекты вступят в силу, когда чип будет выключен). Выключается чип другой командой или сигналом – существо при этом получает 1d5 уровней Усталости. К несчастью, каждый раз, как чип включается, существует 10% шанс того, что выключиться он уже не сможет, и существо останется в состоянии неконтролируемого безумия до конца своей жизни, который наступит через несколько часов от нервного истощения и шока.

Пример Киберфамильяра:

Кибермастиф Адептус Арбитрес

Кибермастифов обычно отдают под начало Адептус Арбитрес или подразделений местных силовиков для поимки опасных рецидивистов и еретиков. Как правило, кибермастиф обладает металлическим телом крупного пса с центральной нервной системой, взятой у подходящего хищника-охотника – спущенный на врага, он являет собой поистине устрашающее орудие закона Императора.



Кибермастиф								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	--	40	35	20	17	35	30	--

Скорость: 4/8/12/24 **Раны:** 8

Умения: Бдительность (Вос) +10, Скрытность (Лов) +10, Бесшумный Шаг (Лов) +10, Плаванье (Сил), Выслеживание (Инт) +20.

Таланты: Бесстрашный, Плечом к Плечу.

Особенности: Бронированный, Жестокий Натиск, Усиленные Чувства (Обоняние), Машина (4), Четвероногий, Размер (Маленький).

Оружие: Укус (1d10+3 Р).

Броня (Машина): Все по 6.

Оборудование (Имплантаты): Инфракрасное зрение, носовые фильтры.

Пси-связанный Фамильяр

Пси-связанный (или псибернетический) фамильяр – это живое существо, психически соединенное с сознанием своего хозяина нерушимыми техномистическими узами. Парные кортикальные интерфейсные контуры связи хозяин-фамильяр (именуемые псибер-манками), позволяют осуществлять непосредственное и очень точное управление связанным созданием, предоставляя хозяину доступ к сенсорному восприятию существа и давая возможность мгновенно передавать команды на очень значительные расстояния.

Из-за особенностей идиосинкразии этой загадочной и малопонятной технологии, «приёмником» псибернетического управления может стать лишь небольшое неразумное существо. Оно должно обладать особенностью Зверь и быть Маленьким (или меньше).

Расстояние, на котором работает псибернетическая связь, равно Бонусу Силы Воли хозяина в километрах, хотя различные местные условия могут сильно уменьшить эту дистанцию.

Существо может быть одновременно Кибернетическим и Псибернетическим фамильяром. Стоимость принимающего псибер-манка включена в стоимость фамильяра, но персонажу игрока следует помнить о правилах вживления аугментики при установке своего, доминирующего псибер-манка.

Модификации: Увеличь Интеллект и Силу Воли пси-связанного существа на +5. Помимо этого, существо получает +1 Рану.

Особое: Псибернетический фамильяр персонажа с Пси-рейтингом 2 (и выше) может считаться его Психофокусом. Кроме того, псайкер может расширить действие любой психосилы с дистанцией «Сам» на своего фамильяра, увеличив её Порог на +2.

Пример Псибернетического Фамильяра:

Псибер-орел

Псибер-орлов Адептус Механикус создают в дар видным сановникам Империума. Самого Лорда Хакса повсюду сопровождает пара огромных и поистине величественных псибер-орлов, подаренных ему Фабрикаторами Трёх Латэ. Они непрестанно кружат над головой своего хозяина, в гулкой пустоте величественных залов Светозарного Дворца, и их глазами пристально взирает он сверху вниз.

Псибер-орел								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	--	18	26	45	15	40	25	--

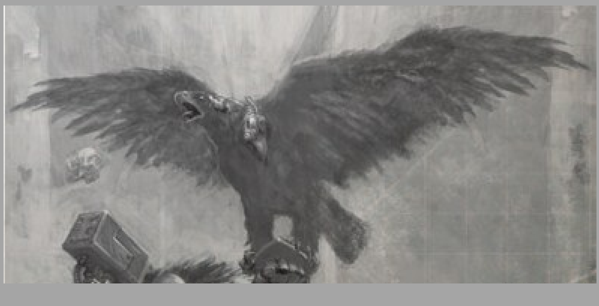
Скорость: 2/4/6/12 **Раны:** 6

Умения: Бдительность (Вос)+20, Скрытность (Лов) +10.

Таланты: Стремительная Атака.

Особенности: Зверь, Летун 8, Размер (Миниатюрный).

Оружие: Безоружный (1d10-3; Примитивное).



Сервочерепа

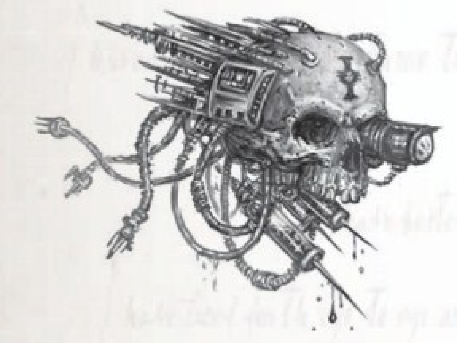
Сервочереп – это человеческий череп (как правило, избранного слуги или младшего техножреца), оснащенный рудиментарным духом машины, вспомогательными системами и антигравитационным двигателем, обеспечивающим подъемную силу. Эти конструкты запрограммированы на выполнение определённой функции и оснащены всеми необходимыми приспособлениями. Их основные преимущества – малый размер и высокая маневренность (которые позволяют им проникать в места, которые в ином случае были бы недоступны или слишком опасны для оператора сервочерепа), а также способность служить дополнительными «глазами и ушами» для своих хозяев. Сервочерепа, в первую очередь, ассоциируются с Адептус Механикус, которые считают их великолепными слугами, и духи машины их сервочерепов особенно преданны и чисты. Впрочем, Механикум активно производит сервочерепа и для других Адепта, и для высокопоставленных элит многих миров-ульев.

Сервочереп как Фамильяр

Во многом сервочереп «работает» как киберфамильяр с голосовым управлением. Самое большое отличие в том, что у сервочерепа совсем другие инстинкты (запрограммированные отклики), а потому ему можно отдать более широкий спектр команд. Все сервочерепа способны парить над землей и сохранять неподвижность в течение любого промежутка времени.

Череп-страж

Этот сервочереп усиленной конструкции оснащен орудийной системой и алгоритмами выбора цели. Черепа-стражи (также называемые стрелковыми и боевыми черепами, в зависимости от установленного на них вооружения) – редкие и престижные охранные устройства. Их малый размер, неусыпная бдительность и способность бесшумно парить в тени делает их отличными слугами – эффективными, и, в то же время, не бросающимися в глаза.



Череп-страж								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	35	10	20	40	15	35	20	--

Скорость: - **Раны:** 5

Умения: Бдительность (Вос) +20, Скрытность (Лов) +10, Уклонение (Лов) +10, Бесшумный Шаг (Лов) +20.

Таланты: Бесстрашный, Оружейный Талант, соответствующий носимому вооружению.

Особенности: Ночное Зрение, Летун 6, Машина (3), Запрограммированное Поведение, Размер (Миниатюрный).

Оружие: Безоружный (1d10-3; Примитивное).

Броня (Машина): Голова 3.

Череп-расчленитель или Боевой Череп: Этот сервочереп оснащен суставчатыми конечностями, оканчивающимися лезвиями с мономолекулярной заточкой. По команде хозяина, боевые алгоритмы, зашитые в его контурах, способны превратить череп в режущий и кромсающий врагов смертоносный вихрь. Оружие черепа-расчленителя наносит 1d5+2 Урона с Бронебойностью 2. Череп не может Парировать своими моно-лезвиями. Иногда расчленителей оснащают иным, более мощным вооружением, типа электрохлыстов и цепных ножей, но они встречаются гораздо реже и стоят дороже.

Стрелковый Череп: Стрелковый череп оснащен одним дистанционным оружием, таким как укороченный стаббер или лаз-карабин, хотя вместо него может подойти почти любой Пистолет или Компактная версия Базового оружия – что, конечно же, может повлиять на конечную стоимость и доступность устройства. Оружие черепа комплектуется лазерным прицелом.

Особые Правила

Команды: Черепом-стражем можно управлять как обычным кибер-фамильяром. Помимо того, черепу можно отдавать следующие приказы:

Охранять: Следовать за хозяином или указанным человеком и охранять его.

Найти и Уничтожить: Методичный обыск указанной области и уничтожение всего, что не внесено в список исключений.

Стеречь: Охрана указанного места, предмета или патрулирование по указанному маршруту.

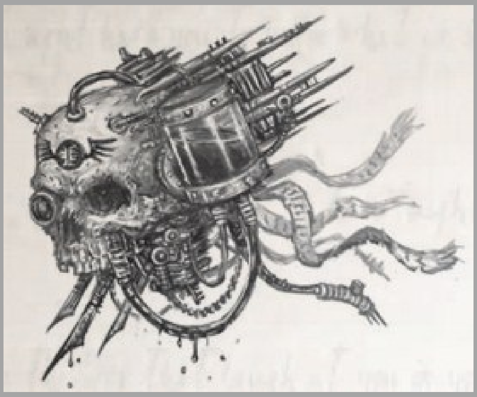
Запрограммированное Поведение: Пока черепу-стражу не приказано обратное, он станет атаковать (с намерением уничтожить) всё, что прямо угрожает его «подопечному» или ему самому («уровень терпимости» выставляет хозяин черепа). Он будет защищать себя, если подвергнется атаке; если его хозяин серьёзно ранен, череп-страж будет защищать его даже ценой собственного уничтожения.

Жизнь в Тени Омниссии

Жизнь на мире-кузнице сурова даже по Имперским стандартам. Адептус Механикус измеряют, оценивают и сортируют каждого ребенка, рождённого в их владениях, чтобы решить, каково его предназначение и как он лучше всего сумеет послужить сплетению великого узора Омниссии. Самые многообещающие попадают под покровительство Бога-Машины – их судьба, со временем, приведёт их к рукоположению в техножречество. Из оставшегося приплода наиболее одарённым физически суждены превратности путей Скитариев и других, более закрытых каст. Большинству, однако, желает оно того или нет, суждено лишь то или иное место в непомерной производственной сети миров-кузниц. Эта пожизненная служба приводит к формированию огромной массы квалифицированных рабочих, способных поддерживать титаническую промышленность мира-кузницы. Эти слуги (именуемые рабочими единицами) в свободное время вольны устраивать собственную жизнь как угодно, но в целом условия мало отличаются от тех, что можно встретить на любом мире-улье. В общем и целом, рабочие единицы мало кого интересуют до тех пор, пока нормы выполняются, порядок не нарушается, а мистические изыскания их повелителей идут своим чередом. Те же, кто не справился со своими обязанностями, получил тяжёлое увечье или был признан виновным в преступлении, несут суровое наказание – спрос на новых илотов и органические компоненты для сервиторов есть всегда.

Более подробную информацию о мирах-кузницах и их обитателях смотри в книге **«Миры Латэ»**.

Монозадачный Череп



Наиболее распространённая разновидность сервочерепов, монозадачные черепа запрограммированы и оснащены оборудованием для оказания помощи в каком-либо деле. Большинство из них, помимо необходимых аксессуаров, обладает базовым набором манипуляторов и захватов.

Монозадачный Череп

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
15	--	10	20	30	15	35	20	--

Скорость: - **Раны:** 4

Умения: Бдительность (Вос) +20, Скрытность (Лов) +10, Уклонение (Лов), Бесшумный Шаг (Лов) +10.

Таланты: Бесстрашный.

Особенности: Приказы, Ночное Зрение, Летун 6, Машина (1), Запрограммированное Поведение, Размер (Миниатюрный).

Оружие: Безоружный (1d10-3; Примитивное).

Броня (Машина): Голова (1).

Оборудование: Череп оснащен пикт-передатчиком, способным записывать и передавать то, что череп видит и слышит, на приёмник хозяина или подключенный когитатор, а также навигационными системами, позволяющими ему ориентироваться в пространстве, распознавать окружающее и безошибочно следовать по ранее пройденному маршруту в любом направлении. Помимо того, монозадачный череп оснащен всем необходимым для выполнения запрограммированной функции. Наиболее распространённые из них перечислены ниже:

Авгур: Череп оснащен ауспексом и вокс-дата транслятором для передачи получаемых данных.

Посланник: Череп используется в качестве курьера, а потому оснащен специализированным сканером-идентификатором, подробнейшими программными картами местности и т.п. Череп может либо просто принести физическое послание в виде свитка или дата-планшета, либо передать запись при помощи встроенной голо-системы.

Осветитель: Этот череп оснащен мощной лампой, светосферой или даже угольной жаровней (любимая модель Экклезиархии).

Глашатай: Череп оснащен мощной акустической системой, способной проигрывать записанные в память черепа сообщения или транслировать голос хозяина.

Медик: Череп оснащен встроенной аптечкой и медицинским сканером. К его Умениям прибавляется Медика (Инт+20), которую он применит, чтобы оказать первую помощь по приказу своего хозяина.

Подмастерье: Череп оснащен комбитулом, и, хотя он может самостоятельно выполнять простые эксплуатационные ремонтные программы, его истинное предназначение – находиться под прямым управлением своего хозяина, подобно ещё одной паре зорких глаз и умелых рук, там, куда сам хозяин не смог бы добраться.

Особые Правила

Команды: Монозадачным черепом можно управлять как кибер-фамильяром. Помимо того, их можно запрограммировать на непрестанное выполнение простых однообразных заданий на основе их базовой функции (скажем, освещать определённую комнату, передавать все услышанное строго определённому лицу и т.д.).

Запрограммированный Инстинкт: Череп не будет атаковать, даже защищаясь, если не получит прямого приказа хозяина, но даже после этого он выйдет из боя, как только получит урон. Если программа черепа окажется в тупике, будь тому виной её сбои или полученные черепом повреждения, череп вернется к хозяину или на место, назначенное его оперативной базой.

Таблица И-5-5: Сервиторы и Фамильяры

Имя	Цена	Доступность
Сервиторы		
Симулякр Янус	20.000	Раритет
Преторианец	35.000 (+вооружение)	Только для Магосов
Улучшения		
Кибернетизация существа*	3.000+	Скудная
Дополнительные Имплантаты	Человеческие аналоги x2	Как человеческие аналоги
Машина (+1)	500	---
Бесстрашный	250	---
Кортекс-имплантат (Умение)**	1.000	Раритет
Кортекс-имплантат (Талант)**	500	Скудная
Псибернетизация существа*	5.000+	Редкая
Псибер-манок	1.000	Редкая
Фамильяры		
Череп-страж		
Боевой	1.750	Редкий
Стрелковый	2.000 (+вооружение)	Редкий
Монозадачный Сервочереп		
Авгур	1.500	Редкий
Посланник	1.800	Редкий
Осветитель	950	Скудный
Глашатай	1.000	Скудный
Медик	2.500	Редкий
Подмастерье	1.500	Скудный

**Эта стоимость прибавляется к цене самого существа и стоимости эксплуатации необходимого специализированного оборудования и имплантируемых способностей (удвой цену устройства с необходимым функционалом).*

***Установлены могут быть только уместные Таланты и Базовые Умения (требования для которых также должны быть соблюдены).*

> Каждый слуга имеет свое место;
> не имеет значения, насколько оно низко
> или благопристойно. Знать свое место –
> величайшая добродетель, преуспеть,
> пребывая на нём – величайшее утешение,
> а благоволение господина твоего –
> величайшая награда.

Оборудование

«Тупая мясная кукла! Ты хорохоришься и важничаешь именем своего жалкого псевдо-бога, который все ещё жив-то благодаря именно нашему тайному искусству! Ты застишь себе глаза собственной болтовней о ересях, неуклюже шаря вокруг в попытках удержать эфир руками, и во имя чего? Ты не знаешь ничего! Ты сам – ничто! Если бы ты знал хоть малую часть истинных паттернов реальности, ты бы уполз отсюда, и спрятался бы, дрожа от страха! Мы есмь Механикум и мы пребудем вовек. Мы существовали задолго до вашего тщеславного Империума, и мы пребудем, когда от него не останется даже золы!»

- Магос-отступник Умбра Малигрис,
вокс-запись, найденная на теле Инквизитора Баллиола

Когитаторы

Когитаторы – это машины, призванные разбирать и просеивать большие объемы данных, считывать и обрабатывать священный язык алгоритмов; их размеры и вычислительная мощь варьируются от малых портативных моделей до логических скиний и вычислительных залов, интегрированных в мануфакторумы, космические корабли и архивные центры.

Доступ к подходящему когитатору обеспечивает бонус к Тестам Грамотности, Логики и Знаний, если приходится сравнивать или просматривать большие объемы данных.

Стационарные

Эти титанические системы способны анализировать и обрабатывать поистине невообразимые объемы данных (записи о поступлениях планетарной десятины, стенограммы генетических реконструкций и т.п.). Большая часть этих машин оснащена автоперьями для вывода данных на свитки, контрольными алтарями духов машин или симбиотическими оператор-савантами и встроенными голопроекторами. Эти машины обеспечивают бонус +20 к соответствующим Тестам. При обращении с этими гигантами необходимо неукоснительное соблюдение правильных ритуалов и обрядов, иначе в их вычисления способны закрасться ошибки и неточности, и, кроме того, существует риск того, что из-за неподобающего обращения когитатор станет вместилищем злых духов.

Персональные

Эти портативные устройства способны анализировать информацию с дата-планшетов и иных подобных источников, обеспечивая бонус +10 к соответствующим Тестам.

Серые Устройства

Эти коробочки шлифованного металла, потребляющие энергию и производящие глухой ритмичный шум в ответ на неизвестные факторы, именуются серыми устройствами и являются небольшими технологическими аппаратами неясного предназначения, излучающими загадочную ауру и, похоже, способными в некотором роде отвечать на внешние раздражители. Эти странные механизмы впервые были обнаружены в древних

тоннелях Пеллуцидара-9, и Техножречество Марса почитает их священной тайной, которая в руках глупцов стала объектом богохульных и запретных игр. Эти еретики изводят духов машины серых устройств в ожидании отклика, делая ставки на то, когда это произойдет, в то время как иные видят в них способ проникнуть взором в грядущее или вовсе за грань материального бытия. Одни говорят, что «ответы» серых устройств абсолютно случайны, другие – что закономерность есть, но её едва ли можно понять, не говоря уж о том, чтобы подчинить её желаниям игрока. Третьи утверждают, что устройства таят в своём чреве некое «зло», вредных и нечистых духов, только и ждущих возможности совратить кого-нибудь с истинного пути.

В Поисках Игрищ: Попытка найти место, где проводятся игры с серым устройством, требует Теста на Доступность, пройденного на мире-кузнице или во владениях Механикума со штрафом -30. Тест автоматически можно считать проваленным, если игрище ищет техножрец, или человек, замеченный в компании техножреца. Если устройство всё же обнаружено, знакомства, сведённые с его помощью, вполне могут оказаться дорожкой к куда более тёмным и мрачным вещам.

Голопроектор

Убранный в латунь, увитый кабелями в хромированных кожухах и окутанный облаками шипящего пара, голопроектор – непременный атрибут залов совещаний самых разных ведомств самых разных Адепта. Ритуалы возведения и эксплуатации этих аппаратов – одни из древнейших и самых священных из сохранившихся. Появление мерцающего конуса, демонстрирующего подернутые синевой трёхмерные изображения, сопровождается бормотанием монотонных литаний и ароматным дымом курящихся молитвенных свечей. Голопроектор можно подключить к когитатору или иному источнику данных.

Сверхплотные Пенетраторы (Боеприпас)

Именуемые в народе «Латэйскими Раздирателями» за тот ужасающий эффект, что они производят при контакте со слабой плотью, пули для этих боеприпасов отливаются из уникального металлического сплава, появление которого стало возможным только благодаря необычным гравитационным флуктуациям внутри Системы Латэ. Из-за значительной массы снаряда, начальное ускорение ему может придать лишь усиленный заряд взрывчатого вещества – который, в свою очередь, способно выдержать только самое прочное и надёжное оружие.

Эффект: Уменьши Дистанцию своего оружия вдвое. Увеличь Бронебойность на 2. Оружие получает особенность Разрывное. Наконец, любая средняя цель размером с человека, в которую попадает такой снаряд, должна преуспеть в Простом (+10) Тесте на Выносливость, чтобы не оказаться сбитой с ног ударом.

Оружие: Ручные пушки, охотничьи винтовки, дробовики (теряют особенность Разброс), болт-пистолеты и болтеры (их Урон становится Ударным, а не Взрывным).

Изотропические Топливные Стержни

Краеугольный камень Имперской технологии и истинное чудо времен Высокой Тёмной Эры, эти метровые металлические стержни содержат концентрированный жидкометаллический накопитель, способный хранить огромное количество энергии. Единственный полностью заряженный стержень может питать энергией небольшое поселение или хаб на протяжении нескольких недель. Технология создания изотропических топливных стержней – секрет, ревностно охраняемый Механикусами, а сами стержни – очень ценный и высоко востребованный товар.

Латэйский Клинок (Улучшение)

Астрономические и гравитационные свойства миров Латэ создают условия для отливки металлических сплавов редких и исключительных свойств. Именно из этих сплавов и куют легендарные латэйские клинки. Их прочность и внутренняя структура воистину феноменальны, а сам клинок, будучи не толще бумажного листа, столь гибок и, в то же время, крепок, что способен без труда выдерживать не только самые сильные удары, но и разрушительное воздействие силовых полей. Некоторые, включая самого Лорда Хакса, предпочитают латэйские клинки даже силовому оружию – настолько высоко их качество и заслуженна их слава.

Эффекты: Оружие с латэйским клинком теряет особенность Примитивное. Урон оружия увеличивается на 2, а Бронебойность на 3. Носители этого оружия получают бонус +10 к Тестам Ближнего Боя. Латэйский клинок не может быть уничтожен при контакте с силовым полем; считается, что значение Брони клинка равно 25, если атаковать его намеренно. Латэйский клинок автоматически считается оружием Высшего Качества (все сопутствующие эффекты уже включены в статистику). Это улучшение несовместимо с улучшением Моно.

Оружие: Ножи, метательные ножи, мечи и топоры (включая двуручные разновидности последних двух).

Опус Машина

Одно из древнейших наименований символа Механикума, черепа в зубчатом колесе, Опус Машина известен по всему Империуму – значение его для служителей Омниссии не менее сакрально, чем значение аквилы для паствы Экклезиархии. Версия этого знака, представленная здесь – не просто символ, но передающее устройство с дата-джинном, провозглашающим своего хозяина достойным тех, кто достаточно чист, чтобы слышать его.

Если персонаж знает, как правильно обращаться с ним (т.е. обладает Умением Обыденное Знание (Культ Машины)), то носитель этого символа получает бонус +10 к Социальным Тестам при взаимодействии с техножрецами и последователями Бога-Машины.

Знак Великого Допуска

Эти устройства функционируют подобно стандартному Опус Машина, но, помимо того, содержат бесчисленное множество кодовых шифраторов, замещающих декрипторов и вариативный генератор эффекторных полей, превращающих его в эквивалент мультиключа, обеспечивающего бонус +10 к Тестам на Безопасность, сделанным с целью отключить сигнализацию, взломать электронный замок или вступить в контакт с духом машины.

Болты Темпест (Боеприпасы)

Болты класса Темпест делают только в одном месте Империума – на Марсе, единственной планете, обладающей редкой и могучей технологией производства этого боеприпаса. Темпест содержит мощный миниатюрный плазма-шоковый генератор, детонирующий при ударе и освобождающий поток электромагнитной и термальной энергии. Запас болтов Темпест хранится в арсеналах Магосов Милитант Системы Латэ – ими экипируют техножрецов Ковенантов Уничтожения, отправляющихся на охоту за еретехами и иными отступниками, поскольку Темпест особенно эффективны в деле уничтожения как порченных, так и изначально богомерзких машин.

Эффекты: Измени тип Урона оружия с Взрывного на Энергетический. Помимо того, оружие получает особенность Шоковое.

Оружие: Болт-пистолеты, болтеры и тяжёлые болтеры.

Слёзы Дракона

Адептус Механикус широко применяет искусственное психовирусное инфицирование для модификации сознания своих слуг: эту сакральную церемонию именуют мем-вирусной инъекцией. Слёзы Дракона – один из этих редких и крайне опасных агентов; его воздействию чаще всего подвергают элитных Центурионов Скитариев. При заражении объект впадает в мертвенную лихорадку, во время которой его разум подвергается действию заложенных в психовирус видений и чувственных ощущений худших кошмаров, которые Механикус встречал на протяжении своей долгой истории. Разум тех, кому удается пережить мем-вирусную лихорадку, освобождается от страхов и хрупкости, присущих человеческому рассудку.

После заражения объект должен преуспеть в Трудном (-10) Тесте на Силу Воли или получить 1d10+10 Очков Безумия. Успешный Тест навсегда обеспечит персонажа талантом Бесстрашный, но при этом уменьшит его Товарищество на 1d10.

Таблица И-5-6: Оборудование Миров-кузниц

Имя	Цена	Вес	Доступность
Когитатор			
Стационарный	4.000+	100кг+	Средняя
Персональный	750	1,5кг	Средняя
Серое Устройство	500	3кг	Редкая
Голопроектор	3.000	40кг	Скудная
Сверхплотные Пенетраторы	100 за шт.	---	Редкая
Изотропические Топливные Стержни	5.000	10кг	Средняя
Латэйский Клинок	+ 2.500	---	Раритет
Опус Машина	1.500	0,5кг	Только для Техножрецов
Знак Великого Допуска	12.000	0,5кг	Только для Техножрецов
Болт Темпест	250 за шт.	---	Раритет
Слезы Дракона	6.000	---	Раритет

V

FRONTIER WORLDS & THE VOID

Frontier Worlds–Ranged Weapons
•
Armour
•
Frontier Gear
•
Frontier Drugs & Services
•
The Void–Naval Bases & Commercial Stations
•
Ranged Weapons
•
Melee Weapons
•
Void Gear
•
The Black Holds

Миры-фронтиры

«Подошвы моих сапог топтали пыль сотен миров, так что запомни, что я тебе скажу, потому как я-то знаю, о чем говорю: Галактика Императора нашего полна горячих, холодных, душных, промозглых, грязных, безвоздушных, болотных, газовых, ледяных и иных жалких планеток. Да, есть пара приятных мирков, но одни тамошние причальные пошлины оставят тебя без гроша. Вот мой совет – не ожидай ничего приятного от своих путешествий, и неожиданности будут приключаться реже».

- Вольный Торговец Кобаль Айздар

Сектор Каликсис расположен на самом краю Империума, и за его пределами простирается лишь холодная тьма. Значительное число планет в пределах сектора классифицируется как дикие миры или фронтиры; даже многие из так называемых «цивилизованных» миров являют собой пару ульев, окружённых пустошами, что смертоноснее иных миров смерти. Фронтир – не то место, что прощает ошибки. Путешествие по Сектору Каликсис без средств защиты – затяжной, но верный способ самоубийства. Хотя надёжное оружие (и, желательно, не одно и не два) – идея определённо неплохая, но никакая огневая мощь не защитит тебя от ледяных ветров Сорита и не утолит твою жажду в Пепельных Норах Тренча. На Даске живут биоформы, о которых не слышал ни один Магос Биологис, а на Федриде водятся хищники, способные не разжевывая проглотить «Лэнд Рейдер» – с правильным оборудованием можно надеяться пройти через все эти опасности относительно целым. Тут, как и везде в Империуме, знание – сила. Пока ты на фронтире, умение пережить каждую из мириадов опасностей окружающей природы не менее важно, чем умение сражаться.

Доспехи

«Я слышал, в ульях полно тех, кто никогда в жизни не видел и никогда не увидит неба своего родного мира, разве что в первый и последний раз, по пути к транспортному кораблю Имперской Гвардии. Проведя большую часть своей жизни под враждебными чужими небесами, которые в основном только и делали, что пытались меня убить, могу с уверенностью сказать – нихрена эти работяги не теряют».

- Никус Моннс, наёмник

Туристический Полевой Комбинезон

Немногочисленные путешественники Империума часто оказываются в самых разнообразных природных условиях – никогда не помешает подготовиться к ним ещё во время космического перелёта. Неуклюжие пустотные скафандры часто непрактичны, особенно когда атмосфера мира не смертельна, а всего лишь неприятна для человека, к тому же, далеко не все скафандры обеспечивают носителю защиту против прямого урона. Для тех, кто путешествует по фронтирам, этот вопрос особенно актуален, ведь мало обнаружить неизведанную планету – условия пребывания на ней могут потребовать экипировки и оборудования, кои находятся во многих месяцах и даже годах пути. Некоторые достойные представители сразу нескольких благородных домов Мальфи решили, что такая ситуация неприемлема, и распорядились начать разработку серии полевых комбинезонов, призванных противостоять самым разнообразным враждебным природным условиям, при этом обеспечивая носителю относительный комфорт. Идея оказалась удачной, и производство небольших партий этих комбинезонов было налажено на Мальфи, Ваксаниде и Синтилле. «Туристический Полевой Комбинезон» – общее имя для целого ряда самых разнообразных моделей костюмов. Большинство из них зовется по имени дома, который их производит, как, например, «Мариетта Ореол» или «Хакс Хостайл».

Таблица И-6-1: Доспехи Фронтиров

Имя	Зоны Защиты	Бр	Вес	Цена	Доступность
Продвинутая Броня					
Туристический Полевой Комбинезон	Все	1	5кг	625	Редкая
Грязеотталкивающие Ботинки	Ноги	3	6кг	500	Редкая
Доспех Бурь	Все	3	18кг	2.200	Редкая

Туристические комбинезоны полностью облегают тело носителя, поддерживая постоянную внутреннюю температуру, что делает их идеальной одеждой для пустынь и отличной поддевкой для наиболее холодных миров. Особые карманы костюма перерабатывают пот и иные телесные жидкости, нагревая или охлаждая их по мере необходимости, что, собственно, и позволяет регулировать температуру, одновременно обеспечивая аварийный запас воды. Комбинезон водонепроницаем, что делает его полезным в условиях болот и влажных джунглей, кроме того, его можно использовать для подводного плавания. Туристический полевой комбинезон добавляет +1 к Броне для всех частей тела и даёт бонус +10 к Тестам на Выживание.

Практически все эти костюмы оборудованы ребризером, бусиной связи и фотовизором.

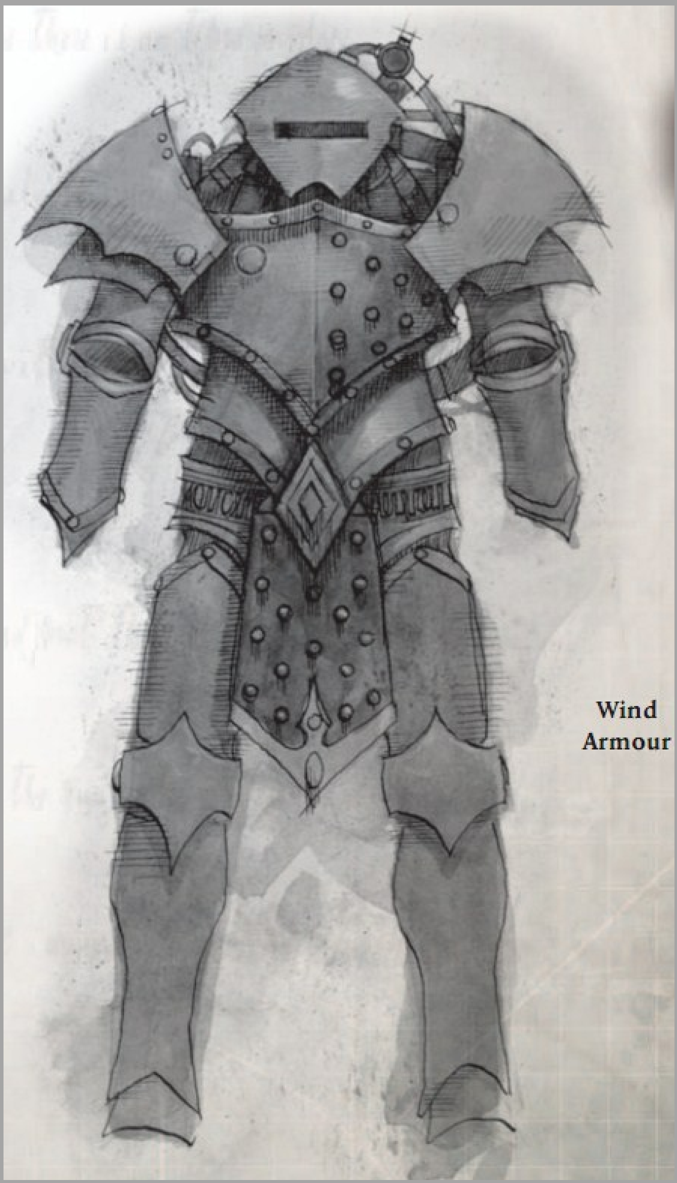
Грязеотталкивающие Ботинки

В пределах Сектора Каликсис существует множество мест, где сама почва едка и токсична. И будь ты в соляных болотах Эйкриджа, в овеваемых кислотными штормами пустошах Грангольда или в осклизлых джунглях Ваксанида, твоё путешествие будет коротким, и закончится, как только местная почва проест твою обувь и доберётся до тела – участь, уготованная всем неосторожным. Местные бедняки сооружают всякого рода опорки и обмотки, те, у кого есть деньги – покупают грязеотталкивающие ботинки.

Эти ботинки – многослойная конструкция на механизированном металлическом каркасе со встроенными электронными контурами, выполненная из самых современных материалов, отделанная прошитой керамитовой нитью кожей. Грязеотталкивающие ботинки способны противостоять самым агрессивным средам, выделяя химикаты, нейтрализующие кислотные и щелочные агенты окружающей среды. Кроме того, ботинки не скользят – вне зависимости от того, насколько ненадёжна поверхность, на которой стоит носитель, крохотные усики, выпущенные из подошв, помогают скомпенсировать ошибочные движения хозяина. Ботинки обеспечивают бонус +10 к Тестам на Ловкость при сохранении равновесия на ненадёжной или скользкой поверхности и дают 6 единиц Брони (для Ног) против едких субстанций.

Доспех Бурь

За этим несколько вычурным именем скрывается комплект доспехов, приспособленных для вполне конкретных условий – доспех бурь производится синтиллийским Цехом Дору, и поставляется на многие миры Сектора Каликсис, где существует проблема сильных ветров, бурь и штормов. Печально известные Наждачные Ветра Бараспайна достигают скорости 700 километров в час и легко способны «обглодать» человека в лёгкой броне до костей менее чем за 30 секунд. Подобная природная мощь способна нагрузить до предела даже пустотный щит. Поняв, что тупое противостояние ветру было бы великой глупостью, конструкторы этого доспеха реализовали идею системы автореактивных металлокерамических пластин, перенаправляющих убийственную мощь ветров, позволяя носителю передвигаться в условиях лёгких пылевых и песчаных штормов и, по крайней мере, выживать в самых сильных из них.



Доспех Бурь являет собой полностью герметичный костюм, покрытый сочленёнными панцирными пластинами и оснащенный мощными фильтрами с ребризером, соединенным с баками, содержащими дополнительный запас воздуха – это позволяет носителю дышать, даже если он полностью погребен под слоем пыли и песка (запаса воздуха в этом случае хватит примерно на три часа). Помимо того, каждый костюм оснащен встроенной вокс-системой и фотовизором. Основная роль доспеха бурь – защита от сильного ветра, а не от врагов – будучи популярным среди исследователей, он далеко не столь полезен в бою, сколь любые доспехи сходного класса.

Носитель этого доспеха получает иммунитет к эффектам сильного ветра и жестоких штормов.

Оборудование

«Ключ к торжеству над неудачей – её неприятие».

- Магос Генетор Халикс Редоль

Эфирные Крылья

Несколько неточно именуемый аппарат, эфирные крылья созданы не для того, чтобы носитель их парил в воздухе, но для того, чтобы не позволить ныряльщикам погрузиться в смертоносную пучину химических океанов Лэндандера. «Висячие» колонии Лэндандера прикреплены к изнанке плавучих континентов этого мира. Добыча полезных химических соединений, разнообразные исследования и эксплуатационный осмотр – все это необходимо проводить снаружи; тут-то и вступают в дело эфирные крылья. Сами крылья являют собой ременную обвязку, оснащенную складными лезвиями-наконечниками, прикреплёнными к прочным катушкам керамитового шнура. Шнуры эти, в свою очередь, присоединяются к моторчикам, управляемым небольшими специализированными логическими машинами. Ныряльщик с эфирными крыльями обычно движется, прикрепив пару (или больше) шнуров к «земле» или городским постройкам, используя лезвия наконечников как крючья, или вбивая их в подходящую поверхность как колья – как скажут логические машины эфирных крыльев. Большинство эфирных комплектов состоит из четырех таких тросов, что позволяет пользователю, закрепившись двумя страховочными тросами, использовать два других для осторожного перемещения. Опытные пользователи устанавливают на свои упряжи до шести тросов, которые позволяют им развивать поистине знаменательную скорость. Полностью разложенный набор тросов напоминает огромные крылья – отсюда название аппарата.

Ходят слухи об акробатах, приспособивших эфирные крылья для условий, сильно отличающихся от химических морей Лэндандера – особого недостатка в труднодоступных тёмных закоулках, в которых можно спрятаться, долгое время оставаясь невидимым и незамеченным, нет практически нигде. Мрак сводов городов-ульев – идеальное место для засады экипированного эфирными крыльями убийцы. При помощи эфирных крыльев персонаж может передвигаться с половиной своей обычной скорости, но не способен Бежать и совершать Натиск. Персонаж с улучшенной, шестикатушечной системой может пройти Тест на Ловкость, чтобы передвигаться со своей обычной скоростью настолько долго, насколько захочет, пока не остановится. Отдельный Тест на Ловкость потребуется, чтобы двигаться со скоростью Бега или Натиска. Провал означает, что один из тросов не закрепился, или одна из логических машин на мгновение засбоила – в любом случае пользователь немедленно останавливается. Три и более ступени провала означают, что пользователь каким-либо образом запутывает тросы и срывает упоры. На Лэндандере это означает, что он тонет, на других мирах – падает с высоты (вероятно, очень значительной).

Палатка-жук

Альянс Цестелль был производителем самой первой серии складных биокуполов, ныне известных как «палатки-жуки» благодаря их узнаваемому внешнему виду – эти портативные и лёгкие в сборке жилища состоят из поликарбонатной обшивки, усиленной пласталевыми прутьями. Хотя в плане удобства транспортировки они и проигрывают стандартным тканевым палаткам, «жуки» гораздо лучше защищают от непогоды и враждебно настроенных существ. Со времени своего создания палатки-жуки прочно вошли в обиход граждан Империума – особо ценят предоставляемые ими удобства офицеры Имперской Гвардии. Мануфакторумы Альянса Цестелль все ещё остаются крупнейшими в секторе производителями этих палаток, поставляя их на рынок в широчайшем спектре форм и расцветок. Все биокупольные конструкции этого производителя являются модульными, и при необходимости из них можно собирать большие сооружения. Внешняя поверхность палатки-жука несет ту или иную маскировочную расцветку, обычно джунглевую или песчаную. Стены палатки-жука обладают значением Брони 8 (Примитивная), но их вполне можно усилить бронелистами (до уровня Брони 12), если путешественники ожидают столкновений с агрессивной фауной. В таблице указаны два типа палаток – на три и на шесть мест.

Набор для Выживания

Набор для выживания содержит самое разнообразное оборудование и припасы, при помощи которых пользователь может надеяться выжить в неоптимальных для жизни условиях. В общем и целом, подразумевается, что если дело дошло до этого ящичка, что-то пошло не так – крайне печальная перспектива для людей, находящихся на чужой планете. В пределах Сектора Каликсис производством портативных наборов для выживания занимается несколько торговых домов, но наиболее достойными из всех них считаются наборы торгового дома Хаал-Лорден из Кантуса, поскольку они вот уже несколько сотен лет держат контракт на их поставку Имперской Гвардии. Вариантов комплектации этих наборов масса, и многие опытные путешественники составляют свои собственные наборы, предназначенные для конкретных миров. Типичный комплект содержит: два бритвенных лезвия, огниво, ниточную пилу, 14 разных рыболовных крючков, 5 грузил-приманок, 25 метров прочной лески, один очень большой крючок, 10 метров латунной струны для силков, 1 мощный карманный осветитель, один градуированный компас с руководством по калибровке шкалы для всех миров сектора, четыре дозы стимма, шесть таблеток «Алозита» (мощный антибиотик широкого спектра), 20 таблеток «Иониса» для очистки воды, два прочных пластиковых мешка, один метр липкой ленты, три метра шнура Спинлина, полметра усиленной керамитовой нитью ленты, три метра хлопковой нити, три штопальных иглы различных размеров, одна хирургическая игла, восемь зажимов разных размеров, квадратный метр металлической фольги, а также перо с водоупорными чернилами и два свитка походной писчей бумаги в ящичке полированной пластали, который можно приспособить для подачи световых сигналов.

Набор обеспечивает бонус +10 к Тестам на Выживание – сам набор не комплектуется знанием о том, как его использовать, он просто содержит инструменты для выживания.

Лагерный Сторож

Путешественники, посещающие дикие миры сектора, часто берут с собой приспособления, отпугивающие враждебную фауну от лагеря, чтобы по возможности избежать ненужных стычек с её представителями. Самые утонченные из этих устройств – элегантные техномистические приборчики, напоминающие механических скорпионов. Сторожей, дата-соединеных с крикуном, закапывают в землю в окрестностях лагеря. Стоит крикуну засечь нарушителя, вместо громкого предупреждающего сигнала он активирует сторожа, который немедленно начинает рыть в направлении виновника тревоги, в скором времени оказываясь прямо у него под ногами. Здесь сторожа принимаются колоть его (или их) своими хвостами, не показываясь при этом из-под земли, и боль прогоняет зверя прочь от лагеря. Хотя никакого реального урона по большому счету не наносится, пугающая природа невидимого кусачего врага способна заставить любое существо с особенностью Зверь немедленно предпринять **Тяжёлый (-20) Тест на Силу Воли**, а в случае его провала немедленно убежать из области, защищенной сторожами.

Ребризер Редоля

Широко почитаемый среди величайших триумфов карьеры легендарного Магоса Генетор Халикса Редоля, его последний дар Империуму – альтернативная разновидность ребризера, конструкция которого в точности соответствует философии, которой Редоль следовал на протяжении всей своей жизни. Неудовлетворенный, как он говорил, «двойственным, а значит рассредоточенным» функционалом стандартного Имперского ребризера, Редоль разработал аппарат, позволяющий пользователю оставаться под водой значительно более длительный промежуток времени. Вместо применения чисто механических компонентов Редоль включил в конструкцию клонированные ткани, вариацию на тему рыбьих жабр, которые он интегрировал в шлемы, чья конструкция усложнялась с каждой последующей попыткой, до тех пор, пока результат не удовлетворил его. По сути, ребризер Редоля – шлем, который буквально извлекает пригодный для дыхания кислород из окружающей его воды, позволяя пользователю оставаться под водой столько, сколько нужно. Пока органические компоненты шлема поддерживаются во влажном состоянии, они остаются работоспособными – ресурс их работы составляет 10 лет; по истечении этого срока их просто заменяют. Несмотря на это, сложность и стоимость производства этих ребризеров делает их доступными только для членов благородных семей и элитных частей их домашних войск. Обрати внимание, что в отличие от «стандартного» ребризера, аппарат Редоля работает только под водой, а потому не обеспечивает защиты против токсинов, распылённых в воздухе.

Ядо-савант

Долгое пребывание в ксено-среде подразумевает, что рано или поздно человеку придется перейти на «местную» кухню, часто ни в чем не похожую на то, что он ел ранее. Естественно, путешественники пытаются употреблять в пищу растения и существ, хотя бы отдаленно им «знакомых», но и это не выход – предположение о том, что нечто можно употребить в пищу на основании его сходства с едой – смертельно опасная глупость. Здесь-то и пригодится ядо-савант. Это переносное когитационное устройство способно оценивать уровень различных биохимических параметров образца, и отыскивать среди них очень широкий спектр опасных для человека токсинов. Любая субстанция, которую ядо-савант сочтет «съедобной», безопасна для человека, хотя и не обязательно полезна или вкусна.

Конструкция этого прибора была разработана на Мальфи, где члены благородных семей и по сей день используют его, приступая к обеду, и при каждой смене блюд. Благодаря тысячам лет таких «полевых» испытаний, ядо-саванты стали чрезвычайно точными и надёжными. Многие Мальфийские аристократы заказывают ядо-саванты индивидуальной конструкции, в основном, миниатюрных размеров, придавая им облик небольших изящных палочек и перстней, которыми достаточно провести над блюдом, не выглядя при этом слишком мнительным (или невежливым). Персональные ядо-саванты следует периодически обновлять по мере появления новых токсинов – гонка между постоянно пополняющимися базами данных и бесчисленными убийцами, изощряющимися в деле создания новых ядов, которые ядо-савант жертвы просто не сможет распознать. Ядо-саванты изначально были задуманы простыми в использовании – оператору нужно пройти лишь Рутинный (+20) Тест на Технологию, чтобы правильно применить это устройство. Проваленный Тест выдаст неясные результаты, провал на три и более ступени покажет токсичность безвредной субстанции (или наоборот – по решению Мастера).

Тень-сервитор

Высокая температура окружающей среды вдвойне опасна для путешественников – зачастую им приходится снимать свои доспехи, чтобы противостоять ужасной жаре, а это послабление порой бывает фатальным. Тень-сервиторы не содержат органических частей и, фактически, вообще не являются сервиторами согласно строгой Имперской классификации. Это относительно небольшие устройства, напоминающие конус, усаженный по основанию парой наборов наборных керамических лопастей, медленно вращающихся в противоположных направлениях. Тень-сервитор парит над головой своего хозяина, используя свои лопасти как опахало и зонтик от солнца, периодически выдавая порыв воздуха, охлажденного при помощи внутренних кондиционирующих контуров. Тень-сервитор оснащен небольшой встроенной батареей с двенадцатичасовым зарядом, постоянно пополняющимся от расположенных на корпусе аппарата фотонных батарей, обеспечивающих круглосуточную работу всех его систем в условиях жары и обилия солнечного света.

Тень-сервиторы в равной степени можно считать как признаком богатства, так и практичным оборудованием для путешественника. Они нивелируют штрафы, налагаемые на персонажа из-за воздействия жары, и (по решению Мастера) защищают от Усталости, вызванной всё той же жарой. В повседневной же жизни этот аппарат – лишь атрибут статуса и достатка, украшенный резными деревянными накладками и изощренной гравировкой. Ходят слухи об улучшенных моделях, скрывающих в своих лопастях смертоносные бритвенно-острые лезвия или несущие на борту мощные силовые щиты, но достоверность таких слухов, как водится, вызывает некоторые сомнения.

Небесное Око

Изощренное техномистическое устройство, небесное око являет собой небольшую летучую сферу около двух пальцев в поперечнике, установленную на элегантную док-станцию, оснащенную разнообразными голо-дисплеями. Эта сфера способна разведать заданный район в пределах 15 километров от док-станции – процесс, занимающий промежуток времени от пары минут до нескольких часов, в зависимости от размеров области и степени незаметности, требуемого от сферы. Как только око возвращается, док-станция обрабатывает поступившие с него данные и проецирует точную трёхмерную голо-карту обследованного района, которую затем можно загрузить на стандартный дата-планшет. В пределах Сектора Каликсис лишь Адептус Механикус Латэ владеют искусством производства подобных устройств. Ходят слухи, что Инквизиция обладает доступом к бесшумным моделям небесных очей, выполненных из камуфляжных материалов, при помощи которых они проводят тактическую разведку помещений непосредственно перед штурмом.

Сфера небесного ока – Крошечный и очень хрупкий объект, так что любой полученный им Урон будет означать его окончательное и безвозвратное уничтожение. Око обладает особенностью Летун (8). Попытки обнаружить око визуально или на слух получают штраф -30.

Термоперчатки

В центростремительной части субсектора Адрантис расположена уникальная шахтёрская колония Сорит, морозная луна, знаменитая своими залежами заледеневших газов. Работа на рудниках Сорита – тяжкая участь, требующая чёткой ручной работы, недостижимой, если пальцы твои дубеют от холода. Единственная искра от неуклюжего удара в газовых рудниках может привести к смертельным (и крайне дорогостоящим) последствиям, так что термоперчатки там попросту необходимы.

Сами термоперчатки тонки – достаточно тонки, чтобы позволить проводить деликатные манипуляции – но довольно прочны и прошиты тепловыми контурами, поддерживающими комфортную температуру вне зависимости от царящего вокруг холода. Батареи перчаток расположены под пластинами, защищающими предплечья. Энергию этих батарей можно использовать для аварийного перезапуска различного оборудования: этот способ обеспечивает бонус +10 к Тестам на Технологию при перезапуске генераторов, зарядке старых дата-планшетов и прочих подобных задач. Ценой полной разрядки энергоячейки можно даже частично зарядить батареи лазгана или лазпистолета – её энергии хватит на 1d5 выстрелов.

Таблица И-6-2: Оборудование Миров-фронтиров

Имя	Цена	Вес	Доступность
Эфирные Крылья			
4 катушки	300	10кг	Скудная
6 катушек	500	15кг	Редкая
Палатка-жук			
Трёхместная	60	5кг	Распространённая
Шестиместная	100	10кг	Скудная
Бронелисты	80	+8кг	Редкая
Набор Для Выживания	120	---	Средняя
Лагерный Сторож	310	4кг	Редкая
Ребризер Редоля	250	1кг	Редкая
Ядо-савант	300	---	Редкая
Тень-сервитор	400	3кг	Редкая
Небесное Око	1.500	4кг в сборе	Раритет
Термоперчатки	220	1кг	Скудная

Вещества и Припасы

Дриас (Медикамент)

Дриас – состав, изначально полученный из внутреннего секрета особого вида ящериц, обитающих на агромире Дреа, позднее синтезированный эксплораторами Механикус и ныне доступный в свободной продаже как инструмент выживания в экстренных условиях. Дриас вызывает биохимические изменения в человеческом организме, позволяя ему длительное время выживать в засушливых условиях и при отсутствии питьевой воды. Побочными эффектами дриаса являются атрофия чувства вкуса и обоняния, а также крайне неприятная слабость и апатия. Немногие добровольно примут это вещество без крайней на то необходимости.

Доза дриаса действует три дня. В течение этого периода времени персонаж получает бонус +20 к Тестам на Выживание в условиях засушливой окружающей среды, а его потребность в питьевой воде уменьшается вдвое. Однако в то же самое время он получает штраф -10 к Тестам, основанным на Силе и Восприятии. Помимо того, он получает штраф -5 ко всем Тестам, основанным на Товариществе, из-за невнятной речи и отсутствующего вида. Дриас не аддиктивен, но длительное употребление способно вызвать системное повреждение организма.

Полигам

> *«Чо с им можно делать? Ха! А не проще разъяснить, чо с им нельзя делать, э?»*
>
> - Хроуб Долсон, сборщик полигама

Примечательная субстанция, случайно обнаруженная в безбрежных вечнозеленых лесах Ганф Магны. Первооткрывателями полигама стала группа фермеров-колонизаторов, сражавшихся с крупным племенем диких орков, которые, к слову сказать, и по сей день продолжают досаждать жителям этой планеты. Во время одной из перестрелок пули пробили кору нескольких огромных и древних деревьев, и из пулевых отверстий немедленно стал выделяться густой сок. В промежутке между атаками орков один из фермеров обнаружил, что, смешиваясь с пыльцой пурпурного лишайника, покрывающего ствол дерева, сок перестаёт стекать ниже. Ещё позднее выяснилось, что получившаяся смесь обладает консистенцией мягкой резины, способной растягиваться и сохранять приданную ей форму. Сперва это сочли лишь любопытной диковиной, но потом выяснилось, что полигам обладает сильными антибактериальными свойствами, предположительно, благодаря пыльце лишайника в составе смеси.

Полигам можно использовать для создания множества вещей, хотя непромокаемые навесы, накидки и импровизированные пращи, конечно же, превалируют. Это вещество часто используют в качестве герметика, а некоторые техножрецы даже благословляли полигам к применению его в ритуалах полевого ремонта для скрепления частей поврежденных машин. Человек с умением Медика может применить шарик полигама, чтобы автоматически остановить кровотечение без всяких Тестов, и, кроме того, уберечь рану от заражения, хотя такой способ применения быстро приведёт полигам в негодность. Полигам нашел широкое применение по всему сектору, хотя труднодоступность вещества делает его довольно дорогим. Единственным экспортером полигама в секторе был и остаётся мир Ганф Магна, который поставляет этот состав в небольших, украшенных резьбой цилиндрических деревянных контейнерах.

Пищевые Личинки

Мир Даск более известен своей смертоносностью, нежели теми немногими существами, что способны помочь человеку выжить, вместо того, чтобы быстро оборвать его существование. Тем не менее, именно из болот Даска ведут свое происхождение столь полезные для путешественников пищевые личинки. Открытые в ходе экспедиции команды Генеторов-эксплораторов Адептус Механикус, пищевые личинки – невероятно богатый источник питательных веществ. Единственной сублимированной личинки достаточно, чтобы взрослый человек не испытывал голода в течение целого дня, хотя мерзкий вкус и следовые количества органических токсинов делают её не лучшим выбором для долговременной диеты.

Опытные путешественники, как, впрочем, и жители Даска, любят шутить, что пищевые личинки все-таки смертоносны – если не для самого человека, так для его аппетита.

Спекторийская Коралловая Паста

> *«Три года прошло на орбите этого кишащего морской жизнью мира – три года я стою на его пороге, словно нищий, вымаливающий подачку. Три года постоянных экспериментов, испытывающих терпение моих господ и покровителей. Три года беспомощного осознания, что миллионы людей по всему этому сектору отчаянно нуждаются в пище. Три года неудач. Последнее наше подводное судно было уничтожено сегодня утром – тысяча людей разом сгинула в титанической пасти Клыкастого Удильщика. Этот мир, быть может, и не ненавидит нас самих, но творения наши ненавидит дико, глубоко и отчаянно. Это не имеет значения. Я найду способ. Если это займет тысячу лет – так тому и быть.*
>
> - Из ранних личных дата-заметок Магоса Генетор Халикса Редоля

Когда разведчики Лорд-Милитанта Ангевина впервые обнаружили водный мир Спекторис, они были восхищены громадным количеством рыбы, которую планета (потенциально) способна была поставлять, и отметили его как перспективный агромир, способный пригодиться в будущем. По мере роста населения Сектора Каликсис росла и его потребность в еде. В 312.M41 Губернатор Сектора постановил, что пришло время воспользоваться рыбными богатствами Спекториса – задание, которое куда легче было поставить, нежели выполнить. Империум быстро выяснил, что обитатели Спекториса неизбежно уничтожают все посторонние объекты, оказавшиеся в водах мира-океана, обрекая на провал попытки проведения крупномасштабной добычи. Десятилетиями «совершенный океан» сдерживал наступление Империума, успело даже появиться верование, что океан будто бы разумен.

Таблица И-6-3: Вещества и Припасы Фронтиров

Имя	Цена	Вес	Доступность
Дриас	200 за дозу	---	Редкая
Полигам	75	---	Раритет
Пищевые Личинки	15	---	Средняя
Коралловая Паста	225*	1кг	Раритет*

**Коралловая паста на Спекторисе бесплатна для местных агро-рабочих и находится в свободном доступе. Для всех остальных миров эта субстанция почти недоступна и запрещена.*

Магос Генетор и Адранти

Исследования Редоля вскрыли гораздо больше информации, чем стало известно широкой публике. Близость Спекториса к Туманности Адрантис заставила Редоля подозревать, что в ходе своей пятилетней спекторийской эпопеи ему приходилось иметь дело со своеобразным полигоном для печально известных извращённых генетических манипуляций Адранти. Подобное зло противоречило самим основам убеждений Редоля, поэтому он поклялся пред ликом Омниссии, что найдет ключ к искоренению генетической порчи Адранти, даже если на это у него уйдет вся его жизнь.

Более четырех веков Редоль занимался грязными порождениями адрантийского наследия. Его исследования и бесконечные эксперименты, а также полученная в их ходе информация, в конечном счете, принесла ему высокий титул Магоса Генетор. В день, когда он понял, что жизнь его подходит к концу, он отослал копии своих обширнейших учёных записок на Латэ и в Ордо Каликсис. Доступ к исследованиям Редоля строго ограничен, поскольку участью каждого, кто решался следовать его стопами, становилось безумие… и хорошо, если только оно. Что до Генетора, то большинство уверено, что тот давно мёртв, но есть и те, кто утверждает, что владыку жизни смерть не способна одолеть без борьбы.

Наконец, озлившись на бесплодность своих попыток, Адептус Механикус обратились к одному из своих пользующихся дурной славой собратьев, убеждённому эклектику, Генетору Халиксу Редолю. Генетор Редоль был известным сторонников Органицистов – техножрецов, почитающих ценность биологических усовершенствований наравне с кибернетическими – взгляд, который с точки зрения техноадептов можно назвать радикальным, если не еретическим. Бритвенно-острый интеллект Редоля работал над «проблемой Спекториса» в течение пяти лет, пока, наконец, не наткнулся на решение. Генетор выяснил, что местная форма жизни, отдаленно напоминающая земные коралловые полипы, активно реагирует на определённый химический состав. Соединив этот состав со связующим агентом, извлеченным из внутренних секретов рыб Спекториса, Редоль получил смесь, ныне называемую коралловой пастой. Паста эта привлекает коралловые полипы Спекториса на умащённую ею поверхность, довольно быстро создавая «естественный» слой морской растительности и мелкой живности, заставляющий более крупных обитателей океана принимать человеческие суда за порождения самого Спекториса. Успех Генетора открыл дорогу полномасштабной добыче пищевых ресурсов мира-океана, а коралловую пасту ныне наносят на каждое судно, вне зависимости от его размера – особенно часто и тщательно ею покрывают обшивку единственного города на Спекторисе, подводного Энкайдена. Коралловая паста также доказала свою полезность в деле аварийной починки корабельных корпусов. Все её преимущества ограничены лишь тем, что её необходимо постоянно наносить заново, иначе коралловый щит дегенерирует с летальными для корабля последствиями. Оборот пасты находится под строгим контролем властей из-за высокой ценности некоторых пород рыб Спекториса – факт, неизбежно вызывающий к жизни чёрные рынки и шайки контрабандистов.

Пустота

«Конечно, в безднах пустоты таится великое множество опасностей, корабль не бывает достаточно большим, чтобы чувствовать себя на нем уютно, и неизвестно, кто и когда рыщет в тиши вечной ночи вокруг тебя, но никогда я не променяю этого ни на зловоние ульев, ни на жестокие объятья мира смерти».

- Грязный Фикке, Вольный Торговец

Миры Сектора Каликсис могут выглядеть очень поразному, но вне зависимости от их уникальных условий и социальных особенностей, они, за редким исключением, остаются шариками из камня, воздуха и воды. Существует, однако, и иные места, населенные, но не являющиеся планетами, жители их исчисляются миллионами, и созданы они из стеклостали и адамантия, плазменных реакторов и атмосферных рециркуляторов. Речь о космических кораблях, что, нарушая законы природы, скачут от звезды к звезде сквозь варп, что висят на орбитах миров, защищая их или надзирая за ними, что торгуют плодами цивилизации различных культур человечества, не являясь при этом частью ни одной из них, избравших божественный свет Императора своим маяком, ведущим их сквозь бушующие океаны имматериума. Один корабль отличается от другого ничуть не меньше, чем одна планета отличается от другой, но есть у них и черты, которые смело можно назвать общими – это унификация всех возможных узлов, и полное отлучение от живой природы.

Для большинства из тех, кто путешествует сквозь варп, такая жизнь – это все, что они знают и всё, что им суждено когда-либо узнать. Лишь малой толике пустотников суждено когда-нибудь ступить на твёрдую землю и вдохнуть свежий воздух. Жизнь в пустоте – это жизнь в отрыве от всего остального человечества, в мире, где свет, воздух, пища и даже гравитация находятся в руках безликих техноадептов и инженер-провидцев, заботящихся о благословенных жизнедарящих машинах. Здесь неведомые существа скрываются во тьме заброшенных палуб, и сама смерть находится на расстоянии в толщину наружной переборки. Путешествие сквозь имматериум способно совратить самого твёрдого духом, так что Инквизиторы бдительно следят за малейшими отклонениями. Ведь если космическим путешествиям нельзя будет доверять, Каликсис скоро скатится к бедламу изолированных миров, лёгкой добыче хищников, рыщущих во тьме.

Флотские Базы и Коммерческие Станции

Как и подобает любому крупному сектору Империума, Сектор Каликсис может похвастаться широким спектром флотских и коммерческих предприятий, предназначение которых – снабжение и обслуживание кораблей, путешествующих по его звёздным тропам. Ниже приведены лишь некоторые примеры таких станций, поскольку даже в одной-единственной системе может находиться несколько десятков разнотипных и разнокалиберных станций – грузовых, боевых, дозорных, исследовательских и т.д.

Порт-Гнев: Огромный комплекс верфей, база снабжения и резиденция генерального штаба Линейного Флота Каликсис. Он наполовину погружен в недра металлического планетоида, обращающегося по орбите Мундуса, белого карлика в Голденновом Заливе, и ощетинен ланс-батареями, огневая мощь которых способна померяться силами почти с любым флотом. Вот уже более пятидесяти лет этой станцией, крупнейшей базой Имперского Флота в секторе, командует контр-адмирал Зойла Каш.

Порт-Гавинус: Расположенный в самом центре Голденнова Залива, Порт-Гавинус является одной из самых популярных коммерческих гаваней в секторе. Для «Мизерикорда», а также тысяч более мелких купеческих посудин, бороздящих маршрут Синтилла – Сеферис Секундус – Иокантос (именуемый также Треугольником Голденны), эта гавань является единственным домом в космической пустоте. Однако под глянцевой оберткой респектабельной торговой базы скрывается могущественная и влиятельная структура чёрного рынка, вызванная к жизни огромным объемом трафика, проходящего через её причалы.

Порт-Вандер: Для тех, чей путь лежит к Призрачным Звёздам, Порт-Вандер часто становится последней остановкой перед отправкой в неизвестность, и первой гостеприимной гаванью для тех, кто всё-таки вернулся. Порт-Вандер, расположенный на орбите ничем более не примечательного красного супергиганта у самых границ Марки Друзуса, оснащен всеми базовыми компонентами для обслуживания всех классов кораблей – от крошечных «Пустотных Прыгунов» до левиафанов Вольных Торговцев. Являясь в некотором роде станцией-фронтиром, Порт-Вандер довольно популярен среди судов (и экипажей) с сомнительной репутацией.

Космическое Путешествие

Путешествие сквозь космос становится возможным благодаря двум основным технологиям: варп-двигателям для путешествия меж звёзд и плазменным двигателям для перемещения внутри планетарных систем. Варп-двигатели несут корабль сквозь имматериум, а плазменные – сквозь реальный космос. Плазменные двигатели нужны каждому кораблю, они применяются при повседневных маневрах. Но включение варп-двигателей вблизи массивных объектов может привести к поистине непростительным последствиям – от всплеска энергии, способного зашвырнуть корабль в случайную точку вселенной за тысячи световых лет, до схлопывания титанического участка пространства под ударами варп-шквала. Плазменные двигатели крепки и надёжны, а также достаточно мощны, чтобы перенести корабль с одного края системы на другой за вполне приемлемое время. Тяжёлые реактивные ускорители применяют для взлета и посадки, поскольку мощный радиационный фон плазменного выхлопа губителен для экологии большинства планет. Все эти типы двигателей в полной мере отражают самую суть Имперской технологии – мощной, грубой и беспощадной.

Знаменитые Корабли

Хотя печально известный Мизерикорд и является самым знаменитым судном в секторе, имена многих других кораблей, бороздящих просторы Каликсиса, также находятся на слуху:

«Судьба Ангевина»: Этот древний Имперский линкор является флагманом Линейного Флота Каликсис и почитается как спаситель Битвы за Маркейн.

«Белазарро»: Пассажирский лайнер, курсирующий внутри Марки Друзуса. Знаменит тем, что более чем за 350 лет службы ни разу не отклонился от расписания.

«Каликсиус Эсме»: Имперский эсминец, возглавлявший успешную карательную операцию против Пыльных Рейдеров, терроризировавших систему Фидай.

«Константа»: Этот грузовой корабль знаменит тем, что во время яростных варп-штормов, угрожавших изоляцией Маркейновой Марке, не прервал свои регулярные рейсы к планетам субсектора. Миллионы людей выжили благодаря самоотверженным действиям его экипажа, и потомки этих миллионов до сих пор называют своих детей в честь героев.

«Крейншенк»: Торговый корабль, принадлежащий Свободному Чартисту, действующему за пределами стандартных маршрутов субсектора Мальфи. Известен тем, что берётся практически за любой фрахт, лишь бы Троны звенели золотом.

«Вера Вечная»: Паломнический корабль, перевозящий пилигримов на Сентинел (и иногда обратно), является героем апокрифической легенды, гласящей, что во время одного из его рейсов отказал генератор поля Геллера, но благочестивое пение его пассажиров сдерживало варп на расстоянии от корабля до тех пор, пока тот не вынырнул из имматериума.

«Гончая»: Лёгкий трамповый грузовой корабль, работающий в пределах архипелага миров в центростремительной части сектора, пользующийся доброй репутацией благодаря своим ходовым качествам и безусловной деловой надёжности.

«Кристина»: Капитан этого Вольного Торговца знаменит тем, что наткнулся на остатки вымершей эгерийской цивилизации и тем самым дал начало настоящей старательской лихорадке, наполнившей чёрные рынки сектора артефактами из городов-лабиринтов этой исчезнувшей расы.

«Мирабелла»: Знаменитый пассажирский лайнер класса люкс, совершающий увеселительные рейсы вокруг Туманности Адрантис, светящееся облако которого являет собой поистине божественное зрелище.

«Путь Друзуса»: Паломнический корабль, чей курс повторяет шаги святого, пройденные им до своего вознесения. Длительность этого паломничества – 147 лет, так что выражение «дойти до Синтиллы» стало иносказанием для обозначения цели, которая вряд ли когда-либо будет достигнута.

Судостроительные Верфи Драйстена: Хотя новый военный корабль – большая редкость, верфи Драйстена все ещё находятся в рабочем состоянии. Завершенные вскоре после канонизации Святого Друзуса, они медленно производят боевые суда, хотя ремонтировать повреждения старых приходится гораздо чаще. Поскольку верфь находится неподалеку от отмыкающей границы, док-адмирал Нар-акот ведёт некоторые сторонние дела с гостями оттуда. Это зачастую приводит к весьма интересным обменам любезностями между флотскими и «частными» посетителями верфей, после которых наутро иногда приходится прибирать и ремонтировать местные таверны.

Доки Комисоши: Коммерческий судоремонтный комплекс, принадлежащий компании Доки Комисоши, расположен несколько центростремительнее Тренча. Уступая разве только своим конкурентам, Верфям Харлуффа, Комисоши занимается всеми аспектами содержания многих частных флотов – от Домашнего Флота Навис Прима и кораблей Союза Чартистов до швертботов и суденышек класса «Систем Хоппер». Управляет делами компании корпорация Комисоши-Тарг, а непосредственным руководством доками занимается Наследный Докмастер Петронелла Янсон. Помимо прямых прибылей, компания имеет и побочную статью дохода от продажи судов тех капитанов, что не смогли уплатить по счетам.

Исследовательская Станция Диоген IV: Одно из многих строений Адептус Механикус, разбросанных по сектору и управляемых Повелителями Марса. На борту этой тщательно (и очень рискованно) расположенной в центре гравитационного равновесия скопления пульсаров на центробежной границе сектора таинственной станции находятся тысячи когитатор-сервиторов, собирающих и обрабатывающих информацию. Станция эта мало кому интересна, и гостей на ней практически не бывает, что, впрочем, вполне устраивает её хозяев.

41 Прай: Расположенные на отшибе от основных торговых путей, еле сводящие концы с концами, игнорируемые респектабельными купеческими флотами станции, подобные 41 Прай, с готовностью обслуживают даже самую сомнительную клиентуру, что неизбежно превращает их в места, где за неосторожность можно дорого поплатиться. Там одну руку лучше держать на лаз-пистолете, а другой придерживать кошель.

Впрочем, на каждую рабочую базу приходятся десятки брошенных и бесхозных, затерянных в бездонной пустоте, захваченных пиратами или кем похуже. Одной из таких станций является Сабриэль, забытый форпост на Периферии. Аверик Рокс, довольно удачливый контрабандист, обнаружил эту станцию несколько десятилетий тому назад и сделал её своей оперативной базой. С тех пор она разрослась, и теперь обслуживает самых разных людей – от морально гибких гражданских до самых отпетых преступников.

Купеческие и Коммерческие Суда

Грубо говоря, все невоенные суда Империума являются транспортными. Одни – чисто грузовые, другие – чисто пассажирские, но большинство из них относится к смешанному (в разных пропорциях) типу. Все законопослушные суда имеют Имперскую хартию – разрешение на межзвёздные путешествия. Одни хартии дозволяют использование лишь означенных маршрутов, другие – открывают все звёздные дороги. Многие хартии могут похвастаться тысячелетней историей, и новые выдают очень и очень редко. Большая часть купцов предпочитает объединяться в торговые флоты – это позволяет лучше защищаться от нападений пиратов и сильно экономить на погрузке-разгрузке.

Как и в большинстве секторов Империума, в сфере межзвёздных коммерческих перевозок доминируют капитаны-чартисты. Действуя без помощи Навигаторов и Астропатов (роскошь, доступная лишь планетарным правительствам и военным), они полагаются на скрупулёзно составленные звёздные атласы. Эти карты содержат подробные указания на безопасные маршруты и следовать им необходимо в точности. Нередко это приводит к тому, что путь в десяток световых лет преодолевается в ходе запутанной последовательности разнонаправленных прыжков суммарной длиной в сотни и сотни световых лет. Тем не менее, это – единственная связующая нить между Империумом и многими мирами, на которых в промежутках между визитами чартистов успевает сменить друг друга несколько поколений.

Космические Скитальцы

Говоря об имматериуме, всегда стоит помнить о беспощадных течениях и вихрях, непрестанно блуждающих в его глубинах, напоровшись на которые, корабли могут сбиться с курса и навеки остаться игрушкой волн варпа. Некоторые из них иногда умудряются вернуться в реальный космос, но далеко от точки назначения, как во времени, так и в пространстве. Большинство же из них обречено болтаться по галактике, повинуясь прихоти случая. Если несколько кораблей оказываются в ловушке одного и того же течения, рано или поздно они с силой сталкиваются друг с другом (или, что еще хуже, сливаются воедино, частично «пересекаясь» при выходе в реальный космос), постепенно формируя огромные конгломерации. Эти скитальцы вполне могут содержать в своих недрах утерянную технологию доимперских времен или даже ксенотех с кораблей иных рас. Каждый раз, как один из скитальцев появляется в реальном космосе, начинается настоящая лихорадка среди тех, кто желает «почистить» его до того, как он снова канет в небытие. Скиталец всегда выглядит кораблем-призраком, покинутым своим экипажем, и кажется лёгкой добычей. Несмотря на эту видимость, скитальцы редко бывают необитаемыми. Дерзнувшие подняться на его борт вполне могут наткнуться на заживо погребенных внутри скитальца искателей технологий или на ксеносов, использующих его в качестве импровизированного транспортного средства. Стаи хищных и омерзительных существ могут подстерегать непрошенных гостей в тёмных и тесных коридорах. Тот факт, что все охотники за древностями прекрасно осведомлены об опасностях, таящихся на борту каждого из космических скитальцев, лишь наглядно демонстрирует ценность сокровищ, что могут таиться в их тёмных утробах.

Большегрузные Корабли

Из всех кораблей чартистов наиболее редким типом, пожалуй, является большегруз. В космосе Каликсиса самыми крупными из них считаются грузовозы класса «Грейтхолд», которые уступают размерами разве что исполинам типа линкоров класса «Император» или несерийных громад вроде «Мизерикорда». Каждый из них способен нести столько груза, что на его разгрузку вполне может понадобиться несколько лет. Рудовозы класса «Эксколати» чуть меньше «Грейтхолдов», но это не просто грузовики – пока идёт полёт, бортовые мануфакторумы ведут активную переработку и обогащение взятого на борт сырья; так, по прибытии к пункту назначения разгружать придется уже не горючие ископаемые, а готовый к употреблению прометиум оружейного качества.

Прибытие одного из этих гигантов – событие общесистемного значения. В отличие от «Мизерикорда», пользующегося дурной славой вестника несчастий, прибытие других судов вполне может быть всеобщим и радостным праздником, ведь его груз – лекарства и пища для простых людей, а также новые роскошные игрушки для их правителей. Как говорится, и Губернатор счастлив, и люди сыты.

Транспортные Корабли

Спрос на чисто пассажирские корабли крайне ограничен, поскольку большую часть путешественников вполне устраивают пассажирские каюты на грузовых кораблях. Для тех же, кто способен позволить себе большее, в самых крупных населенных системах вполне можно найти достойную самых высоких запросов альтернативу, предназначенную для аристократии и корпоративных лордов. Корабль-пилигрим – более распространённый тип чисто пассажирского судна, перевозящий верующих к планетам, имеющим религиозное значение, и позволяющий им буквально пройти по следам почитаемых святых.

Смешанные грузопассажирские корабли – самый распространённый тип космических судов. Они, как правило, занимаются одним аспектом перевозок, оставляя под второй лишь очень небольшую часть своих отсеков. Размеры этих кораблей варьируются довольно широко, но в основном это средние корабли, бороздящие большую часть пространства сектора в соответствии с маршрутами, указанными в их Хартиях. К кораблям ближнего радиуса, судам класса «Систем Хоппер» и «Пустотный Прыгун», как правило, приписаны низкоуровневые Наследные Хартии. Они покрывают короткие торговые пути между соседними системами, а между конечными точками их маршрутов обычно лежит не более одного-двух прыжков. Малые трамповые корабли также распространены очень широко, но они работают на нерегулярных маршрутах, едва сводя концы с концами от фрахта до фрахта – идеальный вариант для агентов Империума, путешествующих по Каликсису, особенно для тех, кто желал бы сохранить инкогнито.

Прочие Суда

В пространстве многих систем находится множество рукотворных структур, не претендующих на звание межзвёздных космических кораблей. В их числе орбитальные системы планетарного слежения, доки, станции-маяки, спасательные станции и многое другое. Одни достигают размеров небольшой луны и служат узловыми точками системной коммерции, в то время как другие являют собой не более чем переоснащенный грузовик, висящий на задворках системы и ведущий какие-нибудь узкоспециализированные наблюдения.

Системные Корабли

Основная особенность любого системного корабля ясна из названия – эти космические суда, не оборудованные варп-двигателем, способны передвигаться исключительно в пределах одной системы при помощи своих плазменных двигателей. В цивилизованных системах по своим делам могут сновать тысячи таких корабликов, перевозя с планеты на планету значительные объемы грузов и пассажиров, а более отсталые могут похвастать парком всего из нескольких таких судов, предназначенных разве что для обслуживания изредка прибывающих торговцев. Большая часть капитанов смотрит на эти суденышки сверху вниз, но для функционирования систем с множеством населенных планет и космических станций они жизненно необходимы.

Качество Кораблей

Стандартный корабль – **Обычного качества**. На его палубах можно встретить отказавшие гравитационные пластины, воздух может быть слегка затхлым, а проблемы, случающиеся время от времени, не дают пассажирам заскучать (независимо, впрочем, от желания последних). В общем и целом, эти корабли вполне прочны и надёжны. Обзор иных уровней исполнения приведен ниже:

Низкое качество: Корабль едва способен удерживать атмосферу, а малые течи и регулярные сбои плазменных двигателей являются постоянными спутниками каждого рейса. Большая часть корабля напоминает свалку, слепленную воедино первыми попавшимися под руку запчастями и печатями чистоты. Мудрым решением при путешествии на таком корабле было бы спать вполглаза и держать лаз-пистолет наготове. На борту подобного судна вполне реально напороться на нежданное приключение – выжившим будет что порассказать по прибытии (вероятном) в ближайшем портовом баре.

Хорошее качество: На ступень выше стандарта, такой корабль может похвастать чистыми и исправными палубами, а также регулярными молебнами о духовном благополучии судна и его экипажа. Во время полёта, конечно, не исключены происшествия, но и они редко представляют опасность для жизни.

Лучшее качество: Спокойное и беззаботное путешествие, словно под присмотром самого Императора. Если бы не задания твоего господина и не заоблачная цена билета, ты бы, вероятно, и вовсе не сходил на берег.

Швертботы – сверхмалые суда, базирующиеся, как правило, непосредственно на борту «Грейтхолдов» и прочих исполинов, и покидающие его, как только корабль прибывает к пункту назначения. Швертботы начинают суетливо перегружать грузы, экипаж и пассажиров, а также выполнять прочие необходимые задачи по обслуживанию материнского корабля, подготавливая его к следующему путешествию.

Челноки и Лихтеры – ещё один весьма распространённый тип кораблей, предназначенный для транспортировки грузов и пассажиров исключительно между поверхностью планеты приписки и её орбитой. Когда новый корабль прибывает к планете, они немедленно взлетают в космос, готовые выполнить любую подходящую работу. Эти кораблики также можно нанять в качестве очень быстрого (и очень дорогого) планетарного транспорта.

Отдельной статьей идут корабли Вольных Торговцев. Каждый из ник так же эклектичен и уникален, как и его хозяин, хотя один Торговец может владеть как единственным кораблем, так и целым торговым флотом. Вольный Торговец неподсуден практически никому, и все его привилегии документально заверены его же Хартией. Он бороздит просторы неизведанной галактики в поисках новых миров, разыскивая те, что можно будет использовать к собственной (весьма немалой, к слову) выгоде.

Поймать Попутку

Если под рукой у тебя нет собственного корабля (возможно, у твоего Инквизитора договор с Капитаном-Чартистом, а то и вовсе собственное космическое судно), тебе придется самому устраивать свои космические путешествия. В большинстве случаев хитрить и изворачиваться не придется – почти во всех планетарных космопортах есть место, где желающие могут легально приобрести право проезда в пассажирском отсеке космического корабля. Большая часть капитанов также не прочь подзаработать на пассажирах, а потому часто размещают в общедоступных местах портов информацию о времени отбытия своего корабля, намеченном маршруте, стоимости проезда на нем и т.п. Если же тебе необходимо направиться в место, не указанное в ближайших путевых листах, или потребовать соблюдения некоторых условий (будь то немедленное отплытие, нелегальный груз или путешествие на запретный мир), то могут потребоваться непростые переговоры, в проведении которых тебе сильно помогут внушительные суммы Тронов или ценные «подарки».

Хотя большинство агентов Инквизиции имеет право просто взять на себя командование кораблем именем своего ведомства (как правило, продемонстрировав розетту), они предпочитают оставлять подобные меры на самый крайний случай, когда деньги, прямой подкуп и неявные угрозы уже не срабатывают. Сохраняя детали подобных переговоров, так сказать, «под знаком розы», можно надеяться сохранить и добрые деловые отношения с купеческими флотами, и с определённой уверенностью полагать, что и будущие переговоры также будут завершаться к обоюдной выгоде. Вполне естественно, что капитаны, с которыми обошлись достойно, будут не прочь заключить еще один фрахт с тем же нанимателем – так просто легче для всех заинтересованных сторон.

Доступность Космических Кораблей

Поиск свободного места на корабле порой может стать настоящей проблемой – это сильно зависит от того, какой тип корабля тебе нужен. В нижеприведённой таблице указана их Доступность и стандартная стоимость:

Таблица И-6-4: Проезд на Корабле

Тип Корабля	Цена*	Доступность
Трамповый Грузовоз	2.000	Средняя
Пустотный Прыгун	2.800	Скудная
Пассажирский Корабль	2.200	Скудная
Орбитальный Шаттл	350	Средняя
Корабль Пилигримов	850	Редкая
Большегруз	7.500	Раритет
Системный Корабль	2.500	Средняя

**Стоимость одного места за один рейс*

Пассажиры в Космосе

Как только ты покупаешь билет на корабль, у тебя появляется выбор между качеством двух главных услуг, доступных во время путешествия: жилья и питания. Разумеется, они варьируются от корабля к кораблю, так что Мастеру не возбраняется импровизировать как в плане цен на услуги, так и в конкретных деталях, если он желает создать для Аколитов запоминающееся приключение. Приведённая ниже информация даст самое общее представление о ценах и классе услуг. Бон вояж!

Каюта: Означает все и всяческие виды жилых помещений на корабле – от едва годных к проживанию трюмных углов до роскошнейших кают класса люкс.

Питание: Все виды питания и напитков, которыми капитан корабля обязуется обеспечивать пассажиров – за соответствующую плату, разумеется. Путешественники могут захватить с собой свои собственные продукты, но в этом случае им придется дополнительно заплатить за занятое их продовольствием место.

Стоимость в Тронах, приведённая в Таблице, означает цену одного дня проживания в каюте и одного приёма пищи. Мастер волен изменять эти цены, если корабль проходит по опасным территориям (зоны боевых действий, карантинные районы), и/или предпринимает особо длительный рейс.

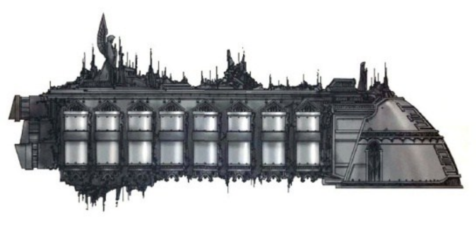


Таблица И-6-5: Пассажиры в Космосе

Тип	Цена	Доступность
Каюты		
Третий Класс (тёмные палубы, грузовые отсеки, трюмные каюты)	5	Обильная
Второй Класс (обычные пассажирские каюты, скромные и небольшие)	20	Распространённая
Первый Класс (роскошные каюты класса люкс)	100	Скудная
Питание		
Третий Класс (грибковый хлеб, водяной конденсат, «пустотный пот»)	1	Обильная
Второй Класс (сублимированный хлеб, гроксовое жаркое, йозефский эль)	5	Распространённая
Первый Класс (свежие фрукты, заливной язык грокса, амасек)	40	Скудная

Дистанционное Оружие

> *«Внимание всем, приготовиться к столкновению. Матросам вооружиться и приготовиться к вторжению абордажных команд на палубах три и четыре. Пассажирам сохранять спокойствие и оставаться в своих каютах, пока данный незапланированный инцидент не будет исчерпан. Это всё».*
>
> - Эвери Токкль, Капитан, «Астрелла Адрантис»

Хотя на борту космического корабля открытые боестолкновения происходят гораздо реже, чем на поверхности миров, они всё-таки случаются. Будь то абордаж, матросский бунт или набег из «чёрных трюмов», дело приходится иметь с вооружённым противником, а потому экипаж и сам нуждается в огнестрельном оружии. Да, конечно, вооружить экипаж стандартным Имперским оружием можно в два счёта, но проблема в том, что оно легко может пробить не только тело врага, но и внешнюю обшивку корабля, и неизбежный «поцелуй пустоты» в мгновение ока погубит бойцов обеих сторон.

Чтобы предотвратить подобное, каждый хорошо оснащенный корабль имеет запас вооружения, сконструированного с учётом безопасности для корабля. В основном упор делается на снижение пробивной силы, и многие виды оружия умышленно рассчитаны на уменьшение вероятности летального урона, поскольку довольно часто его приходится применять для усмирения корабельной черни. Ну а в силу того, что бои на кораблях проходят почти исключительно в тесных извилистых коридорах, в которых трудно держать врага на расстоянии, большая часть предназначенного для пустотников оружия обладает громадным запасом прочности – в рукопашной оно вполне сойдёт за увесистую дубину. Дальнобойность никогда не стоит во главе угла, поскольку лишь самые крупные корабли могут похвастаться достаточно большими, просматриваемыми из конца в конец отсеками.

Часто оружие из корабельных арсеналов можно приобрести в торговых факториях или в портах, где поиздержавшиеся пустотники вполне могут оставить свои пожитки в счёт ремонтных сборов или карточных долгов. По той же самой причине его можно найти даже в самых захолустных ломбардах и оружейных магазинах. Помимо того, во время космических путешествий его вполне можно купить непосредственно у пустотников, особенно если это матросы какого-нибудь третьеразрядного транспортника с чисто символическими понятиями о дисциплине. Как бы то ни было, если Аколиты планируют вести во время космического путешествия ожесточенные бои, лучше бы им запастись оружием, которое предназначено специально для этой цели.

Огнемёты

Огнемёт «Вспышка», Паттерн Аноксис

Класс: Основное (Огонь)

Именуемая (в крайне неформальной обстановке) «Отрыжкой Хакса», эта разновидность огнемёта при нажатии на гашетку выпускает короткий и резкий выхлоп пламени, задача которого состоит скорее в том, чтобы напугать, а не нанести реальный урон. В отличие от полноценных огнемётов, «Вспышка» не заливает всё вокруг потоками пылающего прометиума – если выстрел произведен не в упор, то пламя способно разве что опалить брови и поджечь лёгкую свободную одежду.

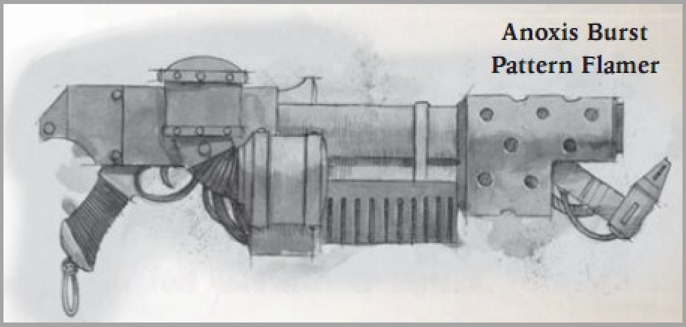


Таблица И-6-6: Пустотное Дистанционное Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Огнемёты											
Вспышка	Основное	5м	О/-/-	1d5 Э	0	1	2Полн	Огненное, Примитивное	3кг	50	Скудная
Жало	Основное	15м	О/-/-	1d10+3 Э	2	4	Полн	Огненное	3кг	100	Средняя
Стаб Оружие											
Железная Лапа	Основное	30м	О/2/-	1d10+4 У	0	12	Полн	Надёжное, Разброс	6,5кг	80	Скудная
Флотская Картечница	Тяжёлое	40м	О/3/-	2d10 У	0	24	2Полн	Разброс, Ненадёжное	7кг	700	Скудная
Железный Коготь	Пистолет	20м	О/2/5	1d10+2 У	0	15	Полн	Надёжное, Разрывное, Примитивное	2кг	150	Редкая
Пистолет-дробовик	Пистолет	10м	О/-/-	1d10+4 У	0	1	Полн	Надёжное, Разброс	1кг	60	Средняя

Лучевая Винтовка «Жало», Паттерн Аноксис

Класс: Основное (Огонь)

Это оружие исторгает широкий конус микроволнового излучения, вызывающего сильное жжение на незащищенных участках кожи (ощущения очень похожи на укусы насекомых, отсюда и название), и неспособного при этом причинить вред оборудованию корабля. Жало – идеальное оружие подавления матросских (или пассажирских) бунтов. Несмотря на то, что Жало причислено к классу огнемётов, с её помощь ничего нельзя поджечь.

Пулевое Оружие

Дробовик «Железная Лапа», Паттерн Кипра Мунди

Класс: Основное (Стаб)

Стандартное «бортовое» оружие, созданное с учётом всех превратностей абордажных свалок, с усиленным, утяжелённым прикладом, которым в случае необходимости можно драться словно дубинкой (1d10-2+БС У). Арсенальные шкафы с «Лапами» расположены на всех палубах военных кораблей. Дверцы этих шкафов открываются по сигналу тревоги, чтобы матросы смогли вооружиться и подготовиться к «теплой» встрече вражеских абордажных команд.

Пистолет «Железный Коготь», Паттерн Кипра Мунди

Класс: Пистолеты (Стаб)

Стандартное вспомогательное оружие флотских офицеров, разновидность автопистолета – менее дальнобойная, но способная вести огонь осколочными боеприпасами, сочетающими останавливающую и убойную силу. Сам пистолет довольно тяжёл и очень прочен, а пятка его рукояти оснащена специальным набалдашником, весьма полезным в ближнем бою, особенно если перехватить пистолет за ствол. На большинстве судов Империума принято гравировать имя корабля на корпусе этого пистолета – этот обычай делает их весьма желанным (хотя и незаконным) трофеем среди богатых коллекционеров.

Особые осколочные боеприпасы «Железного Когтя» считаются Редкими, и на чёрном рынке одна обойма таких патронов стоит 30 Тронов (эти боеприпасы подходят только к «Железному Когтю»). Вести огонь этот пистолет может и стандартными патронами, но тогда оружие теряет особенности Разрывное и Примитивное.

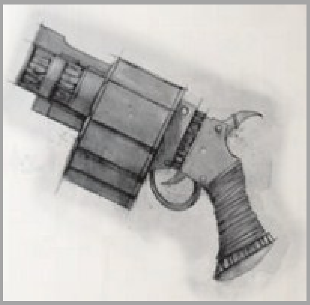
Флотская Картечница

Класс: Тяжёлое (Стаб)

Один заряд этой пушки способен посеять настоящее опустошение в стесненных рядах абордажников противника. Выстрел из этого оружия в упор способен буквально разорвать человека на куски. Отдача у картечницы просто жуткая, поэтому для стрельбы её нужно закреплять на лафете или опирать на что-нибудь (иначе тест на попадание получает штраф -30).

Пистолет-дробовик

Класс: Пистолет (Стаб)



Компактная однозарядная ручная пушка, способная вести огонь патронами ружейного калибра. Это оружие популярно у младших корабельных офицеров и боцманов, которые носят их, чтобы одним его видом отбивать все мысли о бунте – факт, который в конечном итоге и заслужил этому пистолету прозвище «увещеватель» на флотском арго. Из-за отдачи стрелок получает штраф -10 на попадание, если ведёт огонь одной рукой.

> «Ты не свободен, лишь защищён, если свобода твоя завоевана отвагой других, более праведных душ. Такая свобода суть паразит, опустошающий достойного человека, не отдавая ничего взамен. Вы – те, кто наслаждается свободой, не сделав ничего, чтобы её заслужить – ваше время пришло. Время встать и сражаться. Время платить за свою свободу потом и кровью».

Оружие Ближнего Боя

Как и в случае с огнестрельным, рукопашное оружие для схваток в пустоте универсально и рассчитано на применение в стесненных условиях.

Бронированные Рукавицы

Класс: Ближний Бой (Примитив)

Изначально спроектированные как защитные приспособления для работы с перегретыми трубами или плазменными катушками, эти рукавицы со временем стали популярны среди матросов в качестве рукопашного оружия. При этом подбитую боевую часть рукавиц усиливают металлическими заклепками, часто с шипами и прочими приспособлениями для усиления удара.

Переборочная Фреза

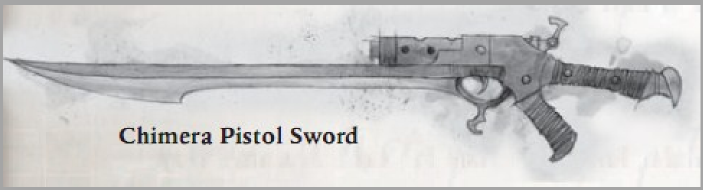
Класс: Экзотическое (Переборочная Фреза)

Как и предполагает его название, этот инструмент создан для того, чтобы вскрывать металлические переборки и палубные перегородки. Состоит фреза из длинного ряда механических зубцов, расположенных на подвижном основании вдоль предплечья, выступающем вперёд примерно на 30 сантиметров. Часто, особенно при длительной работе, для облегчения операций с этим тяжёлым и неудобным инструментом применяется поддерживающая упряжь, надеваемая на торс. Несложно вообразить, сколь жутким оружием этот агрегат может стать в ближнем бою.

Пистолет-меч «Химера»

Класс: Ближний Бой (Примитив) и Пистолеты (Стаб)

Поскольку в условиях корабельных схваток перестрелка перерастает в рубку очень и очень быстро, вполне логично, что большую часть дистанционного оружия без вреда для конструкции можно использовать в рукопашной. Впрочем, есть и те, что используют диаметрально противоположный подход к решению того же вопроса, встраивая однозарядное дистанционное оружие в меч. Хотя «огнестрельная часть» может варьироваться от владельца к владельцу, большинство из них обладает дальнобойностью и прочими характеристиками стандартного «Железного Когтя». Эта аугментация зачастую замаскирована под декоративную деталь меча или встроена в рукоять топора – врага может ожидать смертельный сюрприз.

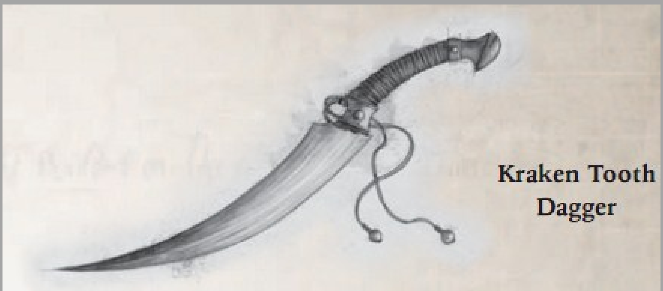


Chimera Pistol Sword

Кинжал из Зуба Кракена

Класс: Ближний Бой (Примитив)

Легенды рассказывают об исполинских созданиях, бороздящих границы исследованного космоса, поджидая выныривающие из варпа корабли, чтобы напасть на них и сожрать. Хотя конкретных доказательств этих россказней не существует, лезвия ножей многих рождённых в пустоте сделаны из необычного перламутрового материала, который, по их словам, был добыт ими среди случайно обнаруженных в пустоте обломков кораблекрушения. Некоторые из них украшены изощренной резьбой, изображающей чудовищ, раздирающих корабли на части – как ни странно, но подобные вещи считаются у пустотников могущественными талисманами.



Kraken Tooth Dagger

Человеколовка

Класс: Ближний Бой (Примитив)

Этот длинный двуручный шест с огромным подпружиненным крюком на конце используется в основном для поимки бунтовщиков. Когда наносится удар шестом, крюк защелкивается, жёстко и прочно фиксируя цель в своём захвате. В зависимости от того, куда пришелся захват, цель можно легко сбить с ног, покалечить и даже убить.

Абордажный Щит

Класс: Ближний Бой (Примитив)

Матросы военных кораблей часто вооружаются абордажными щитами, дабы те защищали их жизнь так же, как сами они защищают свой корабль. Каждый щит – внушительный и довольно тяжёлый прямоугольный лист пластали. В отличие от большинства Имперских щитов, их поверхность плоская и гладкая, чтобы в случае необходимости использовать их в качестве аварийных перегородок и гермозаплат. Абордажный щит можно использовать в качестве мобильного укрытия – он достаточно велик, чтобы за ним поместился взрослый человек.

В режиме укрытия Абордажный Щит даёт 8 очков Брони.

Нейрохлыст

Класс: Ближний Бой (Шок)

Продвинутая версия стандартного электрохлыста, нейрохлыст способен оглушить или даже убить цель при помощи сильнейшего удара током в момент, когда металлические наконечники вонзаются глубоко в плоть цели. Низкоэнергетический режим используется для «мотивации» работников и пробуждения в них трудового энтузиазма, в то время как высокоэнергетический вполне способен убить врага одним-единственным ударом. Даже если подачу энергии отключить совсем, металл наконечников вполне способен изорвать незащищенную плоть в кровавые лохмотья. Нейрохлыст, не являясь, конечно же, метательным оружием, обладает длиной, достаточной для того, чтобы поражать цели на расстоянии до трёх метров.

Офицерский Тесак

Класс: Ближний Бой (Шок)

Офицерский тесак – стандартная вариация обычного флотского тесака, который можно увидеть буквально на каждом космическом корабле сектора. В условиях рукопашной рубки тяжёлая гарда-корзинка часто используется как эффективное оружие нападения – удар, нанесённый ею, более чем чувствителен. Многие офицеры усиливают этот эффект, встраивая в рукоять шоковый генератор, обеспечивающий чувствительную встряску током вдобавок к мощному удару гардой. Капитаны-чартисты и высокопоставленные офицеры идут ещё дальше, усиливая свои клинки силовыми полями. Статистика, указанная в **Таблице И-5-7: Оружие Ближнего Боя** Пустотников подразумевает Шоковую версию тесака.

Таблица И-6-7: Пустотное Оружие Ближнего Боя

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Экзотическое								
Переборочная Фреза	Рукопашное	---	1d10+3 Р	6	Разрывное, Громоздкое	6кг	75	Средняя
Примитивное								
Бронированные Рукавицы	Рукопашное	---	1d5 У	0	Примитивное	0,5кг	35	Распространённая
Абордажная Пика*	Рукопашное	---	1d10+3 В	2	Примитивное	4кг	30	Распространённая
Химера**	Рукопашное	---	1d10+1 Р	2	Примитивное	3,5кг	130	Скудная
Зуб Кракена	Рукопашное, Метательное	5м	1d5+1 Р	1	Примитивное	0,4кг	200	Редкая
Человеколовка	Рукопашное	---	1d10 У	0	Примитивное, Опутывающее, Громоздкое.	8кг	60	Скудная
Абордажный Щит	Рукопашное	---	1d5+2 У	0	Оборонительное, Примитивное	9кг	75	Средняя
Короткий Меч	Рукопашное	---	1d10-1 Р	0	Примитивное	1,5кг	12	Распространённая
Шоковое								
Нейрохлыст	Рукопашное	3м	1d10+1 Э	0	Гибкое, Шоковое	4кг	500	Редкая
Офицерский Тесак	Рукопашное	---	1d10 Р	0	Шоковое	3кг	200	Скудная
Шоковый Посох*	Рукопашное	---	1d5+1 У	2	Шоковое	2кг	100	Средняя

** Двуручное*

*** Может действовать в режиме однозарядного Железного Когтя.*

Шоковый Посох

Класс: Ближний Бой (Шок)

Разновидность стандартной шоковой палицы, это оружие являет собой длинный шест из металла и пластали с шоковым эмиттером в боевой части. В основном используется для контроля толп кабальных работников при перемещении их по отсекам корабля.

Короткий Меч

Класс: Ближний Бой (Примитив)

Поскольку палубы слишком тесны для того, чтобы орудовать там стандартными мечами, среди абордажников и матросов очень популярны их укороченные вариации. Длиннее боевого ножа, хотя и не намного, это оружие весьма увесисто и предназначено скорее для того, чтобы колоть, а не рубить. Большинство из них имеет очень широкое лезвие, чтобы даже удар, пришедшийся вскользь, гарантированно выводил противника из строя.

Абордажная Пика, Паттерн Аноксис

Класс: Ближний Бой (Примитив)

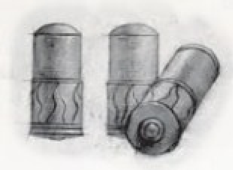
Проблема с тяжёлым рукопашным оружием состоит в том, что оно тоже может пробить внешнюю обшивку корабля. Распространённым решением этой проблемы стали абордажные пики – осколочный боеприпас на укреплённом металлическом стержне. Активация заряда взводит взрыватель на контактную детонацию. Сам взрыв наносит поистине кошмарные повреждения плоти, практически не причиняя побочного урона обшивке. Перезарядка занимает некоторое время, так что в бою из него, как правило, производится один «выстрел», и остаток стычки оно используется в качестве дубинки.

Оборудование

Этот раздел содержит описание разнообразного оборудования, видов боеприпасов, доспехов и прочих приспособлений, полезных для преодоления превратностей космических путешествий.

Патроны «Блейзер»

Зажигательные Ружейные Патроны



Эти патроны наполнены пиротехническим составом, и при выстреле вместо дроби или пули выбрасывают язык пламени. Хотя «Блейзеры» далеко не столь смертоносны, как стандартные патроны, извергаемый ими огонь вполне способен отпугнуть от стрелка большую часть врагов. Эти патроны подходят для стандартных дробовиков, что обеспечивает значительную тактическую гибкость их применения, избавляя от нужды в отдельном огнемётном оружии. Поскольку огненосный заряд вырывается не единомоментно, этими боеприпасами можно вести только одиночный огонь.

«Блейзеры» подходят для любого дробовика, но при стрельбе ими Дистанция оружия падает до 15 метров (если только она изначально не меньше). Помимо того, тип урона оружия меняется на Энергетический, а само оно получает особенности Огненное и Примитивное.

Абордажный Доспех

При атаке на вражеский корабль или при отражении атаки на свой собственный, матросы военных судов часто облачаются в этот доспех. Каждый из них являет собой усиленный в ключевых местах пласталью и керамитом полный флак-доспех, закрытый шлем которого оснащён прочным прозрачным забралом и респиратором. Нюансы конструкции доспеха могут варьироваться от корабля к кораблю, но в целом он применяется очень широко, в том числе и на купеческих судах сектора.

Абордажный доспех целиком покрывает тело, обеспечивая по 3 единицы Брони на Руки и Ноги и по 5 на Торс и Голову. Доспех может играть роль пустотного скафандра и, кроме того, комплектуется фотовизором.

Аварийный Комплект

На большей части космических кораблей повсеместно, буквально на каждой палубе, расположены шкафчики с аварийными наборами, а любой член экипажа имеет при себе индивидуальную версию такого набора. Полный вариант включает следующие предметы:

Световой стержень: Даёт 1d5 часов стабильного освещения.

Универсальная батарея: При помощи стандартных переходников или простых клемм она может обеспечить энергией световой стержень, аварийный вокс (еще на 1d5 часов) или лаз-пистолет (5 выстрелов).

Сухой паёк и запас воды: Не много, но вполне может заглушить чувство голода и жажды ещё на один день. Хорошо, если сначала не кончится воздух.

Аварийный вокс: Настраивается на любую из корабельных частот или транслирует стандартную «Молитву о Спасении» по аварийным каналам.

Воздушный баллон и дыхательная маска: Содержит получасовой запас воздуха.

Антирадиационные пилюли: Помогает вывести из организма жёсткое излучение. Набор содержит пять пилюль, которые следует принимать при работе с плазменными двигателями или после длительного периода солнечной активности.

Герметизирующий спрей-гель: небольшой баллончик зловонного геля, который следует наносить на брешь в обшивке. Одного баллончика достаточно чтобы герметизировать около 20 мелких пробоин (примерно 10 см^2).

Берегись кораблей, экипаж которых постоянно носит с собой полный аварийный комплект. Избегай кораблей, где аварийных комплектов нет вовсе.

Прыжковый Ранец

Персональные летательные и антигравитационные устройства в Империуме относительно редки, но не сказать, что недоступны. В этом устройстве суспензорные приводы применяются в сочетании с маршевыми реактивными ускорителями. Как правило, прыжковые ранцы подобного рода стоят на вооружении элитных подразделений вроде Серафим Адепта Сороритас, диверсантов-пустотников Имперского Флота и штурмовых подразделений Космического Десанта (последние, естественно, оснащены наиболее мощными моделями).

Чтобы управлять прыжковым ранцем, пользователь должен обладать умением Пилот (Прыжковый Ранец). Прыжковый ранец можно использовать либо для управляемого десантирования (с любой высоты), либо для совершения коротких прыжков (Летун (12) с необходимостью приземляться в конце каждого Раунда) либо для свободного полёта (всё тот же Летун (12), но без ограничений) – правда, в этом режиме энергозапас устройства истощится за одну минуту. В любом другом режиме полностью заряженному ранцу хватит энергии на один час интенсивного использования, после чего его нужно будет перезарядить.

Магнитные Ботинки

Тяжёлые и неудобные, эти приспособления, смахивающие на сильно увеличенные сапоги, содержат электромагниты, которые прилипают к металлическим поверхностям, позволяя пользователю свободно перемещаться по ним (что очень удобно, скажем, при ремонте обшивки). Ходить в них – удовольствие довольно сомнительное, но работать в открытом космосе или на палубах с отказавшими гравитационными пластинами становится значительно проще. Магнитные ботинки уменьшают Скорость пользователя вдвое (округлять вверх), но позволяют нормально действовать в областях с пониженной или нулевой гравитацией, если там есть подходящая поверхность.

Имперский Флот в Секторе Каликсис

Силы Имперского Флота действуют по всему сектору, но, несмотря все усилия командования, обеспечить повсеместное их присутствие в секторе попросту невозможно. Помимо сражений с вражескими флотами – непосредственной обязанности каждого Линейного Флота – у его эскадр существует масса обязанностей куда менее значительных: мелкие пограничные стычки, пиратские рейды, мятежные губернаторы, которых нужно усмирить, и карантинные зоны, за соблюдением которых необходимо следить. Не стоит забывать и о поползновениях налетчиков-ксеносов и излюбленной ими тактике изматывающих «булавочных уколов».

Помимо обеспечения ударной мощи, Флот также ответственен за транспортировку полков Имперской Гвардии к местам боевых действий. А если какой-либо торговый флот достаточно ценен (или если его хозяева имеют нужные связи в Светозарном Дворце), то именно корабли Имперского Флота обеспечивают ему сопровождение, особенно вдоль опасных маршрутов, проходящих сквозь пиратские «охотничьи угодья».

Линейный Флот Каликсис – крупнейший и наиболее мощный флот в секторе, но он крайне редко сводит все свои силы в единый сокрушительный кулак. Большую часть времени он разбит на отдельные соединения, занимающиеся мелкими, но от этого не менее актуальными проблемами.

Таблица И-6-8: Пустотное Оборудование

Имя	Цена	Вес	Доступность
Патроны Блейзер*	4	---	Распространённая
Абордажный Доспех	1.225	17кг	Редкая
Аварийный Комплект	300	6кг	Распространённая
Прыжковый Ранец	2.000	25кг	Редкая
Магнитные Ботинки	65	2кг	Средняя
Мельта-гель*	200	---	Редкая
«Навис Прима»	Бесценно	---	Раритет
Плойновый Сок*	25	0,5кг	Скудная
Скафандр Селенит	600	20кг	Средняя
с ускорителями	+200	+5кг	Скудная
Пустотные Патроны*	8	---	Скудная

** Цена за один патрон, бутыль или тюбик*

Мельта-гель

Общепринятое наименование целого ряда железобразных субстанций, видом напоминающих зубную пасту ярко-красного или иного броского цвета, достаточно липкую, чтобы пристать практически к любой поверхности. Этот состав следует нанести на нужную поверхность, после чего подвергнуть его воздействию электрического тока. Возникающая реакция горения выделяет огромное количество тепла – вполне достаточно, чтобы прожечь корабельную обшивку или внутреннюю переборку. Стоит отметить, что кислород для протекания этой реакции не требуется. Мельта-гель идеально подходит для «вскрытия» космического корабля снаружи и для восстановительных работ в разгерметизированных отсеках – ремонтные бригады в обязательном порядке носят с собой несколько тюбиков. Одного тюбика мельтагеля хватает на пять метров, если наносить его по периметру планируемого отверстия и примерно на 1 квадратный метр, если равномерно покрывать им всю доступную поверхность. В процессе горения (около минуты) состав наносит Урон, равный урону мельтабомбы, после чего становится полностью инертным.

«Навис Прима»

Эти атласы относятся к величайшим сокровищам Империума, ибо они содержат полное описание варп-маршрутов, безопасных настолько, насколько вообще могут быть безопасными путешествия сквозь варп. Одни хранят пространственно-временные координаты, хорошо известные любому толковому капитану, другие маршруты засекречены, и их хранители с готовностью отдадут свою жизнь, лишь бы сохранить эту тайну. Ещё большей редкостью считаются те, что описывают пути к давно затерянным и позабытым системам и мирам, о которых ныне ходят лишь слухи и легенды. Любая «Навис Прима» – артефакт, ради которого искатели отправляются на поиски, длящиеся десятилетиями, с их помощью делают состояния и взращивают фамильные древа новых Великих Домов – или низвергают во прах старые. «Навис Прима» невероятно редки – на поиск даже самого мимолетного и незначительного слуха об одной из этих карт можно потратить всю свою жизнь.

Пустотные Патроны

Специализированные пустотные патроны сконструированы с использованием особых горючих химикатов, и позволяют пулевому оружию вести огонь в безвоздушном пространстве без риска осечки или быстрого перегрева.

Оружие с пустотными патронами в условиях вакуума получает особенность Надёжное.

Подходит: Стаб оружие (любое).

Плойновый Сок

Весьма популярный среди матросов безалкогольный напиток, позволяющий бороться со многими распространёнными на флоте заболеваниями, вызванными однообразием и спецификой корабельной диеты во время длительных космических путешествий. Получаемый из мякоти невзрачного и кривобокого фрукта под названием плойн, этот сок богат витаминами и долго не портится. Обычно его смешивают с дешевыми дистиллятами (плойн надёжно перебивает их мерзкий химический привкус), или дают перебродить, чтобы получить крепкий алкогольный напиток, называемый «качкой» – как из-за кривобокости самого фрукта, так и из-за характерной походки человека, опрокинувшего пару стопок.

Тяжёлый Пустотный Скафандр, Паттерн Селенит

Истинный реликт славного прошлого человечества, дитя священных СШК, паттерн Селенит являет собой наиболее распространённую разновидность тяжёлых скафандров Империума. Предназначенный для пустотных ремонтных бригад, шахтёров с астероидных поясов и людей иных подобных занятий, этот скафандр из керамитового волокна обеспечивает весьма достойную (по сравнению со стандартным пустотным костюмом) защиту против опасностей открытого космоса: перепадов температуры, радиации и столкновений с микрометеоритами. Прочные и надёжные, Селениты, верой и правдой служившие нескольким поколениям своих хозяев, давно передают по наследству многие семьи пустотников.

Селенит способен поддерживать жизнедеятельность своего носителя в условиях полного вакуума на протяжении 10 часов, после чего сдвоенный кислородный блок его ребризера необходимо будет заменить (это можно сделать даже не снимая самого скафандра). Полностью исправный скафандр в хорошем состоянии оборудован встроенным вокс-коммуникатором, набором для герметизации разрывов, компактным металлическим захватом (плюс 10 метров тонкого тросика) и фотовизором. Прочная ткань скафандра обеспечивает по 3 единицы Брони Рукам, Ногам и Торсу, а шлем – 4 единицы Голове. Тем не менее, скафандр весьма неповоротлив, и, надетый, налагает штраф -10 на все Тесты Ловкости носителя. Селениты производятся повсеместно, и отдельные образцы могут сильно отличаться по качеству исполнения (правило о Качестве Доспехов).

Некоторые Селениты оборудованы небольшими реактивными движителями, которые позволяют пользователю перемещаться в невесомости или при низкой гравитации со Скоростью 6 (они, однако, недостаточно мощны, чтобы обеспечить полёт при нормальной гравитации).

Чёрные Трюмы

«Лейтенант Вимс – техникам, подача энергии в секции 52 всё ещё не восстановлена. Ремонтная бригада также не обнаружена. Сэр, запрашиваю подтверждение их последнего известного местоположения. Ребята, смотрите под ноги, гравипластины тут, похоже, подсдали. Вскрываю лифтовую шахту 52-Бета… эй, что это за...»

- запись вокс-трансляции, старшина Патель Каролис,
чартерное судно «Вера Неколебимая»

Как и в случае со многими другими Имперскими артефактами, возраст большинства космических кораблей измеряется десятками столетий, а порой и тысячелетий. Особенно это касается «Грейтхолдов» Чартистов или флагманов Флотов. Поколения сменяют друг друга и, несмотря на самый регулярный ремонт и тщательный осмотр, рано или поздно появятся сначала непосещаемые, а затем и заброшенные отсеки, и вскоре добычей забвения начинают становиться целые палубы. Они превращаются в мрачную обитель изгоев и отщепенцев, отступников и беглецов. Это «трюмы ужаса», о которых говорят лишь шёпотом, но о которых хорошо известно каждому живущему в пустоте.

В этих запустелых местах со временем формируются собственные биосферы, живущие невзирая на отсутствие энергии, свежего воздуха и даже опоры под ногами там, где отказали гравипластины. Мигающие лампы едва освещают затхлые коридоры, где среди залежей химических и радиоактивных отбросов заросли грибов и выводки слепых тварей процветают. Те, кто некогда были людьми, скрываются здесь в попытках выжить. В экипажах даже средних кораблей числятся сотни, если не тысячи подневольных работников, единственной и постоянной целью которых является побег. Впрочем, бежав, большинство из них не менее страстно стремится вернуть свои оковы. Тамошние жители (беглые преступники, предатели и мутанты) со временем перестают даже напоминать людей – удушливая атмосфера чёрных трюмов меняет людей быстро и безжалостно. Они влачат жалкое существование трюмных крыс, падальщиков, изможденных пожирателей плоти – нечестивых созданий, бездумно нападающих на любого, дерзнувшего приблизиться к их логовам. Отчаявшись и оголодав до крайней степени, они способны даже выбираться на обитаемые палубы – горе тем, кто попадется им на пути.

Гильям

Будь ты изгоем, жертвой или беглецом, но став гильямом (как их зовут пустотники), ты навсегда отказываешься от человечности, погружаясь в пучину, из которой нет возврата. Рыская по тёмным просторам трюмов огромных судов, эти уродливые, безумные мутанты и падальщики не брезгуют ничьим мясом, если оно оказывается у них на пути и не слишком хорошо защищается. Их принято считать опасными и умными вредителями и безжалостно истреблять при первой возможности.

Гильям

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
24	18	28	30	30	18	24	20	10

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 8

Умения: Бдительность (Вос)+10, Лазанье (Сил), Обыденное Знание (Секретные лазы корабля) (Инт), Скрытность (Лов)+10, Бесшумный Шаг (Лов), Язык (Низкий Готик, Корабельный Арго) (Инт).

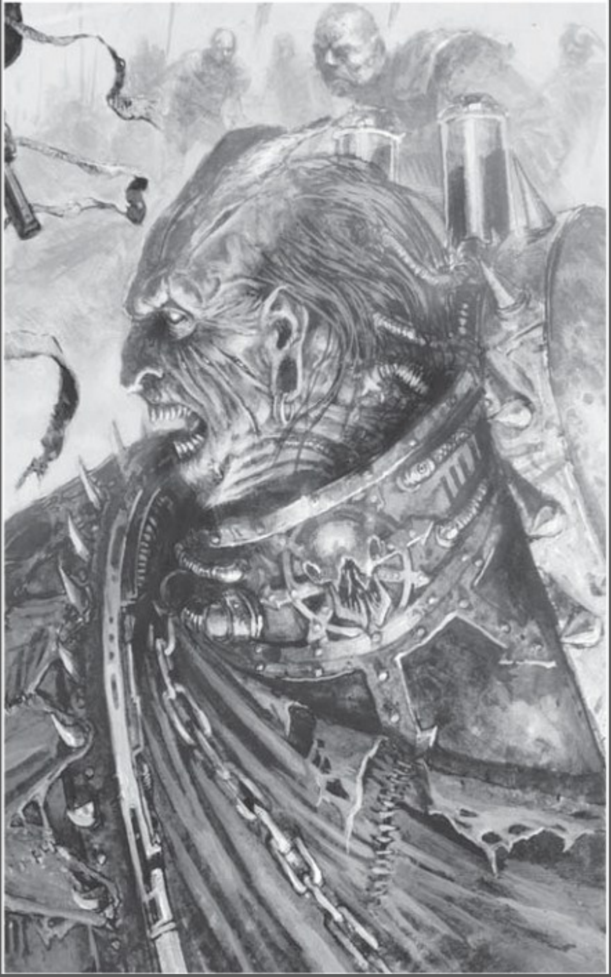
Таланты: Бой Вслепую, Ненависть (Люди), Оружие Ближнего Боя (Примитив), Сопротивляемость (Холод, Токсины).

Особенности: 1d5-2 Слабых Мутаций.

Оружие: Ржавый нож (3м; 1d5+2 Р; Бро 0; Примитивное), заостренные зубы (1d5-1 Р, Примитивное).

Оборудование: Лампада со светящейся плесенью, полусъеденный кусок мяса, засаленный амулет или памятка (сувенир с родного мира, медальон с семейным пиктом и т.п.)

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.



Оборудование Трюмных Крыс

В тех условиях, в которых живет трюмный сброд, обычное оружие можно встретить нечасто – недостаток боеприпасов быстро становится непреодолимой проблемой. Вместо него куда чаще используются самоделки из найденного на тёмных палубах мусора, что приводит к появлению самого примитивного оружия, созданного из самых высокотехнологичных материалов. Наиболее распространены грубые мечи, топоры и щиты. Простое и незамысловатое, это оружие способно нести смерть с тем же успехом, что и всё то, что трюмные подонки чаще всего видят направленным на себя.

Трюмная Граната

Это, в большинстве своём, грубые ручные бомбы из смеси ядовитой плесени, взрывоопасных химических отходов и гниющей органики. Корпус этой «гранаты» раскалывается при ударе, орошая окрестности своим мерзостным содержимым и наполняя воздух тошнотворной вонью. Хотя эффект их не слишком силён, незащищенные цели вполне могут пострадать – если не от токсинов, так от мерзкого зловония. Трюмные гранаты считаются фраг-гранатами с особенностями Ненадёжное и Токсичное.

Светящаяся Плесень

Заросли фосфоресцирующей плесени являются единственным естественным источником света в Чёрных Трюмах, где этот грибок процветает, обильно покрывая залежи токсичных отбросов. Поместив немного поросших этой светящейся порослью отбросов в прозрачный сосуд, вполне можно получить источник тусклого желто-зеленого света (вполне годится, если нет ничего получше). Некоторые трюмные жители используют плесень для рисования узоров на коже, превращая свою и без того отвратительную внешность в нечто поистине устрашающее.

Кусок плесени тускло освещает область радиусом в пять метров.

Преступления в Пустоте

Несмотря на репутацию одного из наиболее цивилизованных секторов сегментума, Каликсис, тем не менее, отнюдь не избавлен от бремени подпольной криминальной деятельности. Наиболее вопиющим примером, пожалуй, может служить пограничье Призрачных Звёзд, логово бесчисленных шаек пиратов и контрабандистов, но, в общем и целом, каналы нелегальной космической деятельности пронизывают Сектор Каликсис подобно червоточинам, пронизывающим яблоко.

Мелкая контрабанда – наиболее распространённое явление, поскольку даже самые лояльные капитаны ради побочной прибыли нередко берут на борт некоторое количество незарегистрированного груза. Практически каждый корабль (в особенности из тех, что ходят по коротким маршрутам) оснащен потайными грузовыми отсеками, предназначенными специально для этих целей.

Купеческие суда, замеченные на маршруте или в области пространства без соответствующей хартии, сильно рискуют напороться на корабли Флота или враждебных Чартистов, чьи понятия о «честной конкуренции» весьма расплывчаты. У любого из них разговор с нарушителями короток и проходит при помощи пушек и абордажных команд. Тем не менее, в некоторых системах эти нарушители находят весьма теплый приём – в конце концов, зачастую они являются единственной отдушиной в репрессивной монополии торговцев-чартистов.

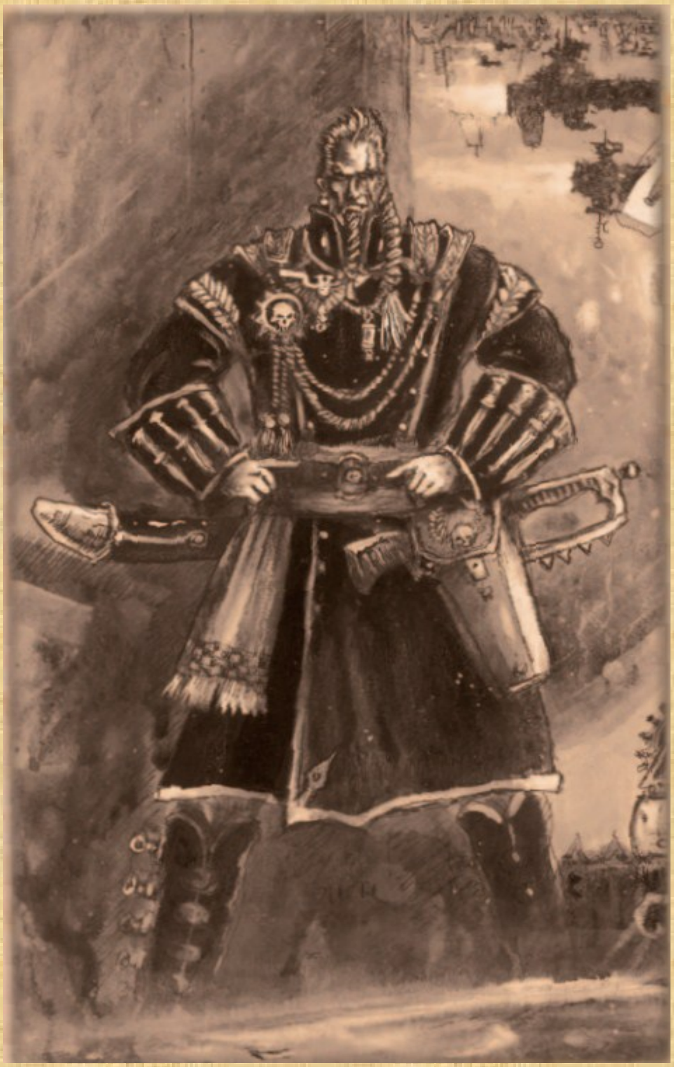
Существуют также и контрабандисты, так сказать, чистой воды, использующие исключительно поддельные лицензии исключительно для незаконной перевозки самых разных грузов. Кое-кто из них не брезгует и перевозкой людей, бегущих от правосудия Императора (задавать вопросы при этом не принято – меньше знаешь, крепче спишь). Крупномасштабные контрабандистские операции, как правило, происходят в заранее назначенной точке пространства на задворках систем, подальше от излишне бдительных (а потому нежелательных) глаз. Непосредственным покупателям грузы доставляются уже малыми кораблями (нередко при посредстве разветвлённой сети посредников).

Некоторые области космоса закрыты для любого корабля, не обладающего соответствующим Имперским допуском – сюда относятся, скажем, неисследованные системы (вотчина Вольных торговцев) или карантинные зоны ксено-активности. Любые несанкционированные операции в этих зонах абсолютно нелегальны, но теоретически могут принести невероятную прибыль, оправдывающую практически любой риск. Нарушители, работающие в таких условиях, рассчитывают исключительно на скорость, скрытность и удачу – единственное, что может помочь им в смертельной гонке сквозь запретный космос с нелегальным грузом на борту.

Навис Нобилитэ и Навигаторы

Подобно любому другому цивилизованному сектору Имперского космоса, Каликсис может похвастать несколькими семьями Навис Нобилитэ, касты, чья роль – обеспечение безопасного путешествия сквозь пустоту. Главных Домов Навигаторов три: Дома Бейнтек, Газмани и Терм-Эль. Всем троим принадлежат обширные владения на Синтилле – в основном в Тарсусе и Сибеллусе. Как и между любыми Великими Домами, между Домами Навигаторов постоянно идет безжалостная борьба за доминирование. Бейнтек и Газмани присутствуют в секторе дольше – их предки были частью исследовательских и боевых флотов еще самого Лорда Ангевина в дни становления сектора, в то время как Терм-Эль распространил свое влияние на Каликсис относительно недавно.

Каждый дом распоряжается внушительным флотом космических кораблей, в том числе купеческих, находящихся под эгидой Наследных Хартий Дома. Они совершают стандартные торговые рейсы по всему сектору, и, конечно же, служат личным нуждам членов дома. Многие из этих судов считаются древними даже по Имперским стандартам – некоторые видели смену многих поколений своих долгоживущих хозяев. Под контролем этих трёх Домов находится немало прибыльных торговых маршрутов сектора.



VI

WAR ZONES

RANGED WEAPONS
•
MELEE WEAPONS
•
ARMOUR
•
INFANTRY GEAR

Зоны Боевых Действий

«Слухать сюда, салаги, щас я, значить, расскажу вам, как вести себя на войне – так что слушать внимательно! Правила охренеть какие простые и понятные, даже для недоумков вроде вас! Значить так! Первое: делать, чё сказано; второе: держать оружие в чистоте; третье: башку под пули не совать! А, да! И ничё не трогать!»

- Сержант «Медная Шея» Хоббс, 23-й Синтиллийский

Если и есть нечто, что объединяло Империум на протяжении тысячелетий его существования, то это война. Империум был выстроен в кровавых крестовых походах и нескончаемых конфликтах, и сам Сектор Каликсис в этом плане – яркий тому пример. Несмотря на репутацию цивилизованного (хотя и отдаленного) сектора, Каликсис не отнюдь обделён мирами, на которых полыхают пожары войны. Облететь весь сектор – значит столкнуться с боевыми действиями самого разного рода – от мелких стычек с недовольными рабочими и повстанческими организациями до планетарного масштаба мясорубок, вызванных агентурной деятельностью или прямым вторжением ксеносов. Молот Императора (как именуют Имперскую Гвардию) – вполне подходящее название для доктрины Имперских вооружённых сил – жестокой и беспощадной, как удар кувалдой в лицо.

Многие из этих конфликтов подобны кратким вспышкам – длительность их измеряется днями и месяцами; другие же могут тянуться годами и десятилетиями. Неведение есть благо, так что большинство войн проходит мимо трудящегося большинства сектора, оставляя ему лишь цветистую пропаганду и разрозненные слухи от побывавших в боях ополченцев, чьи сны раз и навсегда превратились в кошмары людей, видевших слишком много грязи и крови.

Собираясь в Бой

Департаменто Муниторум, помимо всего прочего, отвечает за поставки боеприпасов, боевых машин, вооружения и прочих материалов, жизненно необходимых Имперской Гвардии для сохранения боеспособности. Это титаническое логистическое чудовище пронизывает весь Империум, и без него Молот Императора просто развалился бы на части. В Секторе Каликсис штаб-квартира Муниторума находится на Синтилле, где легионы администраторов сверяют и обрабатывают ордеры и контракты с мирами-кузницами, цехами и ульями на поставку необходимого оборудования, обеспечивая тем самым безопасность Каликсиса и боеспособность его армий и флота.

Стандарты Муниторума

Поскольку Департаменто Муниторум является крупнейшим агентством по производству и поставкам оружия в галактике, нет ничего удивительного в том, что их продукция стала общеимперским стандартом. Если взять из двух разных уголков галактики, к примеру, по лазгану, то окажется, что, несмотря на определённые внешние различия, оба они абсолютно идентичны в основных узлах и деталях, и питаются от одних и тех же стандартных батарей на 19 мегатуле. Без такой стандартизации Имперская Гвардия никогда не смогла бы эффективно сражаться в любой момент и в любой точке Имперского космоса. Оружие, описанное в разделе «базового» вооружения (**стр.231**), как раз является примером повсеместно распространённого стандарта Муниторума, но при этом в руках у любого гвардейца и, конечно же, имперского агента, можно обнаружить детище любого из тысяч существующих паттернов одной и той же технологии. Многие из них являются боевыми трофеями, самовольными полевыми модификациями или уроженцами ульев, в которых кастомизация оружия является одним из повседневных развлечений. Как правило, дело приобретения нестандартных боеприпасов ложится на плечи самого гвардейца – либо при сборе трофеев на поле боя, либо через не вполне официальное взаимовыгодное сотрудничество с полевыми офицерами Муниторума. Это не считается чем-то достойным наказания, ведь зачастую нестандартное оружие – это единственная деталь, которая отличает опытного солдата от мёртвого.

Войны Сектора

Как и почти во всех секторах Империума, в Каликсисе нет недостатка в охваченных войной планетах и системах. Ниже приведены наиболее примечательные из них:

Фидай долгое время была проблемной системой, и за последние 200 лет набеги пиратов, свивших там свое гнездо, только усилились – столь длительная вольница объясняется тем, что пираты всегда были децентрализованы, и базы их перемещались, так сказать, со скоростью их кораблей. Каждая из обитаемых планет этого региона в свое время была свидетелем кровопролитных стычек между Имперской Гвардией при поддержке СПО и наиболее крупными и дерзкими пиратскими шайками.

47-я Капеллы, система Капелла, что неподалеку от Туманности Блэкшайн, в данный момент находится в процессе усмирения силами 21-го Экспедиционного Корпуса Секундуса и 5-го Бронтского Полка («Длинных Ножей») гражданского восстания, в результате которого был свергнут и казнён планетарный Губернатор, Лорд Белин XVIII (заодно со всей остальной правящей верхушкой). Разрушенные и закопченные развалины Ванокса ныне являют собой лишь печальное напоминание о былом великолепии шпилей этого величественного улья.

Некогда тихая и продуктивная система в отмыкающей части Маркейновой Марки, Гельмиро ныне лишена миров, плативших Империуму десятину – сейчас они представляют собой бросовые пустоши, наполненные омерзительными мутантами и сумасшедшими фанатиками. Революция, устроенная еретическими последователями безумного клирика Анолиана Хеша, была проведена таким образом, что атомное оружие Гельмиро Прайм, Гельмиро Секундус и Гельмиро Терциус попало в руки бунтовщиков, которые не замедлили воспользоваться им, обрушив ядерные удары на ключевые военные объекты системы. Силы следственного корпуса были встречены огнём планетарных систем ПВО и кораблей предателей, так что высадку пришлось отложить до момента подавления орбитальной обороны. Сейчас война идет уже третий год, и все попытки покарать виновных завязли в изматывающей трясине окопной войны. Инквизиция еще продолжает выяснять, каким именно образом последователям сумасшедшего проповедника удалось настолько быстро поставить на колени целую систему.

Очищение Авитоголя навсегда останется чёрным пятном в истории Каликсиса, а пока безмолвным напоминанием о нем служат километровые языки пламени, ежедневно вырывающиеся из развалин заводов по обогащению прометиума, некогда бывших основным источником доходов этого периферийного мира. Части 14-го Тренчского полка в данный момент проводят там операцию по ликвидации остаточного присутствия ксеносов в регионе.

Наконец, можно упомянуть таинственное происшествие на Цэйде II. Десятину расположенного в Йозефовом Заливе агромира Цэйд II составляла шиф-кукуруза (основной ингредиент пищевых пайков населения фенксворлдских ульев). Первым тревожным знаком стало гробовое вокс-молчание, которое встретило корабли сборщиков десятины, когда, следуя стандартным закольцованным маршрутом, они вышли из варпа на окраине системы Цэйд. Подойдя ближе, сборщики обнаружили, что поверхность планеты изуродована кратерами, строения превращены в обугленные руины, а орбитальные предприятия уничтожены. Немногочисленные выжившие лишь лепетали что-то об «огнях в небе» и отчаянно сопротивлялись при попытках вывести их из подземных убежищ. Столь стремительная и мощная атака заставила руководство Линейного Флота задуматься, если не сказать больше – для проведения разведки и расследования произошедшего было отправлено довольно крупное соединение кораблей.

Дистанционное Оружие

Нижеперечисленное оружие самым широким образом применяется на всех фронтах Империума.

Болтеры

Служебный Болт-пистолет, Паттерн Гарм

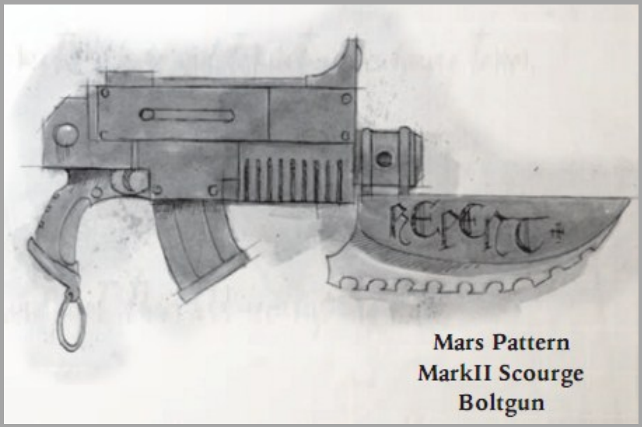
Класс: Пистолеты (Болт)

Излюбленное оружие комиссаров, этот внушительный и устрашающий болт-пистолет сделан так, чтобы его можно было носить на поясе без кобуры, демонстративно, как предупреждение каждому Гвардейцу о том, что Комиссар неусыпно следит за каждым его поступком, и всегда готов даровать милость Императора любому, кто поведёт себя недостойно звания Имперского Гвардейца. Наглядное напоминание об участи тех, кто не исполняет свой долг.

Болтер «Кара» MKII, Паттерн Марс

Класс: Основное (Болт)

Эти оснащённые длинным широким штыком болтеры являются неотъемлемым атрибутом сестёр-воительниц Ордена Эбеновой Чаши из Рассветного Аббатства на Иокантосе. Удар такого штыка, направленный умелой рукой закованной в силовые доспехи Сестры Битвы вполне способен распотрошить любого еретика сверху донизу. В рукопашной схватке «Кара» считается топором.



Mars Pattern
MarkII Scourge
Boltgun

Огнемёты

Тяжёлый Огнемёт

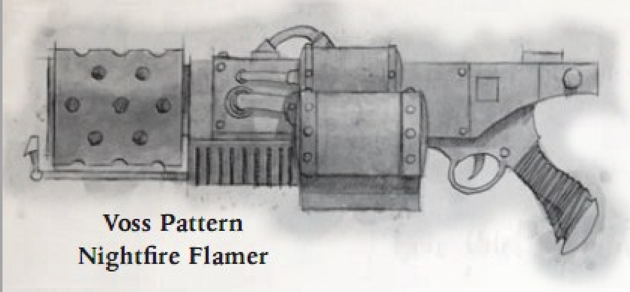
Класс: Тяжёлое (Огонь)

Для обслуживания этого оружия требуется расчет из двух человек – один носит сам огнемёт и стреляет, другому достаётся неблагодарная работа по перетаскиванию здоровенного бака с прометиумом в заплечном модуле. Тяжёлый огнемёт идеально подходит для испепеления целых толп врагов и служит прекрасным орудием устрашения.

Огнемёт «Ночное Пламя», Паттерн Восс

Класс: Основное (Огонь)

Оружие устрашения как оно есть, «Ночное Пламя» в качестве топлива использует смешанный с токсичными химикатами обогащённый прометиум. Этот огнемёт стоит на вооружении ударных войск особого назначения, ведь применять его следует исключительно в полном защитном снаряжении – помимо высокотемпературного пламени, выстрел из него наполняет воздух смертоносным удушающим дымом. Враги, выжившие в огненном аду, вскоре обнаружат, что судорожно хватают ртом отравленный воздух в безуспешных попытках сделать ещё один вдох.


Voss Pattern
Nightfire Flamer

Лазерное Оружие

> *«Говорю тебе, самое смешное из того, что я в жизни видал! Этот здоровяк выскакивает прямо над окопом, ревет как грокс и машет своим здоровенным цепным топором. Я стреляю навскидку из своего лаза ему в пузо – ему хоть бы что. Замахивается, значит, эта туша своим топором, а он хлоп – и застревает в окопной стенке! Хорошо так застревает, наглухо. Он, значит, поворачивается ко мне спиной и начинает его дергать уже изо всех сил. Он не выходит. А я, самое смешное, стою и пялюсь на это представление, будто дожидаюсь, пока он честь по чести топор вынет, да разделает меня напополам. В общем, тут-то я очухался, да и прожёг ему его тупую башку».*
>
> - Рядовой Гэвин Калмор, Арторская 21-я Артиллерийская Бригада.

Штурмовой Лаз-пистолет «Ярость», Паттерн Триплекс

Класс: Пистолеты (Лаз)

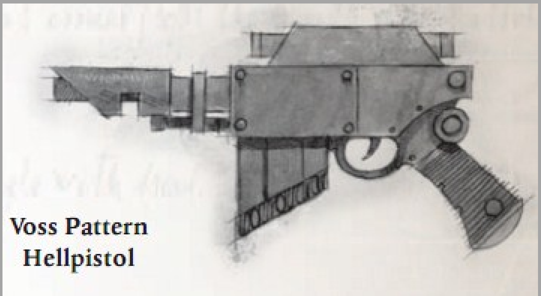
Эта редкая разновидность лаз-пистолета часто стоит на вооружении элитных штурмовых подразделений – «Ярость» идеален при встрече с большими массами врагов. Короткие очереди из этого оружия отлично подходят для того, чтобы косить вражеские ряды, не снижая при этом темпа наступления.

Хэлган и Хэл-пистолет, Паттерн Восс

Класс: Основное (Лаз) или Пистолеты (Лаз)

Собранные с применением продвинутых технологий и оснащенные внутренней гироскопической системой, высокомощные хэлганы являются излюбленным оружием Штурмовиков Инквизиции и гренадёрских подразделений Имперской Гвардии. Основным источником этого дорогостоящего и сложного в производстве оружия в Секторе Каликсис можно смело назвать Цех Такара, что в Городе Ганметал.

Хэлганы куда более энергоемки, нежели стандартное лазерное оружие, и питаются из заплечных конденсаторных модулей. Они совместимы и со стандартными батареями, но их заряда хватает лишь на четверть обычного боезапаса оружия.


Voss Pattern
Hellpistol

Лаз-мушкет

Класс: Основное (Лаз)

Порой именуемые «фонариками» или «кремневыми лазерами», эти наспех скрученные из доступных запчастей лазерные ружья редко бывают даже похожи одно на другое. Оружие отчаявшихся и плохо экипированных инсургентов и предателей, лаз-мушкеты являют собой собранные на коленке образцы и самодельные модификации устаревших и пришедших в негодность лазганов, вернувшихся к жизни в полевых мастерских и кузнях еретехов. Конденсаторы лаз-мушкетов в лучшем случае можно назвать темпераментными, но они, тем не менее, емче стандартных, и выстрел из лаз-мушкета гораздо мощнее, чем выстрел из обычного лазгана.

Военное Строительство

Фортификационная инженерия Империума использует стандартные, наиболее распространённые материалы, в полной мере реализуя простоту и доступность технологий их производства.

Пласталь: Самый прочный и наиболее дорогой из фортификационных материалов, пласталь используется при создании личных доспехов и транспортной брони. Пласталь очень прочна, относительно легка и при отливке легко может принимать любую необходимую форму.

Рокрит: В основном делается из имеющегося на месте камня (в виде щебня), смешанного с особыми связующими агентами. Этот раствор заливают в форму, чтобы получить плиты и блоки, из которых делают стены и перекрытия. Рокрит дёшев и лёгок в изготовлении.

Пласкрит: Композитный материал, применяющийся в конструкции большинства Имперских многоцелевых модулей. Пласкрит сочетает в себе простоту производства рокрита и прочность пластали.

Флакборд: Широко применяемый в большинстве военных построек, флакборд является основным материалом для обшивки внутренних укреплений и экстренного устранения повреждений в системе фортификаций. Флакборд прочен и легок в производстве, что позволяет при помощи него ставить на бреши «заплатки», пока не подвезут материалы, более подходящие для постоянных укреплений.

Система Предупреждения: Эта система улавливает движение и/или звук и предупреждает о приближающейся опасности (к примеру, об идущей в атаку вражеской пехоте). Большая часть таких систем при этом издает громкий сигнал, но есть и такие, что передают бесшумные или визуальные сигналы на портативные или стационарные приёмники.

Бритвенная Проволока: Грубый, но эффективный способ обороны строения, бритвенная проволока широко применяется не только на войне, но и во вполне мирной (но закрытой для посторонних) городской застройке.

Оружие Астартес

> *«Взгляни на него с благоговением. Это священный меч, доверенный нам самим Императором, дабы нести волю Его и обрушить божественный огонь возмездия на головы тех, кто отвергает слово Его. Ежедневно поминай его в своих молитвах, ибо отныне он твой и только твой».*
>
> - Обряд Вручения Болтера, Капитан Вестанек, 5-я Рота.

Могучих Адептус Астартес во всех отношениях справедливо именовать сверхлюдьми, и их оружие им вполне под стать. Оно огромно, создано в расчете на их громадную силу и великанский рост. Особенно справедливо сказанное в отношении такого оружия, как болтеры и болт-пистолеты. Массивные и мощные, как и их хозяева, они сплошь покрыты бронепластинами и защитными печатями, а руки простого человека не в силах будут даже обхватить их, не то чтобы приподнять без помощи специальных приспособлений. А из-за невероятной отдачи, способной буквально сломать человеку руки, вряд ли кто сможет вести из него огонь. Болтеры Космических Десантников – не то оружие, которое можно увидеть вне их священных рядов.

«Мирянские» болтеры сконструированы так, что ими могут пользоваться простые люди. Малая рукоять и облегченная конструкция – они, конечно же, не обладают столь убийственной мощью, как версия для Астартес, но всё ещё вполне способны разорвать человека надвое. В арсеналы Имперской Гвардии по всей галактике их поставляет Департаменто Муниторум. Впрочем, даже эти бледные тени болтеров Десанта считаются священным оружием, они с почётом переходят из рук в руки, от отца к сыну, из поколения в поколение.

Укороченный Лазган МКIII, Паттерн Марс

Класс: Основное (Лаз)

Табельное оружие Имперской Гвардии с M.36, угловатый МКIII – крайне прочное и лёгкое в применении оружие. Способного вести огонь в самых отвратительных для оружия условиях, этого «Друга Гвардейца» (как его называет «Памятка Имперского Гвардейца для Поднятия Боевого Духа») порой предпочитают куда более мощному личному оружию благодаря именно его высочайшей практичности и непревзойденной надёжности. Паттерн Марс в огромных количествах производится на Синтилле и Мальфи, и состоит на вооружении подавляющего большинства расквартированных в Каликсисе подразделений Имперской Гвардии.

Офицерский Лаз-пистолет МКIV, Паттерн Марс

Класс: Пистолеты (Лаз)

Это мощное оружие, созданное для точной стрельбы на значительные дистанции, вручается офицерам, командующим боевым подразделением уровня пехотной роты. Ствол этой модели чуть длиннее, а сам пистолет немного тяжелее, чем стандартный служебный лаз-пистолет.

Мультилазер

Класс: Тяжёлое (Лаз)

Тяжёлое оружие, обычно устанавливаемое на транспортные и боевые машины Имперской Гвардии, типа «Химер» или шагателей класса «Сентинел», мультилазеры созданы по технологии быстрой пульсации, и способны вести полностью автоматический огонь. Будучи куда менее мощными по сравнению с лаз-пушками, они, тем не менее, обладают весьма значительной огневой мощью – великолепное противопехотное оружие, способное подавить противника и остановить его наступление.

Лазган «Молния», Паттерн Ротт

Класс: Основное (Лаз)

Батарейное гнездо «Молнии», достаточно редкого паттерна, расположено позади рукояти и спускового механизма, что позволяет удлинить коллимационный канал, а значит, и дистанцию эффективного ведения огня, не удлиняя при этом само оружие. Из-за их относительной редкости, «Молнии» достаются, как правило, только подразделениям застрельщиков – «метким стрелкам» лёгкой пехоты; многие образцы со временем проходят дальнейшую модификацию, становясь полноценными снайперскими лонг-лазами.

Лазган «Штормфронт»

Класс: Основное (Лаз)

Это местный вариант стандартного лазгана паттерна Кантраэль, популярный у гвардейцев Бронтских полков, которые старательно поддерживают его репутацию как «холодного оружия», имеющую широкое хождение в военных кругах Сектора. «Штормфронт» примечателен несъёмным штыком, составляющим единое целое с массивным деревянным цевьём и прикладом оружия. При этом сам лазган сбалансирован именно для страстно любимого бронтийцами ближнего боя. В рукопашной схватке «Штормфронт» считается копьём.

Сдвоенный Лазган «Лазбёрст»

Класс: Основное (Лаз)

Древние даже по меркам арсеналов Муниторума, сдвоенные лазганы редко можно увидеть на поле боя. Взятые на вооружение более тысячи лет тому назад, они ни разу не модернизировались в соответствии с требованиями военных и, в отличие от других лазганов, вскоре устарели и были списаны из-за недостаточной надёжности конструкции. Как бы то ни было, война для них не закончилась – как для столетних старичков, так и для относительно свежих образцов, собранных на оружейных фабриках самого низкого пошиба. Основным преимуществом этой в целом не самой удачной модели была и остаётся плотность огня – как ни крути, два ствола есть два ствола.

Пусковое Оружие

Подствольный Гранатомёт

Класс: Основное (Пусковое)

Уменьшенная однозарядная версия обычного гранатомёта, примыкаемая к другому основному оружию (скажем, к лазгану) и позволяющая вместо обычного выстрела произвести одиночный выстрел из гранатомёта. Нередко случается так, что, выстрелив из этого оружия, боец до самого конца схватки может так и не найти времени на то, чтобы его перезарядить. Не забудь добавить вес подствольного гранатомёта к весу оружия, к которому тот примкнут. При стрельбе из этого тандема персонаж должен выбрать, стрелять ему из самого оружия или же из гранатомёта – использовать оба «режима» одновременно нельзя.

Одноразовый Гранатомёт

Класс: Основное (Пусковое)

Это оружие весьма популярно среди солдат СПО в силу его неприхотливости и простоты в обращении. Как правило, это оружие ещё с завода снаряжается одной фраг или крак-ракетой. Встречаются и модели с реактивными фраг или крак-гранатами вместо ракет – они стоят вдвое дешевле.

РПГ

Класс: Тяжёлое (Пусковое)

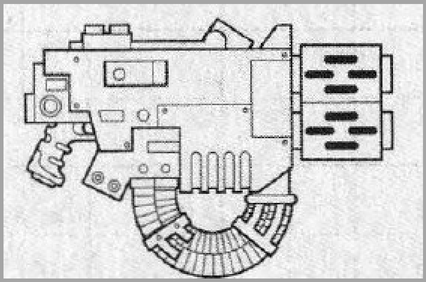
Самое мощное из всех портативных пусковых орудий, РПГ способен вести огонь самыми разнообразными видами боеприпасов на весьма и весьма значительные дистанции. Каждая ракета оснащена собственными стабилизаторами и системами наведения, облегчающими точное попадание.

Мельты

Мультимельта

Класс: Тяжёлое (Мельта)

Мультимельта, самая тяжёлая разновидность мельта-оружия, встречается разве что в арсеналах Адептус Астартес, или в боевых рубках и спонсонах Имперских боевых машин. Это орудие способно вести огонь на значительное расстояние, создавая при этом область поражения, позволяющую прожаривать по нескольку квадратных метров за раз. Температура термального потока мультимельты также намного выше, чем у её «младших кузенов» – причина, по которой стрелку лучше озаботиться защитной одеждой или жаропрочными доспехами.



Термальное Копье

Класс: Тяжёлое (Мельта)

Наиболее утонченное и длинноствольное из мельта-орудий, термальное копье при выстреле генерирует магнитный сдерживающий луч, направляющий поток термальной энергии с беспрецедентной для мельты точностью, обеспечивая меньший разброс и более тонкий контроль. Чаще всего это оружие используют как резак, но против танковой брони и бронированных укреплений оно работает ничуть не хуже.

Мельтаган Ультимо MKIII, Паттерн Марс

Класс: Основное (Мельта)

Немного более крупный по сравнению со стандартным мельтаганом, Ультимо генерирует более точный и направленный термальный луч. Более длинный ствол обеспечивает улучшенную фокусировку и снижает рассеивание ценой уменьшения поражающей мощности потока.

Плазменное Оружие

Штурмовой Плазмаган «Ярость Солнца» MKIII, Паттерн Марс

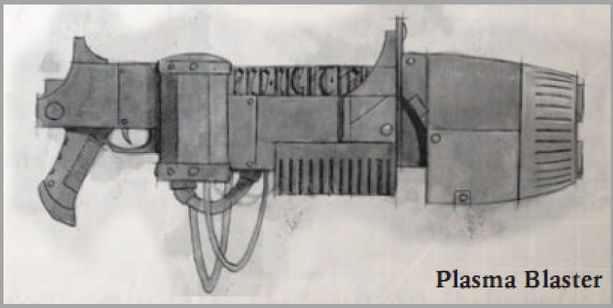
Класс: Основное (Плазма)

Высокомощное оружие, стоящее на вооружении частей Имперской Гвардии, специализирующихся на уничтожении тяжёлобронированных противников. «Ярость Солнца» выплевывает заряды плазмы, способные уничтожать даже лёгкую технику, но и топливо поглощает с поистине непомерным аппетитом. Слава этого оружия прогремела на весь Сектор Каликсис после подавления мятежа Кластера Мератес у Иксаниадской границы сектора несколько столетий тому назад, где оно весьма успешно проявило себя в боях против аугментированных рейдеров Мератесских Кланов.

Плазменный Бластер

Класс: Основное (Плазма)

Уникальная разновидность плазменного комби-оружия, сочетающего в себе два плазмагана, плазменный бластер наносит удвоенный урон при залповой стрельбе, но при этом, конечно, подвергает стрелка двойному риску. Оба орудия питаются от одного топливного флакона – система, позволяющая не усложнять чрезмерно конструкцию оружия, значительно снижая, однако, относительную вместительность его обоймы по сравнению со стандартным плазмаганом.



Плазменная Пушка

Класс: Тяжёлое (Плазма)

Чаще всего это орудие устанавливается на боевые машины Империума, и для питания ему требуется отдельный, довольно внушительный топливный контейнер. Помимо стандартного режима, плазменная пушка может вести огонь усиленными залпами, сжигающими 6 порций плазменного топлива за один выстрел, но при этом генерирующими плазменный сгусток, который взрывается при попадании в цель, обрушивая на врага ярость тысячи солнц.

Пулевое Оружие

Боевой Автоган «Алкер» MKIV

Класс: Основное (Стаб)

Это оружие стоит на вооружении войск СПО по всему сектору – его простая система переключения огня (одиночные/очередь) хорошо подходит для солдат с низким уровнем боевой подготовки. Из-за своей скорострельности «Алкеры» комплектуются магазинами увеличенной ёмкости.

Штурмовая Пушка

Класс: Тяжёлое (Стаб)

Штурмовая пушка оснащена вращающимся блоком из шести стволов, скомпонованных по системе Гатлинга. Боеприпасы пушки оснащены адамантиновыми наконечниками. Стволы этого оружия снашиваются со страшной скоростью из-за интенсивного нагревания и чрезвычайно высокого темпа стрельбы. Обычно условия эксплуатации требуют заменять блок стволов перед каждой боевой операцией – во избежание заклинивания и иных катастрофических сбоев.

Штурмовая пушка имеет вполне заслуженную репутацию «неаккуратного» оружия, что, в общем-то, не удивительно – её непомерная скорострельность позволяет буквально прогрызать цели насквозь.

Автопушка

Класс: Тяжёлое (Стаб)

Автопушка – чрезвычайно громкое и грозное оружие, которое очень сложно контролировать при стрельбе длинными очередями. Для обслуживания автопушки требуется расчет из двух человек (стрелка и заряжающего). В качестве боеприпасов автопушки потребляют крупнокалиберные разрывные гильзовые снаряды, способные разнести в клочья почти любую цель. На поле боя автопушка великолепно играет роль оружия поддержки пехоты.

Стаб-пистолет «Трофи», Паттерн Доркас

Класс: Пистолеты (Стаб)

В руки большинства гвардейцев «Трофи» попадает как боевой трофей, найденный на поле боя и оставленный в качестве вспомогательного оружия. Во времена разрушительного Второго Мятежа Канутаса, случившегося несколько столетий тому назад, несколько миллионов единиц «Трофи» было импортировано из соседних секторов – большая часть этого груза, впрочем, попала в руки врагов Империума, затем (вместе со своими владельцами) на поля сражений, и, наконец, в вещмешки Имперских солдат, быстро став неизменным атрибутом бывалого ветерана.

Автопистолет Ортлак «Толлос» MKIV

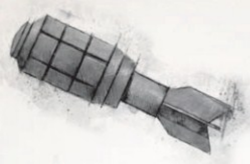
Класс: Пистолеты (Стаб)

Детище Цеха Ортлак из Города Ганметал, «Толлос», или «Толл», издавна является излюбленным вспомогательным оружием полевых офицеров подразделений каликсианской Гвардии, ценящих его за превосходную по меркам табельного оружия своего класса останавливающую силу. Предпочтение это получило столь широкое распространение, что именной, украшенный памятной гравировкой «Толлос» в старых военных династиях давно стал традиционным подарком сыну или дочери на первое служебное назначение.

Гранаты и Ракеты

> *«Оооо, Трон Великий, вот это зрелище! Так, вторая детонация, товсь по моей команде!»*
>
> - Лейтенант Мокс Травельян,
>
> Саперный Взвод 1-й Роты 87-го Обенского Гренадёрского Полка

Фраг-ракета

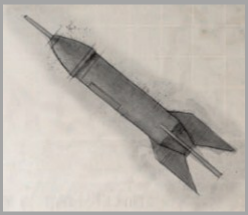


Это более мощная вариация на тему фраг-гранаты, основной ролью которой является уничтожение живой силы противника. Фраг-ракеты – боеприпас для РПГ.

Термальная Инферно-граната

При детонации эти устройства заливают все вокруг настоящим дождем из расплавленного металла. Они далеко не столь мощны, как мельтабомбы, а потому не могут с той же лёгкостью плавить доспехи, но, тем не менее, вполне способны поджечь все, способное гореть, и расправиться с простыми баррикадами и дверями. Эти гранаты выпускают как в форме ручных гранат, так и в виде боеприпасов для гранатомётов. Встречаются и Инферно-ракеты – боеприпасы для стрельбы из РПГ.

Крак-ракета



Мало что сможет пережить прямое попадание этой ракеты, истинного убийцы танков. Крак-ракеты – боеприпас для РПГ.

Фраг-граната Ганметал «Солид» MKIII

Ганметал производит утяжеленную версию простой фраг-гранаты, идеальный выбор, если необходим более внушительный радиус поражения. Их выпускают как в форме ручных гранат, так и в виде боеприпасов для гранатомётов.

Оглушающая Граната

Созданная обездвиживать и дезориентировать, а не убивать, оглушающая граната при детонации производит ударную волну, громоподобный хлопок и ярчайшую световую вспышку – слишком мало, чтобы причинить какой-либо значительный урон. Тем не менее, любой, кто оказался в радиусе взрыва этой гранаты, должен пройти Средний (+0) Тест на Выносливость, или получить Оглушение на 1d5 Раундов. Фотовизор и герметичный доспех обеспечивают бонус +20 к этому Тесту.

Таблица И-7-1: Военное Дистанционное Оружие

Болтеры

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Паттерн Гарм	Пистолет	30м	О/2/-	1d10+5 В	4	8	Полн	Разрывное	4,5кг	350	Редкая
Кара	Основное	60м	О/2/-	1d10+5 В	4	24	Полн	Разрывное, Надёжное	10кг	650	Раритет

Огнемёты

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Тяжёлый Огнемёт	Тяжёлое	30м	О/-/-	2d10+4 Э	4	10	2Полн	Огненное	45кг	1.000	Редкая
Паттерн Восс	Основное	20м	О/-/-	1d10+5 Э	2	3	2Полн	Огненное, Токсичное	6кг	400	Раритет

Лазерное Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Ярость	Пистолет	20м	О/2/5	1d10+2 Э	0	30	Полн	Надёжное	1,5кг	100	Скудная
Хэлган	Основное	110м	О/3/-	1d10+4 Э	3	40	3Полн	---	6кг*	180	Редкая
Хэлпистолет	Пистолет	35м	О/2/-	1d10+3 Э	3	20	2Полн	---	4кг*	140	Редкая
Лазерный Мушкет	Основное	70м	О/-/-	1d10+4 Э	0	1	Полн	Ненадёжное	4кг	40	Обильная
Марк III	Основное	100м	О/3/-	1d10+3 Э	0	60	Полн	Надёжное	4кг	75	Средняя
Марк IV	Пистолет	70м	О/2/-	1d10+3 Э	0	15	Полн	Надёжное, Точное	1,75кг	150	Редкая
Мультилазер	Тяжёлое	250м	-/-/10	3d10+3 Э	4	60	3Полн	---	50кг*	2.000	Скудная
Паттерн Ротт	Основное	120м	О/2/-	1d10+2 Э	0	60	Полн	Надёжное	4кг	175	Редкая
Штормфронт	Основное	100м	О/3/-	1d10+3 Э	0	60	Полн	Надёжное	5кг	85	Раритет
Сдвоенный Лазган	Основное	100м	О/2/-	1d10+4 Э	0	18	Полн	Разрывное, Ненадёжное	7кг	220	Редкая

**Не считая блока батарей*

Пусковое Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Подствольник	Основное	45м	О/-/-	*	*	1	Полн	*	+2,5кг	250	Редкая
Одноразовый Гр.	Тяжёлое	175м	О/-/-	*	*	1	---	*	10кг	800	Редкая
РПГ	Тяжёлое	250м	О/-/-	*	*	1	Полн	*	35кг	3.000	Скудная

**Урон, Бронебойность и Особенности зависят от амуниции (т.е. снаряженной для выстрела гранаты или ракеты).*

Мельты

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Мультимельта	Тяжёлое	60м	О/-/-	4d10+12 Э	12	10	2Полн	Взрыв (1)	55кг	8.500	Раритет
Ультимо	Основное	40м	О/-/-	2d10+2 Э	8	5	2Полн	---	10кг	2.500	Раритет
Термальное Копье	Тяжёлое	10м	О/-/-	2d10+4 Э	12	2	2Полн	---	14кг	3.000	Редкая

Плазменное Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Плазменный Бластер	Основное	60м	О/-/-	2d10+6 Э	6	6	2Полн	Перегрев, Ненадёжное Перезарядка	20кг	7.500	Раритет
Плазменная Пушка	Тяжёлое	120м	О/-/-	2d10+10 Э	8	16	5Полн	Перегрев, Ненадёжное Перезарядка	38кг	8.500	Раритет
Максимальный Режим				4d10+10 Э	8			+ Взрыв (3)			
Марк III Ярость Солнца	Основное	80м	О/2/-	1d10+10 Э	6	10	2Полн	Перегрев, Перезарядка	12кг	3.000	Раритет

Стаб Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Алкер Марк IV	Основное	60м	О/-/10	1d10+3 У	0	40	Полн	---	3,5кг	95	Средняя
Штурмовая Пушка	Тяжёлое	120м	-/-/10	3d10+5 У	5	200	2Полн	Разрывное, Ненадёжное	60кг	7.000	Раритет
Автопушка	Тяжёлое	300м	О/2/5	4d10+5 У	4	20	2Полн	---	55кг	1.000	Раритет
Паттерн Доркас	Пистолет	30м	О/3/-	1d10+3 У	0	9	Част	---	1,5кг	150	Редкая
Ортлак Марк IV	Пистолет	30м	О/-/6	1d10+4 У	0	12	Полн	---	2,5кг	75	Скудная

Ракеты и Гранаты

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Фраг-ракета	---	---	---	2d10 В	4	---	---	Взрыв (6)	0,5кг	75	Средняя
Термальная граната	Метательное	БСх3м	О/-/-	1d10+3 Э	6	1	---	Взрыв (2)	0,6кг	60	Редкая
Термальная ракета	---	---	---	2d10+3 Э	6	---	---	Взрыв (2)	1кг	100	Редкая
Крак-ракета	---	---	---	3d10+10 В	10	---	---	Взрыв (1)	1,5кг	150	Средняя
Осколочная Марк III	Метательное	БСх3м	О/-/-	2d10 В	0	1	---	Взрыв (5)	0,8кг	10	Скудная
Оглушающая	Метательное	БСх3м	О/-/-	особый	0	1	---	Взрыв (3)	0,2кг	40	Скудная

Взрывчатка

Дет-шнур и Дет-лента

Это два самых распространённых материала для отложенной детонации взрывчатых веществ, например, подрывных зарядов. Время задержки регулируется путём подбора нужной длины шнура или ленты. И шнур, и ленту при необходимости можно использовать в качестве импровизированной взрывчатки – взрыв нанесет 1d5 Взрывного Урона за каждый килограмм шнура (ленты), а радиус взрыва будет равен двум метрам на каждый килограмм взрывчатки.

Фузелин

Химикат, являющийся стандартным наполнителем большинства Имперских взрывных устройств. Производится фузелин из относительно редкого минерала – его добыча и переработка являются основой десятины многих планет. Обогащенный фузелин можно использовать в качестве мощной взрывчатки – взрыв фузелиновой шашки наносит 1d10+5 Взрывного Урона на килограмм фузелина, а радиус взрыва равен пяти метрам на каждый килограмм.

Магнитная Мина, Паттерн Крессен

Менее мощная и куда более дешевая по сравнению с мельтабомбой, магнитная мина производит взрыв, направленный в точности на то место, куда она помещена. Результат куда более впечатляющ, чем взрыв простой крак гранаты. Взрыв магнитной мины наносит 4d10 Взрывного Урона всему, что находится в радиусе 1 метра, с Бронебойностью 8.

Мины

Мину можно сделать практически из любой взрывчатки или гранаты, описанной в этой книге, и при помощи практически любого спускового механизма – от простых нажимных пластин до продвинутых биосканеров. Большая часть мин размещается под землей и взрывается под землей – другие же сначала подпрыгивают в воздух, чтобы максимизировать поражающий эффект шрапнели. Всех Имперских Гвардейцев учат делать импровизированные мины и растяжки из фраг гранат. Лишь осторожность и внимательность (помимо хорошего миноискателя) способны обнаружить хорошо запрятанную растяжку.

Мельтабомба

Мельтабомбу вручную прикрепляют к поверхности цели при помощи магнитно-адгезивной подошвы устройства. В момент детонации происходит взрывообразное выделение интенсивного температурного излучения – эффект, сходный с выстрелом из мельта-оружия. Этот взрыв чрезвычайно эффективен против укреплённых перекрытий, танковой брони и прочих тяжелобронированных целей. Полусферические Имперские мельтабомбы довольно тяжелы и не предназначены для метания. Когда мельта бомба взрывается, она наносит 6d10 Взрывного Урона всем в радиусе двух метров. Бронебойность взрыва равна 12. Те, кто пережил взрыв, должны пройти Тест на Ловкость или загореться.

Прометиум

Жидкое топливо на базе прометиума являет собой желеобразную субстанцию, применяемую в огнемётах. Помимо того, взрыво- и огнеопасный прометиум активно применяют в противопехотных минах и бомбах. Взрыв прометиума наносит 2d10 Энергетического Урона на каждый килограмм топлива, а радиус взрыва равен 4 метрам на килограмм. Помимо того, каждый должен пройти Тест на Ловкость или загореться.

Таблица И-7-2: Военная Взрывчатка

Имя	Цена	Вес	Доступность
Дет-шнур и Лента	20	1кг	Распространённая
Фузелин	70	1кг	Средняя
Магнитная Мина	55	3кг	Скудная
Мельтабомба	100	4кг	Редкая
Прометиум	60	1кг	Скудная

Улучшения Оружия

Сдвоенные Обоймы

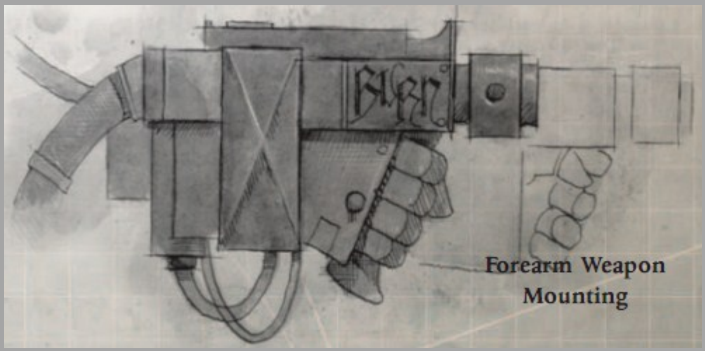
Двусторонние обоймы созданы для уменьшения времени перезарядки. Когда одна половина этой обоймы опустошена, пользователь просто изымает обойму, переворачивает «полной» половиной и снова заряжает её. Это улучшение в буквальном смысле являет собой две обоймы для одного оружия, сцепленные тыльными частями – соответственно, чтобы полностью зарядить оружие с таким улучшением, нужно в два раза больше боеприпасов. На перезарядку оружия с этим улучшением требуется вдвое меньше времени (т.е. оружие, которое обычно нужно перезаряжать два Полных Действия, теперь перезаряжается за одно Полное Действие). Как правило, этим улучшением пользуются лишь офицеры – солдаты считают, что в деле скрепления двух обойм изолента справляется не хуже, к тому же стоит куда дешевле.

Улучшает: Основное Оружие и Пистолеты типа Стаб и Лаз с отъемной обоймой.

Предплечная Модификация Оружия

Как и подразумевает название, на этих тяжёлых наручах укрепляется слегка модифицированное одноручное дистанционное оружие. Это улучшение позволяет пользователю всегда находиться в состоянии боеготовности, при этом сохраняя обе руки свободными. Оружие с этой модификацией работает как обычно, но его Дистанция уменьшается на 30%.

Улучшает: Любой Примитивный, Лаз, Стаб, Болт или Мельта Пистолет.



Тренчская Война

Мрачный и относительно мелкий мир-улей, Тренч ныне славен лишь тлеющими углями гражданской войны, которая, несмотря на огромное количество жизней, брошенных в ее топку, пока и не думает подходить к концу. Предвоенная экономика Тренча базировалась на массовом использовании рабского труда мутантов Пепельных Нор, литейных уровней улья. Их хозяева, Олигархат Тренча, были безжалостными и жестокими правителями – история сохранила свидетельства массовых и поистине зверских репрессий. Когда в ответ на это часть мутантов подняла мятеж, мало кто думал, что он станет первой искрой пламени, которое охватит всю планету и сожжет более миллиарда жизней. По мере того, как полицейские акции Олигархата терпели поражение за поражением, а бои постепенно перетекали из подульев в хабы, становилось ясно, что бунт мутантов пользуется поддержкой некой весьма могущественной организации. Возглавленная Укутанными, кабалом самых могучих твистов, бродячих псайкеров и ведьм, резня, чинимая мутантами, скоро усилилась террористическими атаками тайных культов Хаоса, ударивших безо всякого предупреждения по верхним уровням ульев, сея смятение и ужас в сердцах жителей шпилей. Ситуация быстро ухудшалась, власть начала ускользать от Олигархата и, поддавшись страху, те вывели войска из средних ульев, сосредоточившись на защите собственных интересов – катастрофические результаты этого рокового решения не заставили себя долго ждать. Мутанты вырвались из своих нор и учинили настоящую бойню, стоившую жизни тысячам мирных жителей. Вскоре Олигархату пришлось столкнуться и с выступлениями граждан, фактически брошенных ими на произвол судьбы. К этому времени мир уже практически рухнул в пучину анархии – по мере того, как росло беззаконие и распространялись вести, заволновались и многие миры в окрестностях Тренча, также имеющие схожие проблемы.

Узрев в своих владениях мир, неожиданно скользнувший в объятия хаоса, да еще и грозящий потянуть за собой своих соседей, Лорд Хакс решил, что необходим наглядный и кровавый урок – и лично отдал приказ поднимать полки, «дабы сокрушить это нечестивое и коварное гадючье гнездо во благословенных владениях Императора нашего». Призыв прошел на Синтилле, Мальфи, Иокантосе и множестве других миров – свежие полки высадились на многострадальном Тренче в сопровождении представителей Святых Ордосов, чьей задачей стало уничтожение верхушки проклятого мятежа. Последовавшая за высадкой война оказалась самой жестокой на памяти нынешнего поколения жителей Сектора Каликсис.

Наводчик

Этот дорогостоящий, тяжёлый и редкий прибор состоит на вооружении элитных спецподразделений. Наводчик – это система корректирующих когитаторов и омниприцелов, призванных повысить меткость стрельбы оружия. Их, как правило, «прошивают» под один тип оружия, чтобы добиться максимальной эффективности. Наводчик рассматривается в первую очередь как способ усилить дух машины оружия и создать более тесную связь между ним и стрелком. Наводчик обеспечивает бонус +10 к Тестам на Баллистик при стрельбе из укомплектованного им оружия.

Улучшает: Любое оружие класса Лаз, Стаб, Болт или Тяжёлое.

Треноги и Сошки

Эти приспособления применяются для установки на огневую позицию тяжёлого оружия, в основном питаемого через посредство магазина с боеприпасами, а не заплечного ранцевого модуля (как, например, в случае с плазмаганами и мельтаганами). Установка оружия на земле посредством сошек или треноги увеличивает точность ценой мобильности – стандартная практика для долговременных линий обороны. Сошки и треноги позволяют Установить оружие на любой относительно плоской поверхности. Сошки при этом обеспечивают сектор обстрела в 90 градусов, а тренога – в 180. Установка оружия на сошки это Частичное Действие, на треногу – Полное.

Улучшает: Любое Основное или Тяжёлое оружие.

Таблица И-7-3: Военные Оружейные Улучшения

Имя	Цена	Вес	Доступность
Сдвоенные Обоймы	10	---	Скудная
Предплечная Модификация	300	+1кг	Скудная
Наводчик	2.250	+1,5кг	Редкая
Сошки и Треноги	25	+2кг	Средняя

Оружие Ближнего Боя

«Нет, сначала парируй удар сверху, а потом срезай наискось. Все сначала. Нет, все не так! Десять плетей за то, что испачкал своей кровью мой мундир. Медик!»

- Капрал Линус Разрейл, инструктор учебной роты,
21-й Мордианский Экспедиционный Корпус

Боевой Нож

Класс: Ближний Бой (Примитивное)

Этот длинный нож вполне можно принять за короткий меч. Его тяжёлый прямой клинок способен как резать незащищенную плоть, так и пробивать лёгкий доспех. Кроме того, боевой нож можно примкнуть к большинству видов основного оружия в качестве штыка.

Гвардейский Щит

Класс: Ближний Бой (Примитивное)

Несколько полков Гвардии применяют эти современного типа щиты как часть своей боевой доктрины – в частности, Легионеры Пустошей всегда передвигаются по враждебной территории, вооружившись своими камуфлированными щитами. Как правило, делают их из цельных листьев качественной пластали, а потому они значительно легче, чем может показаться на первый взгляд. В некоторых даже имеются забранные стеклосталью смотровые щели, позволяющие смотреть, что творится впереди, не рискуя и не высовываясь. При желании за гвардейским щитом вполне способен полностью спрятаться один человек – щит как укрытие обеспечивает 6 единиц Брони.

Трофейный Нож

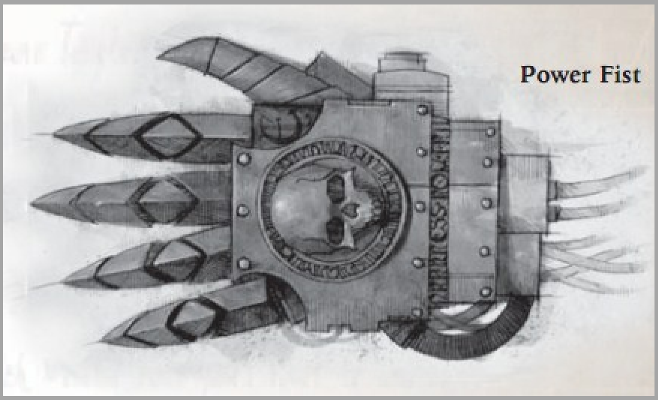
Класс: Ближний Бой (Примитивное)

Многие бойцы используют останки убитых ими врагов как способ оставить себе памятку о случившемся, и убийцы ксеносов – не исключение. Процветающий побочный приработок многих гвардейцев состоит в извлечении когтей и зубов из трупов различных ксеносов с последующей их «переработкой» в достаточно высоко ценимое оружие. Каждый из этих ножей уникален и как нельзя лучше воплощает представления о тварях, что угрожают благополучию сектора – порой даже о тех, что не известны ни одному учёному. Подобный нож для любого гвардейца служит твердым доказательством того, что его владелец – закаленный и многое повидавший на своём веку ветеран.

Силовой Кулак

Класс: Ближний Бой (Силовое)

В данном случае разрушительное силовое поле окутывает отнюдь не изящный клинок, и потому причиняемый им урон куда более серьёзен. Когда это исполненное в виде огромной бронированной перчатки оружие бьёт в цель или сдавливает её со всей своей сокрушительной силой, даже самая прочная броня рвется как бумага. Незащищенного же доспехами противника вполне можно превратить в ошмётки одним ударом – так же верно (и зрелищно), как если бы внутри него взорвалась граната. Силовой кулак чаще всего встречается в комплекте с силовым доспехом – в этом случае энергоблок доспехов обеспечивает силовой кулак достаточным количеством энергии, но солдаты некоторых элитных подразделений и офицеры Гвардии часто вооружаются им, не облачаясь в силовой доспех – в этом случае энергия поступает из массивного заплечного модуля.



Силовой Двуручный Меч MK VI, Паттерн Уоллер

Класс: Ближний Бой (Силовое)

Мечи этого паттерна, в полном согласии со словом «двуручный» в названии, гораздо длиннее обычных силовых мечей, а потому для эффективного их применения в бою требуется две руки. Это оружие весьма популярно среди полевых офицеров Бронтских Длинных Ножей.

Таблица И-7-4: Военное Оружие Ближнего Боя

Силовое

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Силовой Кулак*	Рукопашное	---	2d10* Э	8	Силовое Поле, Громоздкое	12кг	3.100	Раритет
Двуручный Меч**	Рукопашное	---	1d10+6 Э	6	Силовое Поле	4,5кг	3.500	Раритет

Примитивное

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Боевой Нож	Рукопашное	---	1d5+3 Р	0	Примитивное	0,8кг	40	Средняя
Гвардейский Щит	Рукопашное	---	1d5 У	0	Оборонительное, Примитивное	3,5кг	100	Скудная
Трофейный Нож	Рукопашное	---	1d5+1 Р	1	Сбалансированное, Примитивное	0,3кг	700	Раритет

**К Урону Силового Кулака прибавляется 2хБС.*

***Для использования этого оружия требуется две руки*

Персонажи с оружием ближнего боя прибавляют свой Бонус Силы к наносимому ими Урону.

Доспехи

> *«Ваша вера воистину достойна восхищения, Исповедник. Но я, пожалуй, всё же надену шлем».*
>
> - Капитан Владимир Гатт,
> 115-й Йостинский Королевский Лейб-Гвардейский Полк

Чешуйчатый Карапакс «Виндрайдер»

Необычная смесь нескольких ремесленных стилей, этот доспех состоит из небольших ромбовидных армапластовых плашек, нашитых внахлест на гибкую основу – такая конструкция гораздо меньше влияет на подвижность по сравнению со стандартным карапаксом. Офицеры Лакустских Погонщиков Ветра ценят этот доспех как за свободу движения, которую он дарит, так и за его устрашающий внешний вид.

Флак-шинель

Многие офицеры Имперской Гвардии и СПО носят эти тяжёлые плащи потому, что они в равной степени защищают как от холода, так и от вражеского огня. Стильные и функциональные, они не менее популярны и среди гражданских.

Лёгкий Силовой Доспех «Лидл»

Несмотря на богатый орнамент и весьма внушительный внешний вид этого доспеха, его защитные качества находятся отнюдь не на самом высоком уровне. Наиболее широкую популярность «Лидл» завоевал среди офицеров синтиллийской Гвардии, поскольку он наилучшим образом позволяет продемонстрировать родовитость и боевые награды владельца.

Рефракторное Поле

Оставаясь большой редкостью, рефракторы являются, возможно, самым распространённым типом защитных силовых полей Имперского производства. Искусство их создания – тайна за семью печатями, реликт золотого века человеческой цивилизации. Чаще всего эти устройства встречаются среди высокопоставленных офицеров Гвардии, отпрысков благородных домов и тех, кто получил его в знак признания заслуг перед высокопоставленными Адепта; чаще всего рефракторам придают вид искусно отделанных горжетов или украшенных поясных ремней. В активном состоянии рефрактор облекает тело носителя почти невидимой пленкой отражающего поля, способной гасить и ослаблять направленную на него энергию.

Рефракторное поле – одна из разновидностей защитных силовых полей. Каждый раз, когда в него попадает высокоскоростной Ударный (пуля), Энергетический (лазер и т.п.) или Взрывной (болт) снаряд, пользователь рефрактора может бросить 2d10 и уменьшить полученный Урон на выпавшее число. Если выпадает дубль (например, «1» и «1»), атака проходит сквозь поле беспрепятственно (Урон не уменьшается). Если выпадают две десятки, Урон уменьшается на 20 единиц, но поле перегружается и гаснет, его энергоячейка перегорает и для того, чтобы устройство снова заработало, её нужно будет заменить.

Этот тип полей неэффективен против атак, проведённых с очень близкого расстояния или с относительно невысокой скоростью – это относится, к примеру, к любым рукопашным атакам, взрывам мин-ловушек, стрелам, камням и т.п.

Компактные высокоемкие энергетические ячейки с зарядом, которого хватит на час непрерывной работы генератора, являются Редкими предметами и стоят не менее 1.000 Тронов за штуку. Энергоячейки этого типа нельзя перезаряжать.

IMPERATOR·MORI
DOMINATUS
IMPERIALIS
PURRT·IMPERIALIS·MORT

Таблица И-7-5: Военные Доспехи

Тип Брони	Зоны Защиты	Бр	Цена	Вес	Доступность
Карапакс					
Виндрайдер	Торс	6	800	6кг	Скудная
Флак					
Флак-шинель	Руки, Торс	4	150	9кг	Средняя
Силовая Броня					
Силовой Доспех Лидл	Голова, Руки, Торс, Ноги	6	8.000	40кг	Раритет
Рефракторное Поле	Голова, Руки, Торс, Ноги	*	20.000	1,5кг	Раритет

**Влияет только на дистанционные Ударные, Энергетические и Взрывные атаки – см. текст.*

Оборудование Пехотинца

«Самое важное в вещмешок не положишь, ибо то вера твоя в Императора. Без неё ничто тебя не спасёт».

- Гвардейская поговорка

Саперная Лопатка № 9-70

Эта небольшая складная лопатка применяется в основном для наполнения мешков песком, но может служить и для иных целей, к примеру, для копания траншей и могил. Кроме того, неплохо проявляет себя в качестве импровизированного оружия.

Полевой Рюкзак/Вещмешок

Этот прочный рюкзак способен вместить почти все, что перечислено в этом разделе. Для многих Гвардейцев вещмешок послужит погребальным саваном, когда их смерть преждевременно прервет служение Императору.

Спальник

Спальный мешок – одна из самых любимых вещей гвардейца, поскольку именно он делает сон комфортным даже тогда, когда глаз удается сомкнуть лишь на пару часов. В комплект входит пара теплых и толстых одеял.

Компас/Устройство Ориентирования

Как правило, представляет собой простой магнитный компас, откалиброванный под местоположение истинных и магнитных полюсов текущей планеты пребывания. Жизненно необходимая для любого гвардейца вещь.

Личные Жетоны

Эти жетоны – неотъемлемая часть обмундирования Имперского Гвардейца и, порой, единственный способ опознать его бренные останки. Еретики и предатели часто забирают их с тел убитых гвардейцев в качестве сувениров.

Комплект Личной Защиты

В зависимости от каждого конкретного поля боя, инвентарь гвардейца комплектуется самыми разнообразными предметами – растяжками для палаток, сухим горючим, солнечными экранами, дополнительными одеялами, репеллентами от насекомых, теплыми рукавицами, шинелями или парками, носовыми фильтрами, антирадиационными пилюлями и многим другим по необходимости.

«Памятка Имперского Гвардейца Для Поднятия Боевого Духа»

Пожалуй, самая распространённая книга в галактике – каждый имперский гвардеец (по уставу) обязан всегда иметь при себе один экземпляр. Она содержит массу полезной информации, включая пособие по распознаванию ксеносов, руководство по эксплуатации и обслуживанию вверенного оружия, заметки по выживанию и оказанию первой помощи, а также по ведению боевых действий в различных условиях. Что более важно, в ней также напечатаны молитвы, гимны, литании и вдохновляющие изречения для поддержания духовного и морального состояния солдата на должном уровне.

Пехотный Фонарь

Крепкий и прочный, этот фонарь можно держать в руках, а можно воспользоваться стандартным креплением, примкнув его к оружию наподобие штыка. Вращая фокусировочное кольцо, можно как сконцентрировать луч, чтобы осветить небольшую область на значительном расстоянии, так и расфокусировать его, чтобы охватить лучом более широкую зону, но вблизи. Стандартной батареи фонарю хватает на 1d5+5 часов непрерывной работы.

Котелок и Столовый Прибор

Комплект содержит вилко-ложку, перочинный нож и складную кружку – все это упаковано в продолговатый контейнер, который играет одновременно роль котелка и тарелки. Как правило, пищевую пайку просто кладут в контейнер, заливают водой, закрывают крышкой и бросают в костёр – самый быстрый способ полноценно поесть в полевых условиях.

Несессер

В комплект входит бритва, мыло, щетка и средство для чистки зубов, а также иные средства, которые командование полка сочтет нужными – от антипаразитных до противогрибковых средств.

Таблица И-7-6: Оборудование Пехотинца

Имя	Цена	Вес	Доступность
Саперная Лопатка 9-70	15	2кг	Средняя
Полевой Рюкзак/Вещмешок	5	2кг	Распространённая
Спальник	8	4кг	Обильная
Компас/Устройство Ориентирования	25	---	Скудная
Личные Жетоны	1	---	Обильная
Комплект Личной Защиты	10	2кг	Распространённая
Памятка Имперского Гвардейца Для Поднятия Боевого Духа	5	0,3кг	Обильная
Пехотный Фонарь	10	1кг	Средняя
Котелок и Столовый Прибор	5	0,5кг	Обильная
Несессер	2	0,1кг	Распространённая
Мешки	4	5кг	Обильная
Палатка	40	9кг	Средняя
Набор Инструментов	15	1кг	Распространённая
Униформа	10	3кг	Распространённая
Разгрузка	5	1кг	Распространённая
Набор для Чистки Оружия	20	1кг	Средняя
Свисток	5	---	Обильная

Мешки

Чрезвычайно полезная на поле боя штука – мешок можно наполнить землей и получить импровизированное укрытие. Или тряпьём – и получить подушку.

Палатка

Простая и прочная, эта палатка рассчитана на двух человек и их снаряжение. Стандартная палатка водонепроницаема, а если припекает солнце, её можно вывернуть серебристой отражающей стороной наружу.

Набор Инструментов

Небольшой набор отверток, ключей и других инструментов, необходимых для проведения ежедневного техосмотра и мелкого ремонта. В комплект, как правило, входят и расходные материалы, типа проволоки и «липучки» (клейкой ленты, которая держится на любой поверхности и никогда не отстает), а также небольшой многофункциональный топорик.

Униформа

Хотя Имперская Гвардия – вотчина стандартизации, униформа различных её полков определённо является исключением из этого правила. Практически каждый полк обладает собственным характерным обмундированием, отличающимся в зависимости от родного мира, истории полка и предпочитаемого стиля боевых действий. Разнообразие гвардейской униформы в Секторе Каликсис чрезвычайно широко – от безупречных мундиров синтиллийских полков до разномастного тряпья штрафных легионов. Кроме того, стоит помнить, что фасон униформы может варьироваться даже в пределах отдельно взятого полка – примером могут служить раздельные комплекты походного, парадно-выходного и повседневного обмундирования. Как бы то ни было, гвардейская униформа – это, чаще всего, прочная и практичная одежда, крепкие ботинки и толстые носки, способные с честью вынести любой марш-бросок. Плащ-палатки, перчатки и прочие предметы одежды могут входить или не входить в комплект по усмотрению Муниторума.

Разгрузка

Набор прочных карманов и креплений для ношения боеприпаса, вспомогательного оружия и гранат. Как правило, имеют форму портупей, кобур, бандольеров или тактических жилетов. Разгрузка надевается поверх брони и позволяет носить множество полезных предметов, не занимая при этом руки. Большую часть предметов, необходимых солдату в бою, можно тем или иным способом разместить в разгрузке – как правило, это обоймы для оружия, пистолеты, ножи и гранаты. Как и униформа, внешний вид и функционал разгрузки может варьироваться от полка к полку. В общем и целом, на разгрузке можно укрепить до 15 килограмм небольших предметов.

Набор для Чистки Оружия

Наиболее распространённая разновидность этого набора предназначена для обслуживания стандартного гвардейского лазгана. Каждый из этих наборов содержит все необходимые для этого компоненты, как то: благословлённые масла, чистящие составы, чистые тряпицы, специфические для того или иного оружия инструменты, а также основные запчасти (вплоть до стволов и лож). Такие наборы предназначены в первую очередь для оружия каликсианского производства, но, конечно же, полностью соответствуют всем стандартам Муниторума. Стоит помнить, что без правильных литаний и молитв даже самый тщательный уход не может гарантировать, что оружие не откажет в самый ответственный момент.

Свисток

Это простое и эффективное устройство для подачи звуковых сигналов имеется у каждого гвардейца – с его помощью можно быстро поднять тревогу или вызвать подкрепление. Некоторые синтиллийские полки вместо свистков применяют более привычные для себя окарины – при помощи особых мелодий солдаты могут обмениваться полноценной тактической информацией, что особенно актуально, если электронные способы коммуникации недоступны или скомпрометированы.

Военные Рационы

Гражданский Гуманитарный Паёк

Эти прессованные бруски, именуемые иначе «Милосердием Императора», сделаны из переработанных пищевых отходов и съедобных органических составляющих. Их используют как гуманитарную помощь для гражданского населения, находящегося в зоне активных боевых действий. Одного такого пайка в день достаточно, чтобы взрослый человек не умер от голода. Чем меньше будет сказано о его вкусовых качествах, тем лучше.

Боевой Паёк

Пакет из толстой фольги содержит полноценный разовый паёк (со всеми необходимыми витаминами и минералами) – соль, таблетки для очистки воды, протеиновый брусок и необходимые медицинские добавки. Готовить паёк не обязательно, но большинство солдат предпочитает залить его водой и хорошенько подогреть – костёр, походная печь, танковая броня – для приготовления «походной каши» сгодится что угодно. Один паёк полностью удовлетворяет дневную потребность солдата в еде, но, будучи безвкусной (а то и откровенно невкусной), такая пища быстро приедается.

Ежедневная Молитва

Еще один тип гуманитарной помощи, эти небольшие бумажки сбрасывают над городами с самолетов или сворачивают в рулоны и выстреливают из минометов и артиллерийских орудий. На каждом листке напечатаны вдохновляющие слова для поддержания духа, а чернила и «бумага» пропитаны питательными веществами для поддержания тела.

Аварийный Паёк

Дополнение к стандартным боевым, аварийные пайки, как правило, хранятся в багажных отделениях приписанной к части техники. В случае, когда подразделение ожидает подвоза припасов или эвакуации, содержимое аварийного пайка позволяет растянуть дневной запас еды подразделения на целый месяц.

Усиленный Паёк

В общем и целом, усиленный паёк напоминает стандартный, но его состав рассчитан на то, чтобы обеспечить питательными веществами организм солдата в ходе изматывающих марш-бросков и интенсивных боевых действий в отрыве от централизованного снабжения.

Таблица И-7-7: Военные Рационы

Имя	Цена	Вес	Доступность
Гражданский Гуманитарный Паёк	2	0,5кг	Обильная
Боевой Паёк	2	1кг	Обильная
Ежедневная Молитва	1	---	Средняя
Аварийный Паёк	10	1кг	Средняя
Усиленный Паёк	5	1кг	Распространённая

Лекарства и Медицинское Оборудование

«Вера лечит любые раны».

- древняя поговорка Орденов Госпитальер

Каждый гвардеец носит с собой стандартную базовую аптечку, содержимое которой может варьироваться от полка к полку. Усиленные аптечки – стандартный инвентарь полевых медиков. Кроме содержимого этой аптечки, Гвардейцы и прочие солдаты используют ещё кое-какие препараты – от самых простых до весьма изощренных.

Спрей-шина

Разновидность синтипластыря, спрей-шина при напылении формирует вокруг поврежденной конечности жёсткий лубок, благодаря которому раненого бойца можно транспортировать с минимумом проблем. В состав этой временной шины входят коагулянты и антисептики, помогающие остановить кровь и не допустить заражения (Сложность Теста на Медику, сделанного с целью остановить Кровотечение, уменьшается на один шаг).

Антисептик

Широкий спектр антисептиков и анальгетиков, помогающих бороться с инфекциями – поставляется либо в виде шприц-тюбиков, либо в форме пилюль. Если принять это лекарство, оно на шесть часов обеспечит бонус +20 к Тестам на сопротивление болезням и инфекциям.

Экстракт Пыльцы Призрачного Пламени

Очень опасное вещество, извлеченное из очищенной вытяжки из пыльцы цветков Призрачного Пламени с Иокантоса – основа, на которой в Сегментуме Обскурус базируется производство френзона. Сила экстракта, на самом деле, была признана даже избыточной – в войска поставляют «ослабленную» версию этого вещества; командование сочло, что это гораздо лучше, чем терять людей ещё и из-за побочных эффектов «чистого» продукта.

Доза чистого экстракта даёт таланты Бесстрашный и Неистовство, а также особенность Сверхъестественная Ловкость (x2). Эффект длится 2d10 минут. Побочный эффект состоит в том, что поры реципиента начинают обильно кровоточить – он получает 1 единицу Урона (игнорирующего Броню и Бонус Выносливости).

Гало

Стандартный медикамент из арсенала любого Штрафного Легиона, гало вводит реципиента в состояние повышенной внушаемости – то, что нужно для психологической накачки идущих в бой штрафников. После этого у заключённых повышается готовность и даже проявляется некий энтузиазм перед встречей своей судьбы на поле боя. Иное применение ему нашлось в условиях тяжёлых стрессов длительных боевых действий – с его помощью солдаты успокаивают свой напряженный разум. Доза гало дет бонус +10 к Тестам на сопротивление Подавлению и Страху, но уменьшает Восприятие на -10, эффект длится 1d10 часов.

Кик

Мощное сочетание нейроакселераторов и стимуляторов, кик буквально заряжает пользователя энергией. Он идеально подходит для кратковременных штурмов, поскольку после применения положительный эффект проходит достаточно быстро, и в следующие несколько часов на пользователя нападает усталость и общая вялость организма. Доза кика снимает все имеющиеся уровни Усталости и налагает иммунитет к Усталости на 2d10 Раундов. Однако, как только эффект спадает, пользователь немедленно получает 1d5 уровней Усталости.

Радуга

Не самое безопасное лекарство, «радуга» – смесь препаратов, способных помочь в любой ситуации, когда с организмом человека что-то не так. В состав входит антибактериальная сыворотка, коагулирующий агент, антиаллерген, антитоксин и радиационный антидот, стимулятор роста белых кровяных телец и успокоительное. Столь обширная стимуляция организма может вызвать сильный шок, но если на кону стоит жизнь или смерть от неясных причин, многие полевые медики предпочитают сыграть в эту рулетку. Это лекарство позволяет пациенту незамедлительно перебросить любые проваленные Тесты на сопротивление эффектам токсинов или болезней и, кроме того, автоматически останавливает Кровотечение. Однако он при этом должен немедленно преуспеть в Тесте на Выносливость или получить 1d5 единиц Урона, игнорирующего Броню и Бонус Выносливости.

Синтипластырь

Тонкая пленка, напыляемая на поражённые (к примеру, обожжённые) участки плоти, и способствующая остановке кровотечения и регенерации кожных покровов. Синтипластырь столь популярен, что солдаты всегда стараются иметь при себе баллончик этого средства. Напыление синтипластыря – это Полное Действие, которое автоматически останавливает Кровотечение.

Токсин-детектор

Эти небольшие палочки, которые может использовать даже необученный человек, способны определить наличие ядов и рекомендованные для них контрагенты и иммуномодуляторы. При помощи Токсин-детектора персонаж может определить, отравлен ли кто-либо, пройдя Средний (+0) Тест на Восприятие или Рутинный (+20) Тест на Медику. Успех на две ступени и более позволит извлечь достаточно информации, чтобы определить антидот к этому токсину (если таковой, конечно, вообще существует).

Таблица И-7-8: Военные Лекарства и Медицинское Оборудование

Имя	Цена	Вес	Доступность
Спрей-шина*	55	---	Скудная
Антисептик*	25	---	Распространённая
Экстракт Призрачного Пламени*	300	---	Раритет
Гало*	100	---	Распространённая
Кик*	75	---	Средняя
Радуга*	75	---	Редкая
Синтипластырь*	50	---	Средняя
Токсин-детектор	100	0,2кг	Скудная

**Цена за одну дозу препарата.*

VII

THE HOLY ORDOS

RANGED WEAPONS

•

MELEE WEAPONS

•

ARMOUR

•

GEAR, TOOLS & AMMUNITION

•

AN INQUISITORIAL MISCELLANY

Святые Ордосы

«И безбрежная пустота ночи, и бесконечная тьма, что лежит за её гранью, наполнены сущностями столь ужасными, и столь зловещими, что они с радостью готовы пожрать и нас, и все плоды наших трудов. Почему? Потому, что они боятся нас – и пусть боятся, ибо мы – человечество, и звёзды принадлежат нам».

- Лорд Солар Махариус, «Канун Крестового Похода»

Этот раздел описывает орудия и оборудование не из числа того, что можно найти на каком-то определённом мире – речь пойдет об уникальных и поистине удивительных вещах, что стоят на вооружении Святых Ордосов Инквизиции. Оперативные базы агентов Конклава Каликсис расположены как в мрачных громадах Трезубца, так и в одиноких крепостях и тайных форпостах по всему Сектору. Столь же сильно различаются и инструменты, которыми оперируют Инквизиторы и их слуги. Святые Ордосы зиждутся на адаптируемости и требуют её от каждого из своих членов – если Аколит не способен выполнить задания при помощи того, что есть под рукой, он вряд ли заслуживает своего звания. Тем не менее, Святые Ордосы порой сталкиваются с врагами, что требуют «уникального» подхода и решений, которые вряд ли пришли бы в голову простому обывателю. С годами Конклав Каликсис составил свой собственный арсенал необыкновенного оружия и экзотических приспособлений, способных стать козырем при столкновении с ксеносами, демонами и еретиками – именно об этих таинственных и устрашающих артефактах и пойдет здесь речь.

Большая часть перечисленных здесь устройств – редкие, а то и вовсе единичные предметы, получить которые можно лишь во внутренних запасниках самой Инквизиции, либо при помощи связей в кругах наиболее высокопоставленных членов Адепта. Конечно же, Цена и Доступность указаны, но их следует рассматривать лишь как меру того, насколько распространены эти предметы, и насколько высоко ценит эти предметы тот, кто их создает – вместо того, чтобы просто обменять достаточное количество денег на определённый предмет, мастер может потребовать за него неких услуг, одолжений или благодеяний сравнимой ценности.

Дистанционное Оружие

> *«Будь стоек в своём неведении. Знание несет лишь страдание».*
>
> - «Лексиконум Моралис»

Арбалет, Паттерн Катехизис

Класс: Основное (Примитив)

Необычное, если не сказать большего, оружие, арбалет паттерна Катехизис являет собой мощное самозарядное механическое устройство, стреляющее не обычными болтами, но особо сконструированными пятнадцатисантиметровыми колышками из сплава адамантия и серебра. Эти колья, помимо того, что оснащены адамантиновыми наконечниками и выстреливают с силой, достаточной, чтобы пробить нательную броню, гравированы смертоносными молитвами против ведьм и демонов, а внутри наконечника сокрыты бритвенно-острые шипы, которые впиваются в тело жертвы, когда кол погружается в её плоть.

Эти болты-колья Катехизиса считаются «священным» оружием и, таким образом, оказывают эффект на варп-сущности (особенность, указанная в характеристике существа) и считаются Разрывными, если применяются против существ, обладающих Талантами группы Пси-рейтинг или Колдун (подробности смотри на **стр.168 Книги Радикала**). Если после учёта Брони и Бонуса Выносливости болт наносит 5 и более очков урона, он застревает в теле жертвы. Удаление застрявшего болта силой наносит 1d5 Урона, игнорирующего Броню и Бонус Выносливости.

Болты-колья Катехизиса можно приобрести лишь из запасов самих Священных Ордосов – их базовая цена составляет 50 Тронов за штуку. Доступность – Редкая.

Болт-пистолет «Пономарь»

Класс: Пистолеты (Болт).

Этот класс болт-пистолетов производится по секретной лицензии Ордос Каликсис синтиллийским Цехом Ортлак, и основывается на древнем и почтенном паттерне Годвин-Де'Аз, состоящем на вооружении Адепта Сороритас. Хотя болт-пистолеты этой модели являют собой огромную редкость, а их эксплуатация и обслуживание обходится в весьма немалую сумму, убийственная мощь «Пономаря» компенсирует оба этих недостатка. Недаром он, клеймёный печатью самих Святых Ордосов, является излюбленным вспомогательным оружием многих Инквизиторов и старших Аколитов, почитающих его как один из атрибутов своего высокого и ответственного положения.

Если Бонус Силы владельца менее 4, то при стрельбе из «Пономаря» он получает -10 к своему Тесту на Баллистик из-за значительного веса и жуткой отдачи пистолета.

Оружие Ближнего Боя

> *«Охота на людей? Да ничё особенного, ниче такого… в конце все они бегут словно мелкие перепуганные мышки... Беги, мышка. Беги, мышка! БЕГИ, МЫШКА, БЕГИ!»*
>
> - Бледный Док, из разговора со Свежим Мясом,
> Пепельные Норы Тренча

Эвисцератор

Класс: Ближний Бой (Цепное)

Излюбленное оружие зелотов Экклезиархии и охотников на ведьм, эвисцератор являет собой огромный двуручный цепной меч, оснащенный простейшим генератором разрушающего поля, схожим с теми, что устанавливают на силовое оружие. Будучи тяжёлым и неповоротливым оружием, эвисцератор, тем не менее, вполне способен одним ударом разрубить закованного в доспехи человека и развалить надвое любого мерзкого мутанта. Помимо арсеналов Инквизиции, эвисцераторы часто встречаются в руках Искупителей, обитающих в нижних уровнях Улья Тарсус, которые почитают эвисцератор самым подходящим орудием устрашения и умерщвления врагов Императора.

Персонаж, выбросивший 96-00 при атаке эвисцератором, рискует потерять контроль над ревущим цепным клинком и должен преуспеть в Тесте на Ловкость, или получить обычный Урон от своего же оружия (с учётом своего Бонуса Силы).

Психосиловое Оружие

Класс: Ближний Бой (Примитив)

Выполненное из самых редких материалов, скомбинированных с психореактивными и проводящими контурами, конструкция которых, как говорят, восходит ещё к самому Императору, к тем временам, когда Он ещё ходил среди людей, психосиловое оружие обращает ментальную силу и агрессию псайкера в смертоносную энергию, в буквальном смысле способную разорвать в клочья саму реальность. Теоретически, психосиловое оружие может иметь практически любую форму, и алебарды паттерна Немезис, стоящие на вооружении у Серых Рыцарей, или легендарные Молоты Демонов – живой тому пример. Наиболее популярными формами, однако, были и остаются психосиловые мечи, секиры и посохи.

Если психосиловое оружие находится в руках «затупленного», оно считается оружием Хорошего Качества соответствующего типа с особенностью Моно (смотри **стр. 242** и **226**). Однако в руках носителя психического дара оно становится чем-то куда большим. За каждую единицу Пси-рейтинга владельца, Урон и Бронебойность оружия увеличивается на +1. К примеру, психосиловой меч в руках персонажа с Пси-рейтингом 3 будет

Таблица И-8-1: Дистанционное Оружие Святых Ордосов

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Катехизис	Основное	40м	О/-/-	1d10+4 Р	3	5	2Полн	Особые	4кг	750	Редкая
Пономарь	Пистолет	30м	О/2/-	1d10+6 В	4	6	Полн	Разрывное	3,3кг	380	Редкая

Таблица И-8-2: Оружие Ближнего Боя Святых Ордосов

Цепное

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Эвисцератор*	Рукопашное	---	1d10+10 Р	5	Громоздкое, Разрывное, Особое	12кг	750	Скудная

Силовое

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Ведьмино Копье	Рукопашное или Метательное	10м	1d10+4 Э	6	Силовое Поле, Особое	5кг	2.800	Раритет

Психосиловое

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Секира	Рукопашное	---	1d10+3 Р	2	Особое, Несбалансированное	4,5кг	4.000	Раритет
Посох*	Рукопашное	---	1d10 У	0	Сбалансированное, Особое	3кг	3.500	Раритет
Меч	Рукопашное	---	1d10+1 Р	2	Сбалансированное, Особое	3,5кг	3.500	Раритет

**Оружие двуручное*

наносить 1d10+3+(БС персонажа) единицы Режущего Урона и иметь Бронебойность 5.

Помимо обычных повреждений, каждый раз, когда псайкер наносит противнику Урон этим оружием, он (или она) может в качестве Свободного Действия пропустить сквозь клинок свою психическую энергию и жажду убийства. Считай это психосилой с Порогом 6. В случае успеха атакующий и его цель проходят состязательный Тест Силы Воли. За каждую ступень превосходства над соперником атакующий наносит дополнительно 1d10 Урона, игнорирующего Броню и Бонус Выносливости жертвы.

Психосиловое оружие не подвержено разрушительному воздействию полей силового оружия.

Психосиловой посох может считаться Психофокусом (**стр. 251**).

Ведьмино Копье

Класс: Ближний Бой (Силовое)

Могущественное оружие, слияние техномистического и сакрального, Ведьмино Копье, порой именуемое «силовым колом» или «экскориатором», создано с единственной целью – безжалостно и бесповоротно уничтожать бродячих псайкеров и ведьм. Это глубоко модернизированное силовое оружие в форме полутораметрового копья или металлического кола из адамантия и железа холодной ковки в сердцевине своей содержит чувствительный к давлению резервуар с концентрированным прометиумом, смешанным со священными маслами и антипсихическими составами. Как только копье удачно вонзается в тело жертвы, эта самовоспламеняющаяся смесь вырывается наружу, чтобы очистить нечистое жаром священного пламени.

Если во время атаки этим оружием происходит Праведная Ярость!, оружие дополнительно наносит 2d10 Энергетического Священного Урона и воспламеняет жертву вдобавок к обычным результатам Праведной Ярости!

Клинки Инквизитора Херрода

Человек с двумя сотнями лет службы в Святых Ордосах за спиной, знаменитый на весь сектор Инквизитор Херрод, владел парой великолепных сабель латэйской работы и неподражаемым умением пользоваться ими в бою, сделавшим его самым грозным мечником своей эпохи. Выполненные в высокоимперском стиле, эти славные сабли отправили в объятия смерти несчётное количество еретиков и нечестивых тварей. Херрод и сам пользовался дурной славой отчаянного дуэлянта, всегда готового потребовать сатисфакции за любое оскорбление – даже если речь шла о сотоварище-Инквизиторе. Херрод всегда носил один из пары клинков при себе, а вторым, в знак величайшей чести и доверия, владел его лучший Аколит. За два века службы Херрода на благо Империума, его Аколиты становились полноправными Инквизиторами девять раз, и каждому из них Херрод преподносил в дар новую саблю латэйской работы, утверждая, что та «отражает истинный характер» новоявленного Инквизитора. Семьдесят лет тому назад Херрод и его корабль исчезли без следа, бросившись в погоню за кошмарным варп-культом Греховных Савантов, пытавшимся скрыться в неизведанной пучине пространства Призрачных Звёзд. Однако рассказы о знаменитом Херроде и его дарах еще живут в памяти людей – не в последнюю очередь оттого, что сейчас те клинки принадлежат самым прославленным Инквизиторам сектора.

Доспехи

«Демон, заклинаю тебя! Властью Святых Ордосов Инквизиции я отрицаю тебя от этого мира! Серебром и священным огнём я испепеляю тебя! Броней презрения своего попираю тебя! Изыди же в бездонную яму кошмаров, что породила тебя! Именем Императора, Демон, я изгоняю тебя!»

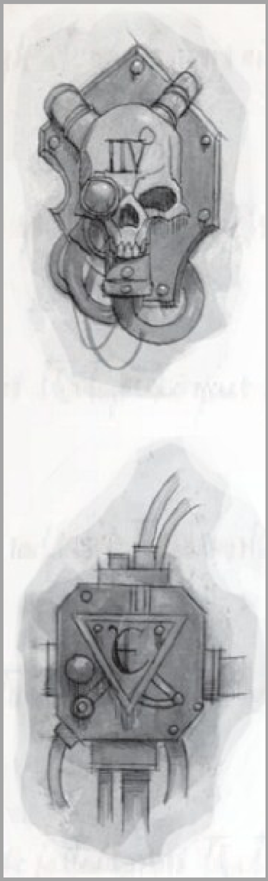
- Инквизитор-Экзорцист Харкнесс, Ордо Маллеус

Гексаграмматические Печати

Могущественные обереги, нольпсихические контуры и защитные молитвы вплетены в материал доспехов, на которые установлено это улучшение; визуально оно представлено изощренной резьбой и гравированными иконами, покрывающими каждый доступный участок поверхности. Доспех с этим улучшением способен защитить не только тело, но и душу носителя.

Гексаграмматические печати обеспечивают бонус +20 ко всем Тестам, сделанным с целью сопротивляться любым прямым психическим атакам и манипуляциям, направленным на носителя. Кроме того, показатель Брони доспеха удваивается, когда речь идёт о психосилах и варп-энергиях, наносящих непосредственный Урон (к примеру, Психический Клинок или Огненная Стрела), и сохраняет свое значение против атак Варп-оружием.

Улучшает: Нагрудник-карапакс, полный карапакс и силовой доспех.



Розарий

Защитное устройство, вручаемое в дар старшим членам боевого крыла Экклезиархии и наиболее ревностным боевым проповедникам, этот традиционный символ веры имеет встроенный генератор рефракторного поля, способного оградить своего носителя от вреда. Благодаря тесным историческим связям с клиром, Розарии можно увидеть в руках агентов и Инквизиторов Ордо Еретикус, по достоинству оценивших чудесные защитные свойства этих устройств.

Рефракторное поле Розария генерируется на некотором расстоянии от пользователя, а потому не действует в рукопашном бою. Брось 2d10 и уменьши Урон от дистанционной атаки на это число. Если выпадает две единицы, атака проходит сквозь поле беспрепятственно и Урон не уменьшается. Если выпадает две десятки, Урон уменьшается на 20, но Розарий временно отключается на 1d10 Раундов. Когда Розарий отключается, бросай 1d10 ещё раз. Если выпадает «9», генератор выходит из строя и должен быть починен, прежде чем заработает снова.

Вдобавок к этому, рефрактор розария выпускает часть отраженной энергии в виде яркого света, и, если поле заблокировало 12 и более единиц Урона от любой одиночной атаки, оно производит световую вспышку, сравнимую по яркости со взрывом фотонной гранаты, с центром на носителе Розария.

Компактные высокоемкие энергетические ячейки с зарядом, которого хватит на час непрерывной работы генератора, являются Редкими предметами и стоят не менее 1.000 Тронов за штуку. Энергоячейки этого типа нельзя перезаряжать.

Комплекс «Тетрагон»

Помимо «официальных» имений типа Трезубца на Синтилле и ряда крепостей на других мирах, Инквизиция владеет комплексами, название и истинная природа которых остаётся тайной даже для самих Инквизиторов. Комплекс «Тетрагон» – одно из таких имений. Гулкая и холодная космическая станция, изначальное предназначение которой сокрыто во мраке истории, ныне служит целям Тирантийского Кабала. Пустой и мёртвый, когда в нем нет нужды, Тетрагон состоит из бесчисленных дата-крипт и архивов, научных лабораторий и сенсорных оракулов, жилых бараков для тысяч обитателей и тюремных камер для многих тысяч заключённых. Сама станция перемещается туда, где она нужна, при помощи могучих левиафанов класса «Тягач», самых громадных кораблей Механикусов. «Тетрагон» появляется там, где появляется Комус и сияет чёрным светом Звезда Страха. Как только изучается все, что можно изучить, концентрированные данные обрабатываются и пересылаются в Бастион Серпентис, а «Тетрагон» подвергается очищению и снова погружается в сон, до тех пор, пока в нем снова не возникнет нужда. Ходят слухи, что иные таинственные силы внутри Ордосов используют «Тетрагон», пока он спит, и его тёмные холодные залы хранят тайны о расследованиях, разбирательствах и экспериментах, о которых не дозволено знать даже собратьям по Ордосам…

Таблица И-8-3: Доспехи Святых Ордосов

Тип Брони	Зоны Защиты	Бр	Цена	Вес	Доступность
Гексаграмматические Печати	Как у базового доспеха	---	+2.500	---	Раритет
Розарий	Голова, Руки, Торс, Ноги	*	25.000	2кг	Редкая

**Смотри описание.*

Инструменты и Боеприпасы

> *«Ты думаешь, что можешь быть Инквизитором только потому, что достаточно смел, чтобы убивать? Ха! Мудрость – куда более страшное оружие, чем отвага, или ненависть, или даже любовь. Мудрый человек знает, что у него нет иного выбора, и потому удар его ничто не может остановить, даже осознание того, что на его руках будет кровь убитого мира».*
>
> - Инквизитор Херрод

Благословлённые Боеприпасы и Освященное Оружие

Молитвы и благословения истинно верующих в Бога-Императора Человечества вкупе с древними алхимическими познаниями Экклезиархии превращают простые мирские патроны и клинки в оружие, способное уничтожать злобные отродья варпа и иные порождения сверхъестественной тьмы.

Единственный эффект этого улучшения состоит в том, что Урон оружия становится «Священным», а потому демоны и варп-сущности не могут его игнорировать. Завладеть подобным оружием можно лишь через посредство служителей Святых Ордосов или высокопоставленных членов Экклезиархии (Цена и Доступность этого улучшения вполне соответствуют такому положению вещей).

Благословлённые Боеприпасы: Болтеры, Стабберы и Огнемёты.

Освященное Оружие: Цепное или Примитивное оружие ближнего боя (включая оружие с улучшением Моно) как минимум Хорошего качества.

Ноль-коробка

Жизненно необходимая вещь для длительного и надёжного хранения важных образцов и зловещих артефактов, ноль-коробка являет собой портативный генератор стазис-поля в форме небольшого бронированного ящичка. Некоторые из них, впрочем, могут быть размером с большой сундук или саркофаг. Внутри стазис-поля в буквальном смысле замирает время и пространство – содержимое саркофага никоим образом не способно взаимодействовать с любой реальностью – кроме всего прочего, саркофаг и его содержимое находятся в «мёртвой», недоступной для любого типа психического воздействия зоне. Истинные реликты времен Тёмной Эры Технологии, ноль-коробки невероятно крепки и прочны (сверхъестественная способность противостоять любому урону может быть объяснена воздействием генерируемого ими временного поля), а после активации им уже не требуются какие-либо источники энергии – вплоть до повторного включения. По вполне очевидным причинам контрольные механизмы ноль-коробок зачастую сокрыты и тщательно закодированы. Если коробку не отключить или не вывести из строя приложением некой невероятной силы, то коробка и её содержимое будут пребывать вне времени вечно.

Постановщик Пси-помех

Яркий образчик эзотерической техномистики, эти устройства могут частично искажать потоки пси-энергии, обеспечивая некоторую степень защиты от тёмных искусств псайкеров и ведьм. Эти дорогие и редкие устройства состоят на вооружении лишь агентов Святых Ордосов, особых подразделений Адептус Механикус, и тех членов элиты Империума, чья паранойя под стать их невероятному богатству. Более мощные образцы антипсихических технологий существуют, но встречаются они ещё реже – некоторые из них и вовсе уникальны.

Самые простые образцы постановщиков пси-помех имеют форму увесистых амулетов-оберегов, а наиболее изощренные – черепных имплантатов. Недостаток амулета в том, что владельца можно «избавить» от него с той же лёгкостью, что и от любой другой вещи; имплантат же, в свою очередь, обладает долговременными побочными эффектами.

Постановщик пси-помех обеспечивает носителю бонус +20 ко всем Тестам на сопротивление эффектам Психосил и бонус +10 к Тестам на сопротивление попыткам вселения. Постановщик, однако, не оказывает никакого эффекта на психические атаки,

Богохульство Эрии Нефтис

Пожалуй, самым опасным врагом, что может встать на пути Инквизитора, является другой Инквизитор, свернувший на путь предательства. Запечатанные и запретные анналы Имперской истории хранят воспоминания о тех, чьи имена стали символами отступничества и разрушения, но для Конклава Каликсис нет предателя более проклинаемого, чем Эрия Нефтис. Под маской догматичной Монодоминантки Ордо Еретикус множились тени, и страх постепенно пожирал ее сердце: со временем она стала безоглядно одержима идеей собственного выживания. Перенеся в ходе своей карьеры множество ранений, она потеряла руку в пасти демона на Синофии, дважды буквально возвращалась с того света и почти год восстанавливала здоровье после кошмарных событий на Даске. Именно тогда она и переступила черту.

Годами она тайно преследовала и разыскивала тех, кто был, подобно ей самой, одержим вопросами смерти и бессмертия. Она охотилась на некро-культы и еретехов-вивисекторов, уничтожала их, и превращала их секреты в ступени собственного плана, конечной целью которого была победа над смертью. Её вооружённый рейд на Генеторов Гиппокразийской Агломерации стал искрой, что разожгла пламя схизмы между Механикумом и Святыми Ордосами, которая грозила перерасти в открытый конфликт. Призванная в Синтиллийский Трезубец, дабы ответить за свои действия, она явилась лишь за тем, чтобы при помощи жуткого и непонятного колдовства вкупе с запретными технологиями ударить Инквизиции в спину, и, убив нескольких Инквизиторов и множество Аколитов, пробраться в глубокие схроны, похитить несколько хранившихся там артефактов и сбежать.

Гнев Ордосов был страшен – ради возмездия за павших Инквизиторы позабыли на время свои распри, и объединили усилия. Охота длилась целых пятнадцать лет, в ходе которых был, невзирая на последствия, проверен каждый возможный след. В конце концов, Эрию и её агентов выследили в Дрейфе Скаруса, на дальней границе Бездны Азерот, где она и умерла в последний раз, сгорев в пламени инферно-пистолета Райкасса Искателя Ведьм, успев, однако, поклясться, что она ещё вернется к жизни, и отомстит тем, кто повинен в её смерти. Ныне её пепел хранится в запечатанном схроне в глубочайших подземельях Трезубца.

причиняющие непосредственный физический Урон.

Псайкеры не могут использовать постановщики пси-помех (их естественный «фон» просто перегружает контуры этого тонкого прибора).

Пси-трекер

Иногда именуемые эфироскопами, эти специализированные сканеры созданы, чтобы отслеживать возмущения в эмпирее и анализировать токи психических энергий. Эти изощренные и капризные устройства активно и широко применяются адептами и учёными Святых Ордосов, но очень похожие устройства используются и инженерами крупных космических кораблей для слежения за работой корабельного поля Геллера, его генераторов и эмиттеров.

Для работы с этими сканерами необходимо Умение Технология. Для считывания показаний устройства требуется Бдительность – только она позволит точно определить присутствие и относительную мощность психических энергий, демонов, длительность эффектов варп-возмущений и т.п. Стандартный пси-трекер – темпераментное устройство с радиусом действия в несколько сотен метров (особо мощные всплески и возмущения оно способно засекать и с гораздо больших дистанций). Однако, эти приспособления легко сбиваются с толку, и сильно искажают показания, если в радиусе их действия находятся мощные энергетические поля или присутствует мощный «фоновый психический шум».

Болты Пси-пушки

Пси-пушка – наиболее продвинутый вид болтеров, стоящий на вооружении легендарных Серых Рыцарей, и, за исключением арсеналов этого ордена и наиболее могущественных членов Ордо Маллеус, пси-пушки крайне редко достаются даже полноправным Инквизиторам. Болтом же для пси-пушки можно выстрелить из стандартного болтера, а его сердечник из антипсиматерии все также способен беспрепятственно проникать сквозь варп-вещество и психосиловые барьеры. Не менее опасны эти болты и для тех, кто обделен психическим даром: ходят слухи, что душа человека, убитого таким болтом, просто исчезает, гаснет, как свеча на ветру.

Попадание пси-пушечного болта получает +5 единиц к наносимому им Критическому Урону. Урон пси-пушечного болта (после учёта Брони и Бонуса Выносливости цели) удваивается, если цель обладает Пси-рейтингом, является демоном или другой варп-сущностью. Урон, наносимый пси-пушечным болтом, считается Священным и игнорирует любую защиту психической природы (например, Демоническую Выносливость, Телекинетический Щит и т.п.)

Пси-пушечные болты можно получить только в дар, и только из рук полноправного Инквизитора.

Подходит: Болтеры.

Таблица И-8-4: Оборудование, Инструменты и Боеприпасы Святых Ордосов

Имя	Вес	Цена	Доступность
Благословлённые Боеприпасы	---	50/шт.	Раритет
Ноль-коробка	20кг	25.000	Раритет
Постановщик Пси-помех			
Амулет	0,5кг	7.000	Раритет
Имплантат	---	12.000	Раритет
Пси-трекер	1,5кг	1.000	Редкая
Болты Пси-пушки	---	250/шт.	Раритет
Освященное Оружие	---	+500	Раритет

Вспомогательное Оборудование Инквизиции

> *«Все, что нужно для того, чтобы убедиться, что мы правы – взглянуть в лицо ксеноса. Убедиться, что вся ненависть и предубеждения, каждый презрительный плевок и каждая вспышка ярости, что копились в сердце человека с начала времен, копились с одной священной целью – возненавидеть это отродье и уничтожить его!»*
>
> - Лорд-Инквизитор Нигилус, «Собрание Церемоний Монодоминации», Том I, Часть XI

«Чёрный Гримуар Каликсиса»

Труд, начатый Лорд-Инквизитором Ордо Ксенос Куэйт-Мазом Наэлем после его экспедиций в Бездну Азерот, и дополненный столетие спустя знаменитым Инквизитором Колем Шеком, «Чёрный Гримуар» являет собой не что иное, как полевое руководство по ксено-существам, встреченным авторами манускрипта за долгие годы службы. На его страницах содержатся пояснения касательно способов распознания ксеносов, и выбора тактики, наиболее подходящей для эффективного их уничтожения. Многочисленные ремарки Коля Шека, куда более пространные и несущие явный отпечаток столь характерного для него нарочито сенсационного стиля, расширяют и дополняют изначальный труд информацией о ксенофилических культах, варп-сущностях и иных ужасах, порой вообще не связанных с основной темой книги. Само существование «Гримуара» вызывает сильнейшие прения среди членов Конклава Каликсис – практически все представители Ордо Маллеус считают, что подобная информация не должна покидать прочных и толстых стен библиотек Инквизиции, а Пуритане из Ордо Еретикус убеждены, что этот труд слишком опасен, чтобы вообще существовать, а потому все его копии должны быть собраны и очищены огнём. Возможно, это их убеждение в немалой степени подогревается отнюдь не самыми лестными комментариями Коля Шека в адрес охотников на ведьм.

«Гримуар» – это небольшой дата-планшет чёрного цвета, выполненный из высокопрочного полифлекса, открывающийся на манер обычной книги и оборудованный системами аудио- и видеозаписи ближнего радиуса действия, а также функцией воспроизведения записанного. Владельцы «Гримуаров», вдобавок ко множеству встроенных предохранителей, ставят ещё и личные системы шифровки и предпринимают самые радикальные меры по ограничению доступа – как правило, если Гримуар открывает человек, не авторизованный системой генетического замка устройства, или если обнаружена попытка взлома книги, дух её машины просто запускает систему самоуничтожения.

Чёрный Гримуар даёт бонус +10 к Следственным Тестам, включающим умения Шифры (Оккультные), Учёное Знание (Легенды) и Запретные Знания (Культы, Демонология, Варп и/или Ксеносы).

Херувим

Биоконструкты, именуемые херувимами, имеют не вполне ясное происхождение, но являются одним из немногих видов биологических гомункулов, разрешенных в Империуме. Обликом херувимы более всего походят на тучных, болезненного вида бесполых младенцев, зачастую аугментированных небольшими пернатыми крыльями (и антигравитационным генератором), обеспечивающих им ограниченную способность к полёту. Херувимы по сути своей не являются живыми существами, и их синтетическая, бескровная и бледная плоть не нуждается в пище и сне, черпая необходимую энергию из внутренних энергоячеек. Их аугментированный мозг и нервная система, как правило, позаимствованы у животных – обезьян, птиц, свиней или кошек – и дополнены необходимым набором запрограммированных команд, позволяющих им выполнять наиболее простые задания – переписывание текстов, переноску небольших предметов или неустанное пение молитв Императору при помощи аугментированных голосовых связок.

За пределами могущественных благородных домов и Имперских Адепта (в основном, Экклезиархии), где херувимов чаще всего и используют, к ним, в основном, относятся с некоторым отвращением и суеверным страхом. Не в последнюю очередь это отношение проистекает из тех редких случаев, когда херувимы «портились», и их поведение переходило под управление деградантных участков мозга – порой с весьма неприятными, даже прискорбными последствиями.

Херувим								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
10	10	16	20	28	16	27	22	10

Скорость: 2/4/6/12 **Раны:** 3

Умения: Бдительность (Вос), Скрытность (Лов)+10, Исполнитель (Певец) (Тов)+20 или Ремесло (Переписчик, Портной или Лакей) (Инт)+10.

Таланты: Одарённый (Исполнитель или Ремесло).

Особенности: Летун 5, Машина (1), Запрограммированные Инстинкты, Размер (Маленький).

Оружие: Кулачок (1d5-3 У, Примитивное).

Броня (Машина): Все по 1.

Команды: Херувим может быть запрограммирован как любой кибер-фамильяр (**стр. 308**). Помимо того, ему можно отдать приказ выполнять функцию, для исполнения которой он был создан (т.е. «разложи мои одежды», «скопируй этот трактат», «разверни и держи этот свиток с молитвами» и т.д.).

Запрограммированные Инстинкты: Херувим не будет атаковать или ввязываться в бой, если не получал такого приказа. Он попытается бежать, если будет ранен или напуган, а если не отдавать ему приказов, он постарается залезть повыше и сидеть там, глядя вниз, пока хозяин не позовет его. Многие считают их редкостными пронырами, и под сводами благородных домов и храмов ходят слухи о херувимах, крадущих небольшие блестящие вещицы и складывающих их у себя на стропилах.

Благовоние Друзуса

По слухам, это благовоние создано по проскрипту, составленному самим святым воином Друзусом в истерзанные войной дни Ангевинова Крестового Похода. Эту смесь мирры, камфары, яри-медянки и размолотых цветов редкой иокантосской розы изготовляют в ходе ритуалов в подземельях Светоносного Собора в Улье Тарсус; благовоние славится своим мощным очищающим эффектом. Высоко ценимое верующими людьми, благовоние Друзуса широко используется в важнейших церковных службах и церемониях по всему Сектору Каликсис, и Святым Ордосам прекрасно известно, что народные поверья о способности этого благовония отгонять зло – куда больше, чем просто поверья.

Благовоние являет собой сыпучий золотисто-красный кристаллический порошок, насыпанный в подвешенную на цепях самонагревающуюся горелку, которая называется кадилом. Благовоние, сгоревшее в кадиле, образует плотное дымовое облако радиусом около трёх метров. Пребывая в этом облаке, персонаж, количество Очков Порчи которого не превышает 10, получает иммунитет к эффектам Демонического Присутствия. Одной порции благовония хватит на 1d10+20 минут.

Экскруциатор

Вопреки распространённому мнению, Инквизиция не слишком одобряет насилие и физические пытки при проведении допросов, считая достоверность полученной таким образом информации в большинстве случаев неудовлетворительной, не говоря уж о том, что подобные методы зачастую попросту неэффективны против тех, чьи тело и разум запятнаны воздействием тёмных сил. Тем не менее, когда прямой допрос требует экстремальных методов воздействия, а более основательные методы (типа психического зондирования) недоступны, применяются устройства, внушающие чувство ментального дискомфорта, страха и иллюзорной агонии посредством невральных и химических манипуляций, без причинения излишнего телесного ущерба. Наиболее распространённые (и мобильные) из этих устройств называются экскруциаторами и являют собой набор длинных игл из моноволокна и автоинъекторов, соединенных с контрольным блоком и модифицированным медицинским ауспексом.

Применение такого устройства требует примерно часового сеанса настройки на объект (который должен быть обездвижен), а воспользоваться им может лишь персонаж, сведущий как в Медике, так и в Технологии. Экскруциатор обеспечивает бонус +20 к Тестам на Допрос, а также штраф -10 на Обман для субъекта допроса.

Персонажи с талантом Бесстрашный или особенностью Потусторонний иммунны к эффектам устройства.

Икона Священного Гнева

Обычно даже в самом запутанном расследовании наступает момент, когда факты складываются в законченную картину, и вина становится явной. Время карать и очищать со всей невероятной мощью и властной яростью, на которую способны Святые Ордосы. Именно тогда наступает час явить Икону Священного Гнева. Каждая икона по-своему уникальна и образ её проистекает из традиций и личных предпочтений Инквизитора, владеющего ею. Для одних это будет реющий стяг с гневным ликом самого Императора, для других – освященный реликварий с костями святых мучеников, а то и простой, непритязательный символ Инквизиции, вознесённый над владельцем в объятиях суспензорного поля. Не все Инквизиторы владеют такими иконами, но те, у кого они есть, либо несут их в бой лично, либо поручают эту честь своим самым доверенным Аколитам. В гуще кровавой битвы эти иконы подобны боевым знаменам, призванным провозгласить каждой порченой и падшей душе весть о грядущем возмездии.

Икона Священного Гнева усиливает заметность персонажа для окружающих, что очень полезно для некоторых талантов (например, К Демону В Пасть). Помимо того, она обеспечивает носителю и его союзникам в радиусе шести метров особенность Страх (1 Беспокоящий), влияющую на культистов, мутантов, еретиков и прочих, кого Мастер сочтёт уместным.

Икону нельзя купить, она создается индивидуально, и правом на её ношение обладают только полноправные Инквизиторы. Естественно, лишь он сам имеет право решить, нести её в бой, или же нет.

Торпор

Торпор – химический коктейль, широко применяемый хозяевами Чёрных Кораблей для контроля собранного «урожая»; он состоит из нейроингибиторов и наркотиков, делающих реципиента безразличным и инертным, а также, что более важно, редуцирующих их способность применять Психосилы. Впрочем, не только Святые Ордосы осознают полезность такого препарата в деле обуздания заключённых – еретехи и некоторые культы производят менее надёжную версию торпора для собственных тёмных целей.

Доза торпора действует на протяжении 1d10-(Бонус Выносливости реципиента) часов, в течение которых сознание реципиента словно подёргивается серой тревожной пеленой, вследствие чего он испытывает Усталость и должен преуспеть в Тяжёлом (-20) Тесте на Силу Воли, просто чтобы совершить какое бы то ни было действие по собственному желанию. Кроме того, пока наркотик действует, Пси-рейтинг реципиента уменьшается на 4.

Таблица И-8-5: Вспомогательное Оборудование Инквизиции

Имя	Вес	Цена	Доступность
Чёрный Гримуар	1кг	2.500	Раритет (только для Ордо Ксенос)
Херувим	---	3.000	Редкая
Благовоние Друзуса	0,5кг	100/шт.	Редкая
Кадило	5кг	500	Редкая
Экскруциатор	2кг	10.000	Редкая
Икона Священного Гнева	10кг	---	Индивидуальная
Торпор (медикамент)	---	500/шт.	Раритет

VI

PSYCHIC POWERS

TYPES OF PSYKER

•

USING PSYCHIC ABILITIES

•

PSYCHIC POWERS

•

MINOR POWERS

•

PSYCHIC DISCIPLINES

•

BIOMANCY

•

DIVINATION

•

PYROMANCY

•

TELEKINETICS

•

TELEPATHY

Глава VI: Психосилы

«Мой меч способен пронзить адамантий, словно бумагу, но он лишь неуклюжая дубина в сравнении с остротой моего разума».

- Инквизитор Каид, Ордо Еретикус

В Империуме Человечества некоторые люди рождаются иными. Какая-то причуда рока или удачи искажает геном, и человек пополняет собой растущие ряды тех, кому подвластны психические способности. Дар псайкера – одновременно благословение и проклятие, ибо те, кто им наделён, обладают редкой способностью черпать энергию из варпа, сокрытого измерения Хаоса, бурлящего за гранью реальности, и придавать этой энергии форму странных и сверхъестественных явлений. Сила эта, однако, имеет свою цену, и несёт с собою воистину жуткую опасность.

Знает об этом сам псайкер, или же нет, но его разум (как и разум всех ему подобных) ярко сияет в иномировом измерении варпа, также называемого имматериумом. Эта психическая реальность является домом для невообразимых существ, голодных хищников, глядящих на эти духовные маяки с великим вожделением. Для обитателей имматериума – зверей варпа, Демонов и иных, куда более кошмарных созданий – слабый и незащищенный разум является самой желанной добычей. Неосторожных псайкеров убивают, пожирают… или делают вратами между варпом и физической реальностью.

На бесчисленных мирах Империума к псайкерам относятся очень по-разному. Дикари почитают их как шаманов, ведьм и чародеев. Более утонченные общества прекрасно знают о психических способностях и относятся к псайкерам как к «одарённым» или же «помазанным». Но неизменным спутником любого псайкера является страх – то страх перед тьмой и хаосом, что отпсайкер способен накликать на головы тех, кто его окружает.

Многие верят, что псайкеры есть величайшее извращение природы человека, постоянное напоминание об ужасных силах варпа. Идея эта имеет определённый общественный вес, ведь большая часть псайкеров склонна к безумию и духовной порче – и ценой тому становится смерть других людей. Те же, однако, кому оказалось под силу контролировать свои способности, становятся ценным, хотя и не самым надёжным ресурсом Империума. В частности, Инквизиция считает псайкеров полезнейшим инструментом в борьбе за искоренение врагов человечества, где клин нередко приходится вышибать клином.

«Царство Человека-зверя подошло к концу. Начинается эра Человека-псайкера!»

- еретик Тайлон Сол, последние слова

«Мужик тока раз об ентом-то и говорил. Грил, быть псайкером – почти тож самое, что ныряльщиком. Плаваешь, грит, все время в тёмном море, и не знаешь, когда ж енто тебя рыба-клык учуеть и сожрёть».

- бригадир Дермэй, Спекторис

«Если случится худшее, и ваш Савант-Уоррент подвергнется духовной порче, молитесь, чтобы устояли барьеры Псайкана. Если вам повезет, он погибнет от собственного мизерикорда ещё до того, как случится что-нибудь действительно жуткое. Если же он не успеет вскрыть себе вены… что ж, это предмет отдельной лекции».

- Курсы Подготовки Офицеров, 104-й Ганметалликус

Типы Псайкеров

Империум использует псайкеров очень по-разному. Одни роли – почётны и жизненно необходимы, другие – унизительны и социально нетерпимы. Тем не менее, большая часть людей относится к псайкерам со смешанными чувствами, ибо псайкеры – неотъемлемая часть Имперской Гвардии и других Имперских Адепта, включая Администратум, да и сам Император – величайший псайкер за всю историю человечества.

Астропаты

Эти псайкеры способны передавать сообщения сквозь невообразимо обширные просторы космоса. Хотя послания часто доходят искажёнными, иногда с сильным опозданием и периодически вовсе теряются, эти психические трансляции – лучшее, что имеет Империум для сообщения своих бесчисленных доминионов. Астропаты – часть Адептус Астра Телепатика, Имперской структуры, в чьи задачи входит отбор и подготовка псайкеров. Большинство астропатов – слепцы (побочный эффект мучительного ритуала Духовных Пут, являющегося частью их инициации).

Имперские Псайкеры

Эти псайкеры были признаны достаточно сильными, чтобы служить Империуму, не подвергая других излишней опасности. Эти псайкеры служат во многих уголках Империума Человечества – от особых рабочих групп Администратума до подразделений специального назначения армий Империума, от купеческих домов до кабинетов планетарных губернаторов; номинально же все они подчиняются Адептус Астра Телепатика. Большинство Имперских псайкеров обладает поразительным уровнем базовой профессиональной подготовки, наиболее подходящей для несения службы на месте назначения. Обрядившись в монашеские рясы и учёные степени, они часто остаются незаметными среди бескрайних рядов писцов Администратума до тех самых пор, пока не возникает нужда в их сверхъестественных способностях. Есть и те, чья роль узкоспециализирована – примером могут служить Савант-Милитанты Имперской Гвардии. Санкционированные псайкеры научаются применять и контролировать свои способности в особых образовательных учреждениях, относящихся к ведомству Схоластики Псайкана. Как и в случае с толкованиями Имперского Кредо, методы обучения в этих схолах могут варьироваться от сектора к сектору (даже от планеты к планете), но цель их существования остаётся неизменной – подготовка псайкеров, верных делу Императора и знающих свое место в структуре Империума.

Навигаторы

Эти необыкновенные мутанты обладают уникальной способностью вести корабли по непредсказуемым течениям варпа при помощи своего третьего глаза, позволяющего смотреть непосредственно в имматериум. Жизненно необходимые для осуществления относительно точного, надёжного и быстрого межзвёздного сообщения (прежде всего, военного и коммерческого), Навигаторы связаны давними узами с Имперским Флотом, Вольными торговцами и многими могущественными домами. Не столько организация, сколько сообщество связанных кровосмесительным родством семей, Навис Нобилитэ находится под плотным надзором и покровительством Империума, поскольку на счету состоит буквально каждый Навигатор, способный вести корабль.

Жертвы

Чёрные Корабли Инквизиции в бесконечном своём путешествии по Империуму собирают в своих трюмах огромное количество псайкеров. Подавляющее их большинство признается слишком слабыми или податливыми к порче варпа. Их передают в ведение Адептус Астрономика. Эта августейшая организация помогает Императору поддерживать Астрономикон –

великий психический маяк Терры. Сжигая саму материю своих душ, мученики Астрономикона питают Золотой Трон Императора, заставляя астральный свет струиться сквозь тьму варпа. Являясь единственной неподвижной точкой в варпе, Астрономикон играет важнейшую роль в космических путешествиях, позволяя Навигаторам ориентироваться в безбрежных морях Имматериума. Души тысяч мучеников ежедневно сгорают в духовном пламени Астрономикона, питая его, и позволяя Империуму существовать. Большинство этих несчастных считает свою жертву ничтожной платой Повелителю Человечества за путь к спасению и вечной благодати.

Латентные Псайкеры

Есть псайкеры, не ведающие о собственных невероятных способностях. Некоторые из них происходят с примитивных миров, чуждых путей Империума, силы других проявляются лишь неявным образом, и лишь при стечении самых неочевидных обстоятельств – скажем, в виде невероятного везения при игре в кости, неконтролируемых телекинетических всплесков (так называемого полтергейста), дара предвидения и т.п. Теоретически, латентный псайкер может спокойно прожить всю жизнь, так и не узнав о своих необычайных способностях, но с куда большей вероятностью ему суждено пасть жертвой одного из множества проявлений зловещей природы варпа. Одни могут подцепить каких-нибудь психических паразитов, питающихся разумом своего носителя и приводящих его к безумию. Другие – стать обиталищем Демонов или попросту исчезнуть за гранью реальности, став игрушкой и поживой обитающих там Губительных Сил. Случается, что латентные псайкеры внезапно раскрываются в полноценных носителей дара (этот феномен называется пробуждением) под влиянием стресса, и часто с весьма «зрелищными» последствиями. Как бы то ни было, латентные псайкеры считаются слабым звеном Человечества и законной добычей ловчих команд Чёрных Кораблей.

Ведьмы и Псайкеры

Жители Империума боятся всего чуждого, странного и необычного. Впрочем, стоит, признать, что жестокая и нетерпимая природа 41-го Тысячелетия делает такой взгляд на мир эффективной стратегией выживания. Необычные бородавки, россказни о странном поведении, слухи о колдовских обрядах, а то и просто непопулярность среди соседей – любого их этих поводов вполне достаточно, чтобы человек был заклеймен колдуном, линчёван, сожжён на костре, или подвергнут еще более страшным казням. Параноидальный страх перед ведьмовством – обычная для Империума вещь, и многие невинные души были принесены на алтарь этой истерии. Конечно же, тот, кого подозревают в ведьмовстве, и вправду вполне может оказаться псайкером, но с той же долей вероятности то может быть просто сварливая старуха, особенно уродливый бродяга или слюнявый деревенский идиот. Некоторые культуры добавляют ведьмовство в список криминальных преступлений по ряду политических и иных причин. Скажем, харизматичный мятежник и подстрекатель на Сеферис Секундус вполне может попасть под суд как предатель и колдун. Его последователей могут объявить околдованными или зачарованными – ведь иначе тем и в голову не пришло бы восстать против собственного барона. Подобные суеверия глубоки даже на планетах с очень развитой технологией. Распутный аристократ какого-нибудь улья стараниями семьи, заподозрившей, что тот заигрывает с оккультизмом или впадает в еретический психоз, вполне может отправиться на процедуру очистки разума. Одной из самых распространённых задач Инквизиции остаётся выяснение, имело ли место быть сношение с варпом или же преступления обвиняемого имеют мирскую природу. Подавляющее большинство представителей власти, как правило, выступает на стороне обвинения – просто на всякий случай.

Впрочем, несмотря на то, что колдуны, ведьмы, и, в какой-то степени, латентные псайкеры являются источником страха и объектом ненависти со стороны простых людей, Имперские Псайкеры и Астропаты пользуются совсем иным отношением. Процесс Санкционирования сообщает их статусу достаточную долю «правильности», делая их частью Имперского общества. В конце концов, каждый Имперский псайкер совершил паломничество на Святую Терру, где узрел свет самого Императора. Как бы то ни было, простой человек будет испытывать приличную долю почтения и страха в присутствии псайкера – как, впрочем, и в присутствии комиссара или налогового префекта Администратума. Любой здравомыслящий псайкер, однако, приложит все старания, чтобы не провоцировать суеверный гнев толпы – который охватывает её особенно быстро при манифестации какого-нибудь психического феномена. Астропаты обычно сокрыты от взоров широкой публики, но и они прекрасно знают, что в их присутствии эта самая широкая публика склонна испытывать некоторое беспокойство. Что касается Навигаторов, то большая часть простого люда никогда в жизни о них даже не слышала, не говоря уж о том, чтобы видеть одного из представителей этой редкой породы живьём – это объясняется как замкнутостью характера самих Навигаторов, так и природой их и без того напряженной службы. В редчайших случаях, когда Навигатору приходится иметь дело с простыми людьми, он стремится избрать путь любого другого псайкера и избежать внимания толпы.

Колдуны

Некоторые псайкеры в своей погоне за силой встают на путь проклятия. Внимая сладкому шёпоту Демонов, сулящих сокровенные знания, невероятную силу и власть над вещами, о которых человеку лучше вовсе не знать – в обмен всего лишь на душу. Эти псайкеры склоняются перед Тёмными Богами, признавая их своими повелителями и господами, заключают зловещие пакты, чтобы и далее преследовать свои алчные и извращённые цели. Их ненавидят и боятся за их бесчеловечные деяния и Демоническую скверну, которой пропитано всё их естество. Инквизиция относится к колдунам как к очень опасному противнику, ибо они суть орудия, при посредстве которых Демоны влияют на реальный мир.

Неприкасаемые

Неприкасаемые – это люди, не оставляющие следа в варпе. Фактически они не псайкеры – если точнее, то они их полная противоположность. Их присутствие искажает токи психических энергий, ослабляя или полностью нивелируя их воздействие на физический мир. Неприкасаемые, как и псайкеры, имеют несколько градаций по силе своих «способностей»; впрочем, вопрос этот в Империуме исследован слабо – лишь очень и очень немногие учёные мужи имели возможность изучить это явление достаточно близко (рождение неприкасаемого – невероятная редкость). Странная аура, окружающая каждого из них, заставляет многих людей чувствовать себя крайне некомфортно – такова причина отчуждённости, затворничества и одиночества неприкасаемых. Из всех Имперских институтов власти лишь Инквизиция находит им должное применение.

Меры Психических Способностей

Психические способности, как правило, проявляются в ранний период жизни – между десятью и двадцатью годами, хотя псайкеры, пробудившиеся ранее или позднее также не являются исключением. Событие, запускающее пробуждение латентных психических способностей, остаётся для Имперских учёных тайной – но это точно не из-за недостатка тщания. Лишь малая часть псайкеров достаточно сильна для того, чтобы превозмочь ужасные опасности, что несет в себе обладание психическими силами. И даже сильнейшим из них все ещё требуется невероятно трудное и долгое обучение, во время которого им предстоит постигнуть искусство управления своей силой. Но прежде чем определить подходящий курс подготовки, каждый псайкер должен сначала пройти тщательную оценку.

Оценка способностей псайкера – сложное и очень неточное искусство. Основным мерилом силы псайкера считается его устойчивость к соблазнам и порче варпа. Санкционеры пользуются широчайшим спектром методик для оценки силы воли претендента, спектр которых варьируется от нескольких лет изматывающих тренировок до мгновения интуитивного наития. Тем, кто показывает себя слабым и податливым, оказывается либо милосердие Императора, либо честь присоединиться к сонму мучеников на Святой Терре. Тех же, кто был сочтен достаточно устойчивым к лишающему рассудка прикосновению варпа продемонстрировал определённую степень контроля над своим даром, делят на группы и типы в соответствии с уровнем их силы, вектором предрасположенности и степенью искусности. Одни проходят ритуал Духовных Пут и становятся Астропатами. Другие попадают на распределение в Адептус Астра Телепатика, а оттуда – на различные посты и должности Империума, или в научную сферу, под начало Схоластики Псайкана.

Псайкеры в Dark Heresy

Чтобы внести определённую ясность, псайкеры в Dark Heresy были разделены на шесть Пси-рейтингов. Это, по большому счету, исключительно игровая терминология, созданная для простоты использования. В 41-м Тысячелетии способности псайкеров отнюдь не настолько сухи и конкретны! Для каждого уровня мастерства псайкера существует отдельное имя, обладающее метафорическими нюансами, эзотерическими толкованиями и скрытыми смыслами. Т.е. ты, как игрок, вполне можешь оперировать игровыми терминами вроде «Пси-рейтинг 3», в то время как твой персонаж не будет иметь ни малейшего понятия, что эта фраза означает. Ниже приведена таблица званий, соответствующих ступеням могущества псайкера с точки зрения различных дисциплин (**Таблица 6-1: Схоластика Псайкана Каликсис)**. Там ты найдешь примеры того, как крупнейшие школы Схоластики Псайкана Сектора Каликсис именуют своих инициатов.

Каждая ветвь Схоластики Псайкана имеет собственные методы измерения психических возможностей. Одни оценивают чистую силу, располагая псайкеров на шкале от мерцающих подобно свече на ветру способностей категории Омикрон, до сотрясающего миры могущества категории Альфа. Другие предпочитают группировать псайкеров по избранным ими Дисциплинам, третьи – по уровню самоконтроля, достигнутого в процессе тренировок. Параметры, согласно которым оценивается эта характеристика, могут определяться и научными методами, и мистическими «ступенями посвящения», а то и вовсе сочетанием этих двух подходов. Впрочем, независимо от деталей и внешних атрибутов, в основе программы обучения каждого псайкера лежит внушение истинно религиозного рвения в деле соблюдения традиций Схоластики Псайкана, исполнения служебного долга и, конечно, постижения Дисциплин и относящихся к ним психосил.

Псайкер ли Я?

Чтобы формально считаться псайкером, персонаж должен обладать одним из талантов группы Пси-рейтинг. Однако способов получить Психосилы, особенно малые, несколько – Таланты, Особенности, даже некоторые наркотики. Кроме того, персонаж, уже обладающий определёнными психическими способностями, вполне может развить их, приобретя следующий Пси-рейтинг. Подробнее о Пси-рейтингах и иных Талантах, обеспечивающих владельца новыми Психосилами, читай в **Главе IV: Таланты**.

Таблица 6-1: Схоластика Псайкана Каликсис

Пси-рейтинг	Телекинетик	Телепат/Прорицатель	Биомант	Пиромант
1	Грамматик	Алый Эон	Новис Карнат	Игнис
2	Реторит	Золотой Эон	Новис Сангвис	Каутерит
3	Дилектат	Серебряный Эон	Новис Конатэ	Пирист
4	Тригместус	Герметический Эон	Новис Туитус	Циноратор
5	Квадривит	Безмолвный Эон	Новис Спиритус	Инкандат
6	Иптиссимус	Спектральный Эон	Новис Тенебра	Крематист

и

Применение Психосил

«Когда смотришь в варп, варп смотрит в тебя».

- Афоризм Схоластики Псайкана

Чтобы воспользоваться Психосилой, псайкер должен направить свою волю в море имматериума и, зачерпнув оттуда энергию варпа, создать тот или иной эффект в реальном мире. Для этого псайкер должен предпринять Действие Концентрации Силы. Затем он должен пройти Психотест, бросив кубики, количество которых можно выбирать самостоятельно в пределах текущего значения Пси-рейтинга персонажа (как правило, от 1 до 6), и прибавить к результату этого броска свой Бонус Силы Воли. Итоговую сумму необходимо сравнить с Порогом Психосилы. Если итог больше или равен значению Порога, психосила проявляется и оказывает приведённый в её описании эффект. Иной исход означает, что псайкер не сумел зачерпнуть достаточное количество энергии, или его разум почувствовал хищника варпа и остановил её приток – но в любом случае это означает, что психосилу проявить не удается. Действие Концентрации Силы – психический эквивалент Действия Стандартной Атаки, и считается таковой, когда требуется определить, что ещё псайкер может сделать в свой Ход. Так что псайкер, использовавший Частичное Действие для проявления психосилы, не может проводить ещё одну Стандартную Атаку в тот же ход. За один Раунд Псайкер может проявлять только одну Психосилу (за исключением психосилы Сопротивление Одержимости). Проходя Психотест, Псайкер обязан кинуть хотя бы один кубик.

Пример

Элайра Йивор, Псайкер с Пси-рейтингом 2, пытается активировать силу с Порогом 13. Её Пси-рейтинг 2 означает, что она может бросить два кубика и к результату прибавить свой Бонус СВ, равный 3, что вкратце можно обозначить как 2d10+3. Бросив кубики, в сумме она получает 15. Это значит, что она превзошла Порог и успешно проявила силу.

Перед тем, как попытаться проявить Психосилу, персонаж с умением Инвокация может потратить Полное Действие, чтобы получить бонус к своему Психотесту (подробности в ***Главе III: Умения****).*

Помни, что во время Психотеста псайкер не обязан бросать все свои кубики.

Психические Феномены

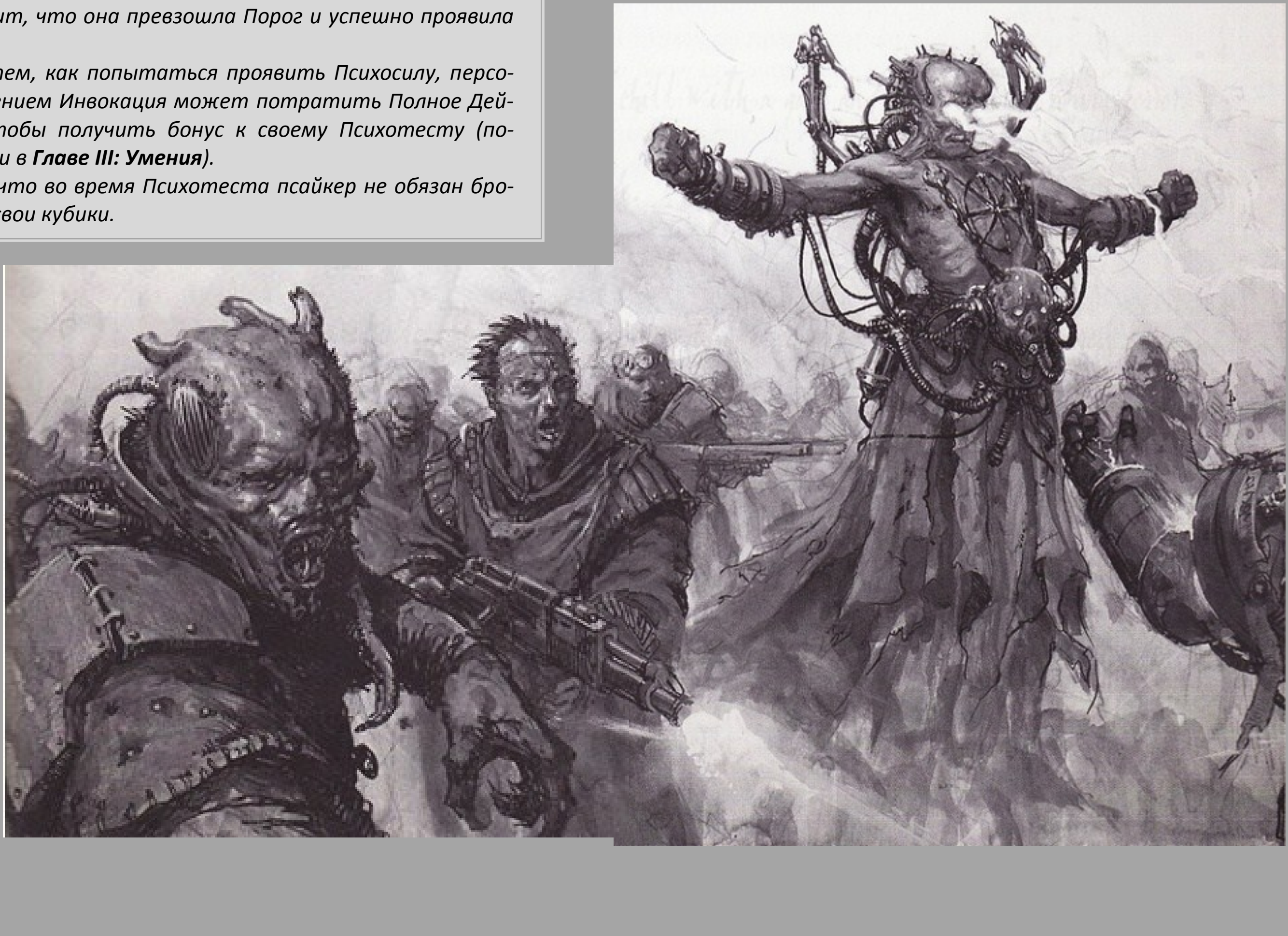
Когда псайкер концентрирует свою силу, он призывает энергии варпа в реальный мир, утечки которой порой вызывают разнообразные феномены вроде инея, в мгновение ока покрывающего всё вокруг, проносящегося в воздухе призрачного шёпота или кровавых слёз, что начинают сочиться из глаз расположенных поблизости статуй. Хотя эти психические возмущения в большинстве своём не представляют опасности, явление феномена однозначно указывает окружающим на то, что где-то рядом находится псайкер – даже самое безобидное событие подобного рода может заставить суеверных граждан Империума бежать в страхе.

Если псайкер выбрасывает «9» на любом кубике, использовавшемся при проведении Психотеста, он вызывает психический феномен и должен бросать кубики по **Таблице 6-2: Психические Феномены (стр. 366),** по разу за каждую выпавшую девятку. Помни, что Психический Феномен может открыть двери для более мрачных вещей и событий: псайкер может спровоцировать самый настоящий Варп-прорыв.

Примечание: Следует обратить внимание, что срабатывание Психосилы никак не зависит от того, произойдет в ходе Психотеста Психический Феномен или Варп-прорыв, или же нет.

Пример

Элайра Йивор хочет поразить своих врагов Огненной Стрелой. Поскольку её Пси-рейтинг равен 2, она решает бросить оба доступных ей кубика, и прибавить к результату свой Бонус СВ. На костях выпадает 4 и 9. Результат её психотеста – 16, вполне достаточно, чтобы проявить психосилу. Однако на одном из её кубиков выпала девятка, и теперь ей предстоит бросок по ***Таблице 6-2: Психические Феномены****. Результат этого броска – 13, и он означает, что в момент, когда огненные стрелы срываются с кончиков пальцев Элайры, все, кто стоит рядом с ней, внутренне содрогаются, ощущая, как могильный холод пробирается в их души.*



Психофокусы

Одним из принципиальных способов, при помощи которых Псайкеры пытаются контролировать свои силы, является применение Психофокусов. Разновидностей психофокусов существует огромное множество – от простеньких мантр и безделушек, способных помочь в проявлении тех или иных психосил, до самых изощренных и даже уникальных устройств, созданных в мастерских Адептус Механикус специально для усиления и стабилизации потоков энергий варпа. Самым распространённым психофокусом в Империуме, несомненно, являются Императорские Таро, мощный инструмент в руках опытного псайкера-прорицателя. В терминах игровой механики Психофокус обеспечивает бонус к Тестам Инвокации владельца. Подробнее о Психофокусе можно прочитать в **Главе V: Арсенал, стр. 251**.

Таблица 6-2: Психические Феномены

Бросок	Эффект
01-03	**Тёмное Предвестие:** От Псайкера на короткий миг веет слабым ветерком, заставляющим его и всех, кто стоит рядом с ним, чётко почувствовать, что где-то в галактике только что произошло несчастье.
04-05	**Варп-эхо:** Несколько секунд голоса и все прочие звуки производят эхо, независимо от того, где происходит дело.
06-08	**Эфирная Вонь:** Воздух вокруг Псайкера наполняет слабый запах, который может быть как приятным, так и отвратительным.
09-11	**Приступ Паранойи:** На пару секунд у Псайкера возникает неприятное ощущение на спине между лопаток.
12-14	**Могильный Холод:** Температура воздуха на несколько секунд резко падает, и тонкий слой инея покрывает всё в радиусе 3d10 метров от Псайкера.
15-17	**Неестественная Аура:** Все животные в радиусе 1d100 метров становятся напуганными и беспокойными.
18-20	**Червь Памяти:** Все люди в пределах видимости Псайкера забывают что-то незначительное.
21-23	**Гниение:** Вся пища и напитки портятся и протухают в радиусе 5d10 метров.
24-26	**Призрачный Ветер:** Порывы ветра овевают Псайкера, сдувая и поднимая в воздух лёгкие объекты в радиусе 3d10 метров.
27-29	**Вуаль Тьмы:** На краткий момент времени (до конца раунда) всем в радиусе 3d10 метров кажется, что внезапно наступила ночь, и тьма окутала всё вокруг.
30-32	**Искажение Отражений:** В радиусе 5d10 метров от Псайкера разбиваются все зеркала, а отраженные в других поверхностях изображения искажаются и подергиваются рябью.
33-35	**Утечка Дыхания:** Все вокруг (включая Псайкера) сбивают дыхание и в этом раунде не могут Бежать и совершать Натиск.
36-38	**Демоническая Маска:** на краткий миг Псайкер обретает демоническую внешность и, получая Рейтинг Страха 1 до конца Раунда, оскверняет свою душу на 1 Очко Порчи.
39-41	**Увядание:** Все растения в радиусе 3d10 метров от Псайкера сохнут и погибают.
42-44	**Спектральный Шторм:** Сильный ветер с воем рвется от Псайкера во все стороны, слегка приподнимая его в воздух и заставляя его и всех окружающих радиусе 4d10 метров пройти Лёгкий (+30) Тест Ловкости, чтобы устоять на ногах.
45-47	**Кровавые Слезы:** Каменные и деревянные предметы в радиусе 3d10 метров от Псайкера начинают источать кровь. Если в пределах этого радиуса есть статуи и портреты людей, кровь течёт из их глаз.
48-50	**Протест Земли:** Земля резко вздрагивает – все (включая Псайкера) в радиусе 5d10 метров должны пройти Рутинный (+20) Тест Ловкости, чтобы устоять на ногах.
51-53	**Пси-разряд:** Статическое электричество наполняет воздух в радиусе 6d10 метров, заставляя волосы встать дыбом, а Псайкера подняться в воздух на 1d5 метров в воздух на несколько секунд.
54-56	**Призраки Варпа:** На несколько кратких секунд воздух в радиусе 3d10 метров вокруг Псайкера наполняют парящие призрачные фигуры, вопящие, словно от сильной боли. Все, оказавшиеся в этой области, должны пройти Тест Силы Воли или получить 1 Очко Безумия.
57-59	**Падение Вверх:** Всё в радиусе 2d10 метров от Псайкера (включая его самого) поднимается в воздух на 1d10 метров, словно гравитация внезапно исчезла, чтобы спустя пару секунд появиться вновь.
60-62	**Вой Баньши:** Внезапно раздается резкий оглушительный крик, слышный в радиусе одного километра. Крик разбивает стекла вдребезги и заставляет всех в радиусе слышимости (включая Псайкера) пройти Тест Выносливости или оглохнуть на 1d10 Раундов.
63-65	**Фурии:** Псайкера бросает на землю, словно невидимой рукой, треплющей его те несколько мгновений, пока яростный ветер носит лёгкие предметы по воздуху и заставляет всех в радиусе 6d10 метров проходить Тесты на Ловкость, чтобы не оказаться на земле.
66-68	**Тень Варпа:** На кратчайшую долю секунды мир меняет свой облик и все в радиусе 1d100 метров на мгновение заглядывают в самое сердце варпа. Все в зоне Феномена (включая Псайкера) должны пройти Тест СВ или заработать 1d5 Очков Безумия.
69-71	**Технологическое Презрение:** Духи машины отвергают твои противоестественные пути. Все технические устройства в радиусе 5d10 метров немедленно отказывают, а все дистанционное оружие клинит (подробнее смотри в **Главе VII: Игровой Процесс**).
72-74	**Варп-безумие:** Приступ убийственного безумия охватывает всех существ в радиусе 2d10 метров (за исключением Псайкера) – все они впадают в Неистовство на один Раунд и получают по Очку Порчи.
75+	**Варп-прорыв:** Попытка манифестации Психосилы приводит к образованию водоворота энергии варпа. Бросай по **Таблице 6-3: Варп-прорыв, стр. 367** и применяй выпавший эффект.

Варп-прорывы

Варп опасен и непредсказуем, и каждый раз, когда Псайкер черпает из него энергию, он рискует рассудком, чистотой своей души и самой своей жизнью. Каждый раз, когда Псайкер вызывает Психический Феномен, есть шанс, что откроется дверь для чего-то гораздо более жуткого. Псайкер, выкинувший 75 и выше по **Таблице 6-2: Психические Феномены**, должен немедленно бросить ещё раз, но уже по **Таблице 6-3: Варп-прорывы**.

Вдобавок ко всем остальным эффектам, при варп-прорыве псайкер всегда получает 1 Очко Порчи.

Таблица 6-3: Варп-прорывы

Бросок	Эффект
01-05	**Бормотание:** Псайкер кричит от боли, когда неконтролируемые энергии варпа проносятся сквозь его беззащитный разум. Он должен пройти Тест Силы Воли или получить 1d5 Очков Безумия.
06-09	**Варп-ожог:** Мощный всплеск энергии варпа бьёт по разуму Псайкера, ошеломляя его. Он оглушен на 1d5 Раундов.
10-13	**Психическая Ударная Волна:** Раскат энергии отключает сознание Псайкера на 1d5 Раундов, а все в радиусе 3d10 метров должны пройти Тест Силы Воли или получить Оглушение на один Раунд.
14-18	**Пси-взрыв:** Энергетическим взрывом Псайкера подбрасывает в воздух на 1d10 метров (урон от падения высчитывается как обычно, **стр. 414**).
19-24	**Духовное Иссушение:** Энергии варпа проходят сквозь тело Псайкера, опаляя саму его душу. Псайкер не может пользоваться психосилами в течение часа и получает 5 Очков Порчи.
25-30	**Заключение:** Силы варпа запирают разум Псайкера в эфирном узилище. Сам Псайкер в этот момент отключается, впадая в кататонический ступор. Каждый последующий Раунд он должен тратить Полное Действие на Тест Силы Воли. В случае успеха разум сбрасывает оковы и воссоединяется с телом.
31-38	**Утечка Времени:** Время вокруг Псайкера претерпевает искажение. Персонаж исчезает из действительности и появляется вновь через 1d10 Раундов (или через одну минуту в случае Нарративного Времени).
39-46	**Психическое Зеркало:** Силы Псайкера оборачиваются против него самого. Эффект Психосилы рассчитывается как обычно, но целью её становится сам Псайкер. Если психосила благой природы, вместо этого она наносит 1d10+5 Энергетического Урона, а благой эффект не срабатывает. Броня не защищает от этого Урона.
47-55	**Шёпот Варпа:** Вкрадчивые голоса Демонов наполняют воздух в радиусе 4d10 метров от Псайкера. Все в зоне Прорыва должны пройти Тяжёлый (-20) Тест Силы Воли или получить 1d10 Очков Порчи.
56-61	**Обмен:** Разум Псайкера выходит из тела и вселяется в находящегося неподалеку человека или существо. Псайкер и случайное существо в радиусе 50 метров меняются разумами на 1d10 Раундов. Сюда могут входить как товарищи-Аколиты, так и вражеские бойцы! Каждое существо на время обмена сохраняет свой Ближний Бой, Баллистик, Интеллект, Восприятие, Силу Воли и Товарищество, но все прочие Характеристики обеспечивает новое тело. Если одно из тел прежде погибает, немедленно происходит обратный обмен. Процесс для обоих существ не самый приятный и некоторое время они не способны смотреть друг на друга. Каждое из существ получает по 1d5 Очков Безумия из-за пережитого. Если в пределах досягаемости нет живых существ, Псайкер должен пройти Тест Силы Воли или впасть в кататонию на 1d5 Раундов, пока его разум блуждает в варпе, и получить 1d5 Очков Безумия.
62-67	**Тёмный Призыв:** Младший Демон (смотри **Главу XII: Ксеносы, Еретики и Антагонисты**) появляется в 3d10 метрах от Псайкера на 1d10 Раундов, или до тех пор, пока не будет убит. Демон ненавидит Псайкера и всеми силами пытается уничтожить глупца, призвавшего его в реальный мир.
68-72	**Эфирный Шторм:** Все разумные существа (включая Псайкера) в радиусе 1d100 метров от него получают 1d10 Энергетического Урона, игнорирующего Броню.
73-78	**Кровавый Дождь:** На 1d5 Раундов область радиусом в 5d10 метров накрывает психическая буря. Вдобавок к сильному ветру и ливню из крови, все Психосилы в этой области автоматически вызывают ещё один Варп-Прорыв.
79-82	**Катаклизм:** Псайкер черпает слишком много энергии, с которой не в силах справиться – и эта сила извергается в виде многочисленных молний, бьющих во все стороны в радиусе 2d10 метров. Все в области Прорыва (включая Псайкера) получают 1d10+5 Энергетического Урона, а вся одежда и экипировка Псайкера оказывается жертвой ярости варпа – псайкер, дымясь, остаётся лежать на земле, голый и безоружный.
83-86	**Массовая Одержимость:** Демоны терзают разум каждого живого существа в радиусе 1d100 метров на протяжении 1d10 Раундов. Когда подходит очередь Хода персонажа, он должен пройти Тест Силы Воли. Проваленный Тест означает, что весь Ход персонаж будет отражать ментальное давление Демонов, что оставит его полностью беспомощным в физическом смысле. Проваленный Тест также означает, что персонаж получает 1d5 Очков Порчи.
87-90	**Жесткие Путы Земли:** Реальность искажается, и гравитация в радиусе 1d100 метров меняет вектор на прямо противоположный на 1d10 Раундов. Все существа и незакреплённые объекты начинают взлетать в воздух со скоростью 3 метра за Раунд. По истечении времени Прорыва реальность излечивает сама себя, и всё падает обратно, с большой вероятностью получая соответствующий Урон.
91-99	**Демонхост:** Псайкер должен немедленно пройти Очень Тяжёлый (-30) Тест Силы Воли. В случае провала Псайкер должен подчиниться вбитым в сознание тренировкам и пройти ещё один Очень Тяжёлый (-30) Тест Силы Воли, чтобы воспользоваться мизерикордом псайкана и прибегнуть к милости Императора. В случае провала обоих Тестов Демон вселяется в тело Псайкера и тот становится Демонхостом! Мастер должен создать несвязанного Демонхоста (**Глава XII: Ксеносы, Еретики и Антагонисты**), который немедленно бросится в атаку. Лишь уничтожение Демонхоста освободит Псайкера (хотя он может и умереть в процессе, если тело его будет уничтожено). Если Псайкер каким-либо образом в итоге остался в живых, он автоматически получает 4d10 Очков Порчи. Как вариант, можно воспользоваться правилами Элитных Наборов Улучшений, и сделать из выжившего Псайкера Экзорцита (**страница 70 Книги Радикала**).
100	**Пир в Варпе:** Реальность раскалывается и Псайкера засасывает в варп со звуком, напоминающим сытую отрыжку. Душа Псайкера считается сожранной – его бытие на этом подходит к концу.

Истечение

Порой Псайкеру удается влить в манифестацию больше энергии, чем требуется. В большинстве случаев энергия просто возвращается в имматериум и растворяется там. Однако в случае с некоторыми психосилами эту энергию можно направить на проявление более сильных эффектов. Если Псайкер превзошел Порог Психосилы на определённое число, некоторые её эффекты (вроде Дистанции, Урона или Продолжительности) будут значительно усилены. Если психосила имеет такое свойство, к её описанию добавляется описание эффектов Истечения.

Поддержание Психических Способностей

Есть несколько психосил, которые определённое время можно «держать включенными». В описании Сил, обладающих такой особенностью, стоит пометка «Да» в графе «Поддержание». Поддержание активных психосил на протяжении существенного периода времени – задача не из простых и лишь самые опытные из псайкеров способны на такое. Каждые 10 Раундов, когда сила активна, Псайкер должен пройти Психотест на поддержание – точно такой же, что и при манифестации этой психосилы. Однако в отличие от обычного Психотеста, этот выполняется в качестве Свободного Действия в начале Хода Псайкера и не может вызвать ни Психического Феномена, ни, соответственно, Варп-прорыва. Псайкер может прекратить поддержание активной психосилы в свой Ход в качестве Свободного Действия.

Поддержание Нескольких Психосил

После манифестации одной силы Псайкер способен поддерживать её без каких-либо дополнительных сложностей. Однако все Психотесты, которые проходит Псайкер в процессе поддержания этой силы, получают штраф -4. Псайкер может поддерживать несколько психосил в активном состоянии, но сложность в этом случае прогрессирует, поскольку Псайкер тратит всё больше и больше энергии на питание активных сил. Псайкер, поддерживающий две силы, получает штраф -8; три силы -16. Нельзя поддерживать более трёх сил одновременно. Все эти модификаторы также относятся и к попыткам поддержать действие уже активированных сил.

Накопительный Эффект

Модификаторы, Бонусы Характеристик и прочие благие эффекты, создаваемые Психосилами, не суммируются друг с другом. Если две силы обеспечивают один и тот же бонус, скажем, увеличение Силы, применяется лишь самый высокий из них.

Обнаружение Психосил

Все Псайкеры в той или иной мере способны ощущать потоки имматериума вокруг себя. Они крайне чувствительны к приливам и отливам варпа, зачастую издалека ощущая своих сородичей по дару, ибо психические токи вокруг них никогда не находятся в покое. Любой Псайкер способен пройти Тест Психического Чутья, когда кто-либо в их присутствии использует Психосилы – таким образом можно определить их источник (**Глава III: Умения, стр. 190**, рассказывает об этом гораздо подробнее).

Психосилы

«Сила Развращает?»

- традиционная мантра Схоластики Псайкана

Остаток этой главы содержит описание наиболее распространённых Психосил, известных на территории Империума. Список далеко не исчерпывающий, даже среди психосил основных Дисциплин. Империум – обширное и странное место, где возможно практически все.

Малые Психосилы

Хотя Псайкеры и могут стремиться постичь Психические Дисциплины, реальность такова, что большинство из них не способно подняться выше самых первых ступеней силы. Доступные им способности зовутся Малыми Психосилами – именно они составляют основной арсенал большинства Псайкеров. В отличие от могущественных Дисциплин, эти силы относительно легко изучать и использовать. Малые Психосилы можно покупать за Очки Опыта: каждая Малая Психосила – это отдельный Талант (**Глава IV: Таланты**).

Психические Дисциплины

Существует несколько отличных друг от друга групп психических способностей, которые учёными мужами Империума зовутся Психическими Дисциплинами. Из-за того, что каждая Психическая Дисциплина требует определённого подхода к тренировкам и, ну… дисциплины, Псайкеры обычно сперва изучают несколько умений в одной Дисциплине, и только потом переходят к другой. Постижение же какой-либо Психической Дисциплины считается значительной вехой в жизни Псайкера.

Биомантия: Искусство подчинять плоть своей воле.

Прорицание: Искусство чтения прошлого, настоящего и будущего среди теней имматериума.

Пиромантия: Искусство контроля тепла и пламени.

Телекинетика: Искусство перемещения посредством психической силы.

Телепатия: Искусство чтения и контроля мыслей.

Постижение Дисциплины

Как только ты овладеваешь десятой силой определённой Дисциплины, эта Дисциплина считается постигнутой. Отныне при манифестации любой психосилы этой Дисциплины её Психический Порог уменьшается на 5 единиц. Псайкер, постигший какую-либо Дисциплину – сильный и опасный противник, способный с лёгкостью обрушить на врага всю свою психическую мощь.

Формат Сил

Все силы описаны согласно следующему шаблону:

Название Силы
(Оригинальное Название)

Порог: Количество энергии, которую необходимо собрать, чтобы проявить психосилу.

Время Концентрации: Указывает на продолжительность Действия Концентрации, необходимой для манифестации силы.

Поддержание: «Да» или «Нет». Если «Да», то для поддержания силы в активном состоянии псайкеру придётся проходить Психотест каждые 10 Раундов. Если «Нет», то эффекты сил могут быть как мгновенным, так и продолжительным, но в любом случае Псайкер не может ни поддерживать их, ни прекратить их действие раньше срока.

Дистанция: Эта строка указывает на Дистанцию действия силы. Выражается дистанция одним из четырех видов записи: «Сам» означает, что сила срабатывает лишь на самого псайкера; «Касание» – означает, что псайкер должен прикоснуться к цели (Тест Ближнего Боя или Захват); «Касание (Сам)» действует как касание, но псайкер может проявлять силу и на себя самого; «метры или километры» означает, что сила способна оказывать эффект в пределах указанного радиуса.

Далее идет описание эффектов психосилы.

Истечение: Если сила обладает дополнительными эффектами, проявляющимися при значительном превышении её порога, они указаны здесь. В противном случае эта строка отсутствует.

Малые Психосилы

Малые Психосилы суть набор фокусов и трюков, которые способны выучить даже те, кто обладает даже слабейшим психическим даром. Их глупо сравнивать с «истинными» силами могучих Дисциплин, но что ни говори, даже они довольно полезны.

Таблица 6-4: Малые Психосилы

Имя	Порог	Концентрация	Поддержание
Призыв Существ	9	Полное Действие	Нет
Призыв Токена	5	Частичное Действие	Нет
Хамелеон	7	Частичное Действие	Да
Дежавю	8	Частичное Действие	Нет
Помутнение	8	Свободное Действие	Нет
Приглушить Боль	8	Частичное Действие	Нет
Аура Страха	7	Полное Действие	Да
Вспышка	6	Частичное Действие	Нет
Левитация	8	Частичное Действие	Да
Забудь Меня	6	Частичное Действие	Нет
Лекарь	7	Полное Действие	Нет
Причинить Боль	8	Частичное Действие	Да
Вдохновляющая Аура	6	Полное Действие	Да
Сноровка	7	Частичное Действие	Нет
Удача	6	Частичное Действие	Нет
Предчувствие	6	Частичное Действие	Да
Психическая Вонь	5	Частичное Действие	Нет
Сопротивление Одержимости	6	Реакция	Нет
Чувство Присутствия	7	Частичное Действие	Да
Спазм	7	Частичное Действие	Нет
Спектральная Длань	10	Полное Действие	Нет
Остановка Крови	8	Частичное Действие	Нет
Факел	5	Частичное Действие	Да
Касание Безумия	11	Полное Действие	Нет
Уловка	5	Частичное Действие	Да
Сверхъестественная Меткость	8	Частичное Действие	Нет
Хождение по Стенам	8	Частичное Действие	Да
Вой Варпа	8	Полное Действие	Нет
Истончение Завесы	9	Полное Действие	Да
Клин	8	Полное Действие	Нет
Белый Шум	8	Полное Действие	Да
Увядание	6	Полное Действие	Нет

Призыв Существ
(Call Creatures)

Порог: 9

Время: Полное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: в радиусе 1 км

Ты призываешь нескольких неразумных существ, находящихся на небольшом от тебя расстоянии. Призываемые существа могут сильно варьироваться в зависимости от места действия, но это всегда существа типа крыс, пепельных слизней и прочих вредителей. Если подобных существ в радиусе действия психосилы нет, ничего не происходит. В большинстве ситуаций, однако, вокруг псайкера через 2d10 минут соберётся около 1d10 существ. Существа эти не подчиняются псайкеру, они просто приходят и далее ведут себя как обычно.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, радиус призыва увеличивается на 1 км.

Призыв Токена
(Call Item)

Порог: 5

Время: Частичное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: Неограниченна

Ты заставляешь особым образом подготовленный предмет появиться в твоей руке. Чтобы добиться этого, ты должен потратить один час на глубокие медитации, призванные вложить в предмет часть твоей психической сущности и, как часть обряда, на изображение на самом предмете соответствующих знаков и рун. Предмет должен быть достаточно легок и компактен для того, чтобы его можно было нести одной рукой. Одновременно можно иметь лишь один подготовленный таким образом предмет.

Хамелеон
(Chameleon)

Порог: 7

Время: Частичное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: Сам

Ты заставляешь реальность мутнеть вокруг себя, размывая очертания собственной фигуры и сливаясь с фоном. Таким образом, ты получаешь бонус +30 к своим Тестам Скрытности. Помимо того, оппоненты, ведущие по тебе огонь из дистанционного оружия, получают штраф -20 к своим Тестам на Баллистик.

Дежавю
(Dũja vu)

Порог: 8

Время: Частичное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 30 м

Ты создаешь короткую петлю в воспоминаниях цели, заставляя её мысли вернуться во времени на несколько секунд назад. Ты должен видеть цель своими глазами и она, помимо того, должна находиться в пределах действия силы. Цель также может пройти Тест Силы Воли, чтобы попытаться сопротивляться её эффекту. Если Тест провален, цель должна выполнить точно те же действия, что выполняла в свой Ход в предыдущем Раунде, будь то стрельба из оружия по врагу, которого уже нет, бегство от уже уничтоженного противника или бросок в укрытие от гранаты, которая уже взорвалась. Любое действие, прямо являющееся вредоносным для цели (вроде прыжка в пропасть), автоматически отменяет действие психосилы.

Помутнение

(Distort Vision)

Порог: 8
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: Сам

При проявлении этой психосилы твой облик словно распыляется и становится почти неразличимым. Даже определение твоего местоположения становится нетривиальной задачей – до начала твоего следующего Хода все атаки против тебя получают штраф -30 (-10, если атакующий персонаж обладает Талантом Бой Вслепую). Если персонаж успешно проходит Тест на Психическое Чутьё Средней (+0) Сложности, он вообще не получает никакого штрафа. Эта сила способна обмануть и сенсорную экипировку, основанную на стандартной оптике; с теми же, что считывают тепловые следы, опираются на обнаружение движения или иные виды сенсоров, такой фокус не пройдет. На существ и сенсоры, не использующие зрительное восприятие, эта сила не действует.

Приглушить Боль

(Dull Pain)

Порог: 8
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 10 м

Ты способен нейтрализовать боль любого существа, включая себя самого, в пределах радиуса действия силы. Тот, на кого она оказывает влияние, уменьшает свою Усталость на один уровень.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, восстанавливается дополнительный уровень Усталости.

Аура Страха

(Fearful Aura)

Порог: 7
Время: Полное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам

Ты искажаешь реальность таким образом, что твой облик кажется более грозным и ужасающим. Ты становишься источником животного страха для каждого, кто взглянет на тебя. Пока сила активна, ты обладаешь Рейтингом Страха 2. Подробности о Рейтингах Страха смотри в **Главе VIII: Мастер, стр. 436**.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые ты превзошел Порог, Рейтинг Страха увеличивается на 1.

Вспышка

(Flash Bang)

Порог: 6
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 20 м

Ты создаешь яркую вспышку света, сопровождаемую оглушительным хлопком. Любой, кто находится в области действия силы, должен пройти Рутинный (+20) Тест Силы Воли или получить Оглушение на один Раунд.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые ты превзошел Порог, Сложность Теста увеличивается на один шаг, с Рутинной (+20) до Простой (+10), с Простой (+10) до Средней (+0) и т.д.

Левитация

(Float)

Порог: 8
Время: Частичное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам

Ты фокусируешься и медленно начинаешь подниматься над землей. Под действием этой силы ты способен передвигаться лишь вверх и вниз на высоту не более 5 метров. При помощи этой силы можно остановить падение с большей высоты, но вдобавок к преодолению Порога должен пройти Трудный (-10) Тест Силы Воли.

Забудь Меня

(Forget Me)

Порог: 6
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 10 м

Одно существо в пределах радиуса действия силы мгновенно забывает тебя. Цель не способна вспомнить где, когда и при каких обстоятельствах встречала тебя – процесс мгновенный и включает в себя каждый эпизод из тех, когда ты и цель встречались. Цель может сопротивляться силе при помощи Простого (+10) Теста Силы Воли. Память возвращается к существу через 1d10 минут.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, ты можешь выбрать одно из следующего списка: распространить эффект силы ещё на одну цель, продлить эффект ещё на 1d10 минут или усложнить Тест Силы Воли цели на один шаг.

Лекарь

(Healer)

Порог: 7
Время: Полное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 10 м

Ты пропускаешь свою силу сквозь тело цели, смыкая рассеченную плоть и сращивая раздробленные кости. Сила способна сработать лишь в том случае, если цель не сопротивляется лечению (псайкер может лечить сам себя). Цель при этом восстанавливает 1d5 единиц Урона (сначала восстанавливается Критический Урон).

Однако стоит помнить, что при многократном применении эта сила может и навредить – плоть человека склонна отвергать токи энергий варпа. Если человек (включая Псайкера) подвергается воздействию этой силы чаще, чем раз в 6 часов, он должен пройти Тест Выносливости или вместо лечения получить 1d5 единиц Урона (Бонус Выносливости и Броня при этом не защищают).

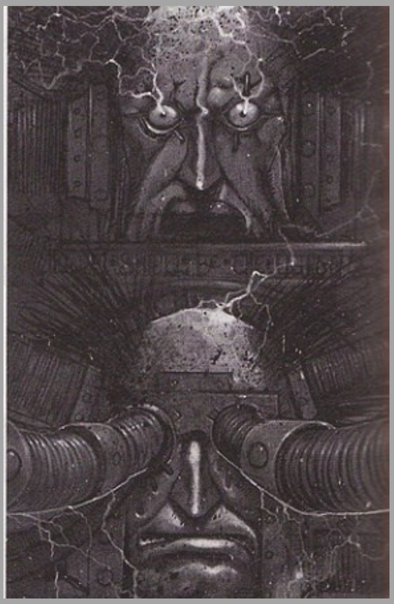
Причинить Боль

(Inflict Pain)

Порог: 8
Время: Частичное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: 100 м

Ты способен заставить людей биться в агонии, наполняя их разум ощущением невообразимой боли. Цель может пройти Тест Силы Воли, в случае успеха которого психосила на неё не подействует. При провале Теста цель получает штраф -10 ко всем своим Тестам, из-за терзающих её фантомных болей.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые ты превзошел Порог, ты способен поймать в сети агонии ещё одного человека.



Вдохновляющая Аура
(Inspiring Aura)

Порог: 6
Время: Полное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам

Ты словно источаешь внутренний свет, наполняющий всех вокруг уверенностью в себе. Пока эта сила активна, все твои союзники, способные видеть тебя, получают бонус +20 к сопротивлению Страху и Подавлению. Также они могут ощутить желание говорить о тебе какие-нибудь хорошие и очень приятные вещи.

Сноровка
(Knack)

Порог: 7
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: Сам

Ты проникаешь в собственное подсознание, пробуждая в себе глубокое понимание собственных способностей. До конца следующего своего Хода ты получаешь бонус +10 к одному любому не боевому Тесту. После этого твоё просветленное состояние угасает.

Удача
(Lucky)

Порог: 6
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: Сам

В основе слухов, смакующих случаи невероятного везения среди псайкеров, без всякого сомнения, лежат психосилы вроде этой. Проявив эту силу, в любой момент до конца твоего следующего Хода ты имеешь право перебросить любой свой бросок кубиков (включая броски на Урон).

Предчувствие
(Precognition)

Порог: 6
Время: Частичное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам

Ты видишь смутную и обрывочную картину того, что ждёт тебя в ближайшем будущем. Более или менее чётко видны лишь отрывки, связанные с опасными для жизни ситуациями. Пока эта сила активна, ты получаешь бонус +10 к Тестам на Уклонение и Парирование.

Психическая Вонь
(Psychic Stench)

Порог: 5
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: Касание

Прикоснувшись к предмету, ты способен напитать его сверхъестественным психическим запахом. Любой, подошедший ближе пяти метров к этому предмету, учует его, вне зависимости от наличия преград или иных запахов. Конкретные «ароматы», испускаемые предметом, напрямую зависят от того, какой именно запах конкретное существо почитает наиболее отвратительным – так что дурнопахнущий спектр очень широк. Поскольку запах этот существует лишь в сознании «реципиентов», он действует даже на тех существ, что лишены обоняния (как вообще, так и временно). Психическая вонь сохранится на протяжении 1d10 дней, после чего эффект пройдет.

Сопротивление Одержимости
(Resist Possession)

Порог: 6
Время: Реакция
Поддержание: Нет
Дистанция: Сам

Ты налагаешь на свой разум ментальные печати, отпугивающие зловещих обитателей варпа. В течение часа после манифестации психосилы ты можешь перебрасывать любые проваленные Тесты на сопротивление вселению демонов и других варп-сущностей.

Чувство Присутствия
(Sense Presence)

Порог: 7
Время: Частичное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: 50 м (смотри текст)

Зондируя окружающее пространство при помощи своего сознания, ты способен ощущать наличие жизненных форм в радиусе действия психосилы. Ты автоматически определяешь направление, но не расстояние и не точное местоположение живых организмов. Помимо того, ты способен определить размер целей (например, крошечный или гигантский), но их личность (даже раса) останутся для тебя загадкой. Стены толщиной более метра полностью блокируют эту психосилу.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, радиус действия силы увеличивается на 10 метров.

Спазм
(Spasm)

Порог: 7
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 50 м

Ты насылаешь на своего врага мышечные спазмы – враг, в свою очередь, получает возможность пройти Тест Силы Воли, чтобы преодолеть насланное тобой проклятие. В случае провала, цель начинают корчить неконтролируемые (и порой довольно забавные) спазмы. Если цель несет в руках готовое к стрельбе дистанционное оружие, оно стреляет – жертва должна пройти Тест на Баллистик со всеми обычными бонусами и штрафами на попадание (мишенью станет ближайшее к цели существо). Помимо того, цель падает на землю – если она не захочет передвигаться ползком, ей придётся прежде встать на ноги.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, ты можешь либо выбрать ещё одну цель, либо повысить на один шаг Сложность Теста Силы Воли любой из уже выбранных целей.

Спектральная Длань
(Spectral Hands)

Порог: 10
Время: Полное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 30 м

Ты создаешь невидимые «руки», при помощи которых можешь оперировать любым объектом в радиусе 30 метров. «Руки» обладают показателем Силы, равным твоей Силе Воли. Длится проявление этой психосилы до конца твоего следующего Хода. При помощи этих «рук» ты можешь опрокидывать предметы, нажимать на рубильники, рычаги и совершать прочие действия, требующие лишь силы. Тонкие операции, типа печатания на дата-планшете, выдергивания чеки из вражеской гранаты, нажатия на курок и т.д. недоступны. Спектральная длань также не может взаимодействовать с живыми существами.

Остановка Крови
(Staunch Bleeding)

Порог: 8
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 10 м

Ты способен остановить кровотечение: себе или кому-либо ещё в радиусе действия силы. Подробнее о Кровотечении в **Главе VII: Игровой Процесс, стр. 415**.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, можешь остановить ещё одно Кровотечение.

Факел

(Torch)

Порог: 5

Время: Частичное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: Сам

Воспламеняя саму ткань своих мыслей, ты способен создать светящийся шар психического огня. Свет, испускаемый Факелом, по яркости эквивалентен светосфере. Само пламя может исходить из любой точки твоего тела. Языки пламени высотой примерно с ладонь и пульсируют в такт твоему сердцебиению. Расцветку псайкер может задавать по своему усмотрению. Этот призрачный огонь не источает тепла.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые ты превзошел Порог, можешь усилить или ослабить яркость пламени вдвое, или заставить его отдалиться от себя на метр в любую сторону.

Касание Безумия

(Touch of Madness)

Порог: 11

Время: Полное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 100 м

Ты проникаешь в мысли цели и заставляешь её пережить состояние истинного сумасшествия. Цель получает возможность пройти Тест Силы Воли, чтобы преодолеть воздействие психосилы. В случае провала этого Теста цель должна бросить 1d100 по **Таблице 8-6: Ментальные Травмы**.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые ты превзошел Порог, ты можешь повлиять ещё на одну цель.

Уловка

(Trick)

Порог: 5

Время: Частичное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: Сам

Ты легонько влияешь на поля вероятностей, окружающие тебя, что служит немалым подспорьем при шулерской игре. Если у тебя нет Умения Азартные Игры, ты получаешь его на уровне +20, пока действует психосила. Если это умение у тебя есть, ты просто повышаешь его до +20. Если ты полностью постиг искусство Азартных Игр, эта психосила тебе не поможет – ты и без неё достаточно хорош.

Сверхъестественная Меткость

(Unnatural Aim)

Порог: 8

Время: Частичное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: Сам

При помощи энергий варпа ты направляешь свой выстрел в цель. До конца своего следующего Хода ты получаешь Бонус +30 на попадание ко всем своим дистанционным атакам.

Хождение по Стенам

(Wall Walk)

Порог: 8

Время: Частичное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: Сам

Ты подчиняешь гравитацию своей воле. Ты игнорируешь все штрафы за слишком низкую или слишком высокую гравитацию. Кроме того, пока сила активна, ты получаешь возможность перемещаться по стенам и потолку с половиной своей обычной скорости. При переходе между полом и стеной, стеной и потолком (и наоборот) ты должен пройти Тест Ловкости, чтобы совершить переход немедленно. В случае провала этого Теста переход происходит, но ты падаешь. Как вариант, ты можешь потратить Полное Действие на подготовку и перейти автоматически.

Вой Варпа

(Warp Howl)

Порог: 8

Время: Полное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 50 м

Ты посылаешь в варп долгий душераздирающий вопль, прорывающийся в материальной реальности жутким какофоническим рёвом. Эта психосила заглушает все прочие звуки в радиусе действия на 1 Раунд.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, радиус увеличивается на 10 метров.

Истончение Завесы

(Weaken Veil)

Порог: 9

Время: Полное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: 30 м

В радиусе 30 метров ты ослабляешь ткань мироздания, приближая имматериум к реальному миру. Любой Псайкер в области действия психосилы получает +2 к Психотестам. Однако Психические Феномены по той же самой причине проявляются при выпадении «8»,«9» и «10» на кубиках Психотеста.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, радиус области действия психосилы увеличивается на 10 метров.

Клин

(Weapon Jinx)

Порог: 8

Время: Полное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 50 м

Ты проникаешь разумом в находящееся поблизости оружие и нарушаешь движение его механизмов. Одно любое не Примитивное оружие в радиусе действия силы немедленно заклинивает. Заклиненному оружию можно вернуть работоспособность как обычно (**стр. 400**). Помни, что Адептус Механикус особенно ревниво относятся к такому типу способностей и пристально следят за обладающими ею псайкерами.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел порог, можешь либо увеличить дистанцию на 10 метров, либо заклинить ещё одно оружие.

Белый Шум

(White Noise)

Порог: 8

Время: Полное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: 10 м

Ты наполняешь варп статикой, затрудняющей психическое обнаружение и делающей показания технических сенсоров менее точными. Пока сила активна, любые Тесты, сделанные с целью обнаружить твоё присутствие (а также присутствие тех, кто находится в области действия силы) считаются Тяжёлыми (-20). Даже если в обычных условиях Тест не потребовался бы, противник должен будет пройти Простой (+10) Тест Силы Воли, если пользуется психическими методами обнаружения или Простой (+10) Тест Интеллекта, если применяет технические приспособления.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, увеличь Радиус действия силы на 10 метров.

Увядание

(Wither)

Порог: 6

Время: Полное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 3d10 м

Ты испускаешь из своего тела невидимую волну зловещего поветрия, распространяющуюся в пределах Радиуса силы. Эта волна заставит увянуть все обычные растения за несколько секунд, и оставит после себя лишь иссохшую пустошь.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, увеличь Радиус действия силы на 1d10 метров.

Психические Дисциплины

Психические Дисциплины отражают углубленное понимание Псайкером своих способностей, позволяющих ему проявлять наиболее разрушительные из психосил, имеющихся в арсенале Человечества. Псайкер, постигший одну или несколько Дисциплин – суть воплощенный кошмар, способный в мгновение ока превратить врага в пепел, исцелить разорванную на куски плоть, и даже остановить неумолимый ход самого времени.

Биомантия

Биоманты специализируются на манипуляции потоками биоэлектрической энергии посредством мощи своего разума. Они мастера плоти, подчинившие собственные тела своей несгибаемой воле. Зачастую считается, что душа биоманта запятнана корыстью и алчностью. Большая же часть людей смотрит на них с немалой долей зависти – биомант вполне способен пить и есть до упаду, оставаясь в идеальной физической форме.

Биомолния

(Bio-lightning)

Порог: 14

Время: Частичное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 10 м

Ты направляешь свою жизненную силу сквозь меридианы своего тела, покрывая его сетью потрескивающих разрядов живой энергии. Ты можешь выстрелить этой энергией в одиночную цель в пределах радиуса действия силы. Цель получает 1d10+(твой Бонус Силы Воли) единиц Энергетического Урона.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, ты можешь увеличить Дистанцию этой психосилы на 10 метров. За каждые 10 очков сверх Порога ты можешь выпустить дополнительный разряд в эту же или другую цель.

Кипящая Кровь

(Blood Boil)

Порог: 19

Время: Частичное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: 10 м

При помощи ритмичных сдавливающих жестов твой разум настраивается на токи тела врага, ускоряя ритм его сердцебиения до тех пор, пока уровень кровяного давления не достигнет летального уровня. По мере нарастания давления кровяные сосуды начинают лопаться, вызывая кровоизлияния по всему телу цели. Каждый Раунд (включая тот, в котором была проявлена сила) ты можешь потратить Частичное Действие на прохождение Состязательного Теста твоей Силы Воли и Выносливости цели. Если ты выигрываешь Тест, цель получает один уровень Усталости, плюс один уровень за каждую ступень твоего превосходства – это продолжается до тех пор, пока цель не потеряет сознание. После этого вместо Усталости цель начинает получать по 5 единиц Урона. Как только количество накопленного Урона превысит число Ран цели, её сердце и мозг буквально взрываются, орошая все вокруг кровавым фонтаном.

Таблица 6-5: Психосилы Биомантии

Имя	Порог	Конц.	Поддерж.
Биомолния	14	Частичное Действие	Нет
Кипящая Кровь	19	Частичное Действие	Да
Клеточный Контроль	16	Частичное Действие	Да
Удушение	13	Частичное Действие	Нет
Усиление Чувств	10	Частичное Действие	Да
Стальной Кулак	15	Полное Действие	Да
Регенерация	23	Полное Действие	Да
Затворение Ран	20	Частичное Действие	Нет
Скульптор Плоти	19	Полное Действие	Да
Удаление Ядов	11	Частичное Действие	Нет

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, ты получаешь бонус +10 к Силе Воли во время Состязательного Теста.

Клеточный Контроль

(Cellular Control)

Порог: 16

Время: Частичное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: Сам

Ты изучил различные методы преодоления природных ограничений своего организма, изменяя баланс гуморов, модифицируя клеточные структуры и медитируя над токами телесных меридианов. Эта сила позволяет тебе получить один из перечисленных эффектов:

- Иммунитет ко всем ядам.
- Иммунитет к экстремальным температурам.
- Увеличение любой Характеристики (кроме Баллистика и Ближнего Боя) на +10.
- Иммунитет к Усталости
- Эффект пустотного скафандра (необходим сторонний источник кислорода).

Каждый Раунд, когда ты поддерживаешь эту силу, ты должен проходить Тест Выносливости. В случае провала ты получаешь 1d5 очков Урона, от которого не защищает ни Броня, ни Бонус Выносливости – само твоё тело начинает рвать психические оковы.

В отличие от большинства психосил, эту ты можешь проявлять несколько раз, каждый раз выбирая новый эффект.

Удушение
(Constrict)

Порог: 13
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 10 м

При помощи слова, мысли или жеста ты способен приказать плоти своего врага резко сократиться. Дыхательное горло схлопывается и лишает его возможности дышать. Он начинает Задыхаться (подробности на **стр. 414**). Каждый Раунд цель должна потратить Свободное Действие на Тест Силы Воли. В случае успеха цель может действовать как пожелает (при этом, правда, продолжая Задыхаться). В случае провала Теста Силы Воли, цель обязана потратить Полное Действие на Тест Выносливости. Если этот Тест успешен, цель обретает контроль над собственным телом и возможность дышать. Если Тест провален, цель продолжает задыхаться. При определении эффектов удушения считается, что цель в любом случае испытывает тяжёлые физические нагрузки.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые ты превзошел Порог, Сложность Теста Выносливости цели увеличивается на один шаг.

Усиление Чувств
(Enhanced Senses)

Порог: 10
Время: Частичное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам

Силой мысли ты обостряешь свои чувства до поистине невероятных пределов, доступных лишь тем, чьё восприятие аугментировано биомеханикой. При манифестации этой силы выбери одно из пяти своих сенсорных чувств. Ты получаешь бонус +30 ко всем Тестам, основывающимся на этом чувстве. Поскольку такая степень восприятия выходит далеко за человеческие пределы, орган, отвечающий за усиленное чувство, чрезвычайно сильно напрягается: глаза слезятся, кожа краснеет, нос источает титанические объемы слизи и т.д.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, ты можешь усилить ещё одно чувство.

Стальной Кулак
(Hammerhand)

Порог: 15
Время: Полное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам

Биоманты, научившиеся впитывать яростную энергию варпа, со временем постигают и искусство пропускать силу имматериума через меридианы собственного тела, феноменальным образом усиливая свою боеспособность. Тело псайкера становится смертоносной машиной, способной рвать плоть и кости словно папиросную бумагу. Сила, как известно, не даётся даром, и мощь Стального Кулака – не исключение. Когда эта сила активна, твой Бонус Силы увеличивается вчетверо, ты получаешь особенность Природное Оружие (**стр. 575**), но при этом не можешь пользоваться никаким оружием за исключением собственных голых рук! С другой стороны, нельзя сказать, что другое оружие в этом состоянии так уж необходимо.

Регенерация
(Regenerate)

Порог: 23
Время: Полное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам

Один из кульминационных этапов постижения искусства биоманта – эта сила позволяет тебе сращивать раненую плоть с феноменальной скоростью и выживать после любых ранений, не убивших тебя сразу. Эту способность нелегко постичь, но и награда велика – Регенерация помогает отращивать даже полностью утраченные органы и конечности. Каждый Раунд, пока сила активна, ты излечиваешь 1d5 единиц Урона (Критический Урон в первую очередь) и полностью восстанавливаешь всю Усталость. Как только весь Урон восстановлен, начинают отрастать утраченные органы, конечности и т.п. Органы и конечности, замененные кибернетикой, не отрастают, пока бионика не будет удалена.

Как вариант, можно считать, что для восстановления каждой утраченной конечности или органа необходимо регенерировать столько же Ран, сколько у тебя самого.

Затворение Ран
(Seal Wounds)

Порог: 20
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 10 м

Ты фокусируешь свой разум на излечении своих ран или ран тех, кто находится рядом. Края рваных ран снова срастаются воедино, резаные раны закрываются. Сломанные кости воссоединяются, а сожженная кожа отпадает по мере того, как свежие ткани покрывают место ожога. Цель этой психосилы восстанавливает 1d10+(твой Бонус Силы Воли) единиц Урона. Сила способна восстанавливать как обычный, так и Критический Урон.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, ты можешь выбрать один вариант из следующих: увеличить Дистанцию на 10 метров, помочь ещё одному персонажу в радиусе действия силы или вылечить дополнительно 1d10+БСВ Урона.

Скульптор Плоти
(Shape Flesh)

Порог: 19
Время: Полное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам

Скульптор Плоти есть порог, за которым твоя плоть и твоя воля становятся единым целым – конечная цель пути множества биомантов. Эта психосила позволяет тебе искажать свою плоть практически любым угодным тебе образом. Каждая манифестация силы производит один из указанных ниже эффектов:

- Получаешь одну из следующих способностей – Копатель (1), Ползучий, Ночное Зрение, Летун, Парящий, Природная Броня (2) или Четвероногий. Эти особенности описаны в **Главе XII: Ксеносы, Еретики и Антагонисты, на стр. 573**.
- Принимаешь облик любого существа. Ты можешь проходить Тесты Маскировки так, будто у тебя есть умение Маскировка+10. Если у тебя уже есть это умение, ты просто получаешь бонус +20 ко всем его Тестам.
- Получаешь Природное Оружие (Укус, Когти и т.д.), наносящее 1d10+БС Урона.

В отличие от большинства психосил, эту ты можешь проявлять несколько раз, каждый раз выбирая новый эффект.

Удаление Ядов
(Toxic Siphon)

Порог: 11
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: Касание (Сам)

Ты вытягиваешь яды из тела – эффект как от принятия дозы де-токса (**Глава V: Арсенал, стр. 248**), за исключением того, что цель должна потратить Полное Действие на то, чтобы токсины вышли естественным путём.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, ты можешь помочь ещё одной цели, которая в процессе манифестации должна касаться тебя или того, на кого сила была направлена изначально.

Прорицание

Прорицатели способны различать туманные следы прошлого и читать неясную дымку грядущих событий. Их способности позволяют им заглянуть в имматериум и разглядеть там ответы на интересующие их вопросы. Варп тяжко воздействует на прорицателей; многие из них – угрюмые и замкнутые личности. Безумие шагает рука об руку с каждым из них. Тем не менее, Прорицание – самая широко известная Психическая Дисциплина, в основном благодаря Императорским Таро.

Божественный Выстрел
(Divine Shot)

Порог: 15
Время: Свободное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: Сам

Эта психосила позволяет тебе попадать в цель, в которую, казалось бы, практически нереально попасть. Ты должен сконцентрироваться на единственном выстреле единственного оружия в твоей руке и затем вперить свой взгляд в варп, где можно увидеть всё практически бесконечное количество возможных траекторий выстрела. Обнаружив ту, что тебе нужна, ты стреляешь, и, хотя конкретный урон от выстрела может варьироваться, цель не имеет ни малейшего шанса избежать попадания. Фактически, ты без вариантов попадаешь в любую цель в пределах своей видимости, независимо от Дистанции. Автоматически попадает только один выстрел, даже если ты вел полуавтоматический или автоматический огонь. Все прочие выстрелы требуют обычных Тестов.

Лозоходец
(Dowsing)

Порог: 11
Время: Полное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам

Фокусируя свой разум на единственном предмете или человеке в непосредственной близости от себя, постепенно отсекая все не касающиеся дела факторы и побочные связи, прорицатель способен безошибочно обнаружить местоположение искомого. Сначала Псайкер должен выбрать объект или человека, к которому будет приложена психосила. Это может быть что угодно, но объект должен быть очень конкретным. Например, Псайкер может сказать «Я хочу знать, где лежит ключ от этого замка», но не «Хочу знать, где ключ». Так и в случае с человеком: Псайкер должен или знать, как тот выглядит (неважно, знает он его лично, видел издалека или рассматривал пикт), или знать его имя. Что-нибудь типа «Найти убийцу губернатора», например, не сработает.

Таблица 6-6: Психосилы Прорицания

Имя	Порог	Конц.	Поддерж.
Божественный Выстрел	15	Свободное Действие	Нет
Лозоходец	11	Полное Действие	Да
Дальновидение	17	Полное Действие	Да
Проблеск	18	Частичное Действие	Нет
Вещее Уклонение	11	Свободное Действие	Нет
Вещий Удар	17	Свободное Действие	Нет
Сверхъестеств. Бдительность	9	Частичное Действие	Да
Психометрия	16	Полное Действие	Да
Гороскоп	14	Полное Действие	Нет
Взгляд в Душу	23	Полное Действие	Да

Выбрав объект, Псайкер проходит Тест на Психическое Чутьё. Учитываются следующие факторы:

- Он близко знаком с объектом (это его личная вещь, которой он долго владеет или близкий друг): +10.
- В его распоряжении есть частица объекта (локон волос искомого человека, осколок статуи): +5.
- Объект находится в пределах 100 метров: +5.
- Объект находится дальше 500 метров: -10.
- Объект окружён себе подобными (например, человек в толпе или ключ в ящике, полном ключей): -10.

Если Псайкер успешно проходит Тест, и если искомый объект находится в пределах области, радиус которой равен Бонусу Восприятия Псайкера в километрах, он получает указания на местоположение искомого, точность которых зависит от количества набранных ступеней успеха.

Ступени Успеха	Результат
0	Примерное направление на объект.
1	Точное направление на объект и примерное расстояние до него.
2	Точное направление на объект и точное расстояние до него.
4	Визуальное отображение текущего местоположения объекта, а также точная информация о направлении и расстоянии до него.

Пока Псайкер поддерживает эту психосилу в активном состоянии, он может потратить Полное Действие на обновление информации о местоположении объекта (точность сведений при этом остаётся прежней). Так Псайкер может, скажем, следовать за человеком, активно пытающимся скрыться.

Дальновидение
(Far Sight)

Порог: 17
Время: Полное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: 1 км на единицу БСВ

Некоторые прорицатели способны открыть свой разум событиям, происходящим далеко от них самих. Дальновидение способно перенести твой «взгляд» в любое место, расположенное в пределах Дистанции этой силы. Тебе нет нужды знать точное местоположение, достаточно определить, как далеко будет перенесено твоё восприятие (например, «Два километра к западу»). Если точка, которую ты выбрал, находится внутри твёрдого объекта, скажем, стены, дерева, утеса и т.п., сила просто не срабатывает. Тем не менее, Дальновидение без проблем позволяет видеть, если точка окажется внутри здания, под водой, в газовой каверне и т.п.

Как только сила срабатывает, ты обретаешь возможность смотреть из выбранной точки так, как смотрел бы, находясь там лично. Направление взгляда можно менять на 90 градусов, тратя на это Частичное Действие. Обрати внимание, что изменить местоположение «точки зрения» можно лишь проявив психосилу заново. Дальновидение не дарует никаких дополнительных форм зрения – если точка твоего дальновидения располагается в тёмной комнате, а ты в обычных условиях не способен видеть в темноте, ты и увидишь только эту самую темноту. Следует помнить, что Дальновидение не передает звук (но если ты обладаешь умением Чтение по Губам, можешь использовать его).

Пока эта сила активна, ты дезориентирован и не можешь тратить более одного Частичного Действия за Раунд. Вдобавок ты получаешь штраф -30 ко всем Тестам, не связанным с Дальновидением.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые ты превзошел Порог, удвой Дистанцию этой психосилы.

Проблеск
(Glimpse)

Порог: 18
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: Сам

Ты устремляешь свой разум в будущее, ощущая бесконечную паутину различных вероятностей и потенциальных исходов. До конца своего следующего Хода ты получаешь бонус +30 к одному любому Тесту Умения.

Вещий Удар
(Precognitive Strike)

Порог: 17
Время: Свободное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: Сам

Словно паук в центре паутины, ты ощущаешь возмущения в своём ближайшем будущем. Эта способность читать вероятности позволяет предсказывать движения врага. До конца своего следующего хода ты получаешь бонус +20 к Тестам на Баллистик и Ближний Бой.

Вещее Уклонение
(Precognitive Dodge)

Порог: 11
Время: Свободное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: Сам

Ты способен манипулировать вероятностями для собственного блага. Нити твоего ближайшего будущего ясно отражаются перед твоим внутренним взором. Таким образом, ты можешь Уклониться от выстрела ещё до того, как тот будет произведен. Прояви эту психосилу, и в бою тебя будет хранить удача: ты, словно танцор, вплетёшь свой путь в узор боя, без единой царапины скользя сквозь потоки смертоносного огня. До конца твоего следующего Хода все Тесты Баллистика, сделанные с тем, чтобы попасть в тебя из дистанционного оружия, получают штраф -30.

Сверхъестественная Бдительность
(Preternatural Awareness)

Порог: 9
Время: Частичное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам

Вынося свои чувства далеко за рамки простого сенсорного восприятия, ты получаешь невероятно чёткое представление о том, что происходит вокруг тебя. Твои глаза закатываются, но твои чувства в это время рыщут вокруг тебя, сообщая о каждой детали – ты словно смотришь во все стороны разом. Помимо того, ты получаешь некоторое представление о том, что ждёт тебя в ближайшем будущем – это позволяет тебе с невероятной точностью замечать любые опасности. Пока эта сила активна, к броскам Инициативы ты прибавляешь свой Бонус Силы Воли, а ко всем своим Тестам Восприятия получаешь бонус +20.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые ты превзошел Порог, ты можешь прибавить Бонус Силы Воли к Инициативе ещё раз.

Психометрия
(Psychometry)

Порог: 16
Время: Полное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам (смотри описание)

Проявление интенсивных эмоций оставляет психический след на предметах и местах, имеющих к ним отношение. Предмет, который оставался с владельцем достаточно долго, также перенимает его духовный отпечаток. При помощи этой силы ты способен читать психические следы, оставленные другими, и воспринимать эмоциональные отпечатки, оставленные на том или ином предмете. Эти картины чаще всего носят характер чувственной информации. Так, прорицатель может ощутить резкий кровавый вкус убийства или липкую вонь отчаяния.

Эту силу можно использовать двояко: во-первых, ты можешь «прочитать» определённый предмет, а во-вторых – считать все психические следы определённой области. В первом случае предмет должен находиться у тебя в руках, во втором – ты ощущаешь наиболее мощные следы в области, радиус которой равен твоему Бонусу Силы Воли в метрах.

Качество и природа полученной информации зависят от того, как долго поддерживается сила. Ты получаешь новый кусок информации каждые 10 Раундов, которые ты держишь объект в руках или «сканируешь» территорию.

Раунды	Результат
10	Чувствуешь саму свежую из сильных эмоций – любовь, ненависть, вожделение, страх и т.п.
20	Воспринимаешь общие черты того, кто оставил эмоциональный след.
30	Воспринимаешь четкий образ того, кто оставил эмоциональный след.
40	Ты узнаешь род занятий этого человека (т.е. Профессию и Ранг).
50	Узнаешь имя этого человека.
+10	Выясняешь дополнительный факт об этом человеке (на откуп Мастеру).

Истечение: За каждые 10 очков, на которые ты превзошел Порог, временной шаг для приведённой выше таблицы уменьшается вдвое: превысил Порог на 10 очков – результат следующей ступени открывается каждые 5 Раундов; превысил на 20 – каждые 2 Раунда; на 30 – каждый Раунд.

Гороскоп
(Personal Augury)

Порог: 14
Время: Полное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: Касание

Эта психосила позволяет тебе прозреть судьбу одной желающей того цели. Тебе могут открыться знаки грядущих грозных испытаний, новых возможностей и даже ниспосланные свыше советы для твоего клиента. Чтобы начать составление гороскопа, ты должен взять своего клиента за руки и попросить того сформулировать вопрос, на который он желает получить ответ. Он может быть как очень конкретным, скажем, «Какие ужасы скрывает крепость Терновой Чаши?», так и довольно расплывчатым, например, «Как мне угодить моему Инквизитору?». Чем более конкретен вопрос, тем более точен будет на него ответ. Как только вопрос сформулирован, прорицатель и его клиент проводят следующие полчаса наедине с Психофокусом. Процесс может представлять собой и раскладывание Императорских Таро, и бросание резных рун, и изучение внутренностей жертвенного животного, и любой другой подходящий к случаю процесс. По истечении этого времени ты можешь пройти Тест на Психическое Чутьё, назначение которого – аккуратно прощупать вероятностные узоры будущего твоего клиента. Каждая ступень успеха позволяет получить более подробную информацию.

Ступени Успеха	Результат
0	**Рок:** Прорицатель получает символическое предупреждение о самой значительной помехе или опасности, связанной с заданным вопросом.
1	**Дурное Влияние:** Прорицатель получает представление о самой значительной преграде, а также о двух менее значительных негативных факторах, с которыми суждено столкнуться клиенту.
2	**Благотворные Факторы:** Прорицатель получает намек на самое значительное преимущество в руках клиента перед грядущей преградой.
3+	**Судьба:** Прорицатель получает всю вышеозначенную информацию и может предложить клиенту некую мистическую фразу в качестве совета.

Взгляд в Душу
(Soul Sight)

Порог: 23
Время: Полное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам

Говорят, что прорицатели способны читать беспокойные узоры человеческой ауры, этого призрачного «я», которое каждое существо бессознательно проецирует в варп. Всматриваясь в детали и оттенки этой ауры, Псайкер способен многое узнать об обуревающих человека чувствах: от мимолетной ряби эмоций до психического здоровья и глубинного состояния души, пороков и сокровенных кошмаров, которые, быть может, таятся в её глубинах.

Когда сила проявлена, прорицатель может попытаться прочесть ауру любого существа в качестве Полного Действия. Для этого понадобится пройти Тест на Психическое Чутьё, каждая ступень успеха в котором обеспечит прорицателя более подробной информацией. Прорицатель должен проявлять эту силу каждый раз, как хочет прочитать ауру ещё одного человека.

Успехи	Результат
0	**Цвет.** Ты фокусируешься на доминирующем оттенке ауры цели. Это позволяет тебе определить три сильнейших эмоции, которые цель в данный момент испытывает. Помимо этого, ты способен определить расу цели и факт наличия у неё психосил любой из Дисциплин (без подробностей). По яркости свечения и завихрениям ауры ты также способен грубо прикинуть примерное ментальное и телесное здоровье цели. Это не предоставит тебе конкретного количества Ран или Очков Безумия, скорее общее впечатление о состоянии (хорошее, плохое, ослабленное и т.д.). Наконец, ты с уверенностью можешь сказать, является ли цель Неприкасаемым.
1	**Поток.** Ты получаешь всю информацию, которая описана выше, плюс более глубокое понимание эмоционального состояния цели и полную гамму текущих эмоций цели. Помимо того, ты проникаешь в самую суть существа и его привычного типа поведения (депрессивный, мизантроп, оптимист и т.п.). Пока психосила Активна, она обеспечивает тебе бонус +10 ко всем Тестам Товарищества, направленным на этого человека. Помимо того, ты можешь различить скрытые токи эмоций, вызванных биологическими причинами, такими как голод, вожделение, усталость, интоксикация, боль и т.п. Благодаря этому, ты легко сможешь судить о текущем уровне Ран и Усталости цели. Наконец, если цель владеет силами какой-либо Дисциплины, ты можешь определить, какой именно (но не сами Психосилы).
2	**Форма.** Ты получаешь всю описанную выше информацию, но при этом обретаешь более глубокое понимание движущих целью эмоций и эмоциональных состояний цели. Характер смешения ауры с потоками энергий варпа даёт понять, обладает ли цель Очками Порчи (но не позволяет оценить их количество). Остаточная рябь ауры указывает на три наиболее ярких эмоции, испытанных целью за последние 12 часов. Ты способен определить точное количество Очков Безумия цели и терзающие её психические отклонения и зависимости. Если цель владеет силами любой из Психических Дисциплин, ты можешь определить её точный Пси-рейтинг.
3+	**Узор.** Ты получаешь всю описанную выше информацию, а заодно и полную расшифровку ауры цели. Ты можешь узнать точное количество Очков Порчи цели. Помимо того, ты точно можешь сказать, владеет ли цель какими-либо Малыми Психосилами (хоть и не точный их список). Наконец, ты можешь сказать, настоящая эта аура или является плодом чьего-либо сверхъестественного вмешательства (Психосил, Демонических мороков, технологических устройств и т.п.). Впрочем, даже в этом случае ты не можешь прочесть истинной ауры существа – точно можно сказать только искусственная она или настоящая.

→

Пиромантия

Почитаемая большинством Имперских учёных мужей (точнее, тех из них, кто вообще волен обсуждать подобные материи) одновременно наиболее распространённой и наиболее ограниченной из Психических Дисциплин, Пиромантия есть искусство создания огня и управления пламенем. Приверженцы Дисциплины зовутся пиромантами или пирокинетиками. Менее милосердные души, а также те, кому довелось побывать на «принимающей» стороне их способностей, чаще именуют их «пироманьяками». Никому из них, однако, и в голову не придет отрицать эффективность мастера-пирокинетика на поле боя.

Примечание: Все психосилы этой Дисциплины, способные наносить урон, также способны подджечь свою цель; подробности на **стр. 414**.

Слепящая Вспышка
(Blinding Flash)

Порог: 11
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 12 м

Силой своего разума ты фокусируешь пылающую ментальную энергию, а затем выпускаешь её во вспышке жгучего яркого света, способного ослепить каждого, кто оказался в радиусе действия силы. Цели, пользующиеся приспособлениями для защиты зрения (или не имеющие зрения вовсе), иммунны к этой психосиле. Все прочие обязаны пройти Тест Ловкости или ослепнуть на Xd10 Раундов, где «X» – это уровень твоего Пси-рейтинга. Ослеплённые цели автоматически проваливают основанные на зрении Тесты, передвигаются с половиной обычной скорости и получают штраф -20 ко всем Тестам, связанным с боем, движением или реакцией. Помни, что псайкер (из числа недалёких) вполне может ослепить и себя самого.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые ты превзошел Порог, увеличь Дистанцию на 4 метра.

Призыв Пламени
(Call Flame)

Порог: 8
Время: Частичное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам

Одна из самых первых сил, которую изучают последователи этой Дисциплины – это способность создавать огонь силой мысли. При помощи этой силы Псайкер может возжечь в своей ладони небольшой сгусток пламени (размером и интенсивностью равный пламени факела). Это пламя увеличивает Урон от безоружной атаки Псайкера на 2 единицы, и делает её Энергетической. Впрочем, её основное предназначение отнюдь не боевое – в первую очередь она служит источником света и основой для прочих пирокинетических сил, вроде Скульптора Пламени. Пока эта сила активна, ты можешь пользоваться одной рукой только для того, чтобы держать в ней пламя.

Таблица 6-7: Психосилы Пиромантии

Имя	Порог	Конц.	Поддерж.
Слепящая Вспышка	11	Частичное Действие	Нет
Пылающий Кулак	10	Частичное Действие	Да
Призыв Пламени	8	Частичное Действие	Да
Усмирение Пламени	16	Частичное Действие	Да
Огненная Стрела	11	Частичное Действие	Нет
Огненный Шторм	16	Частичное Действие	Нет
Холокост	23	Полное Действие	Да
Испепеление	19	Полное Действие	Да
Скульптор Пламени	13	Частичное Действие	Да
Стена Огня	17	Полное Действие	Да

Усмирение Пламени
(Douse Flame)

Порог: 16
Время: Частичное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: 5 м х Бонус Силы Воли

Чтобы отринуть зов вырвавшегося на свободу пламени, нужен могучий разум. Усмирение Пламени немедленно гасит любой огонь в области своего действия, а также нарушает работу оружия, испускающего пламя (например, огнемётов), так что выпущенное топливо просто не загорается, если огнемёт находится в радиусе действия силы (конкретные детали зависят от модели оружия). Помни, однако, что некоторые огнеопасные субстанции, например, прометиум, которым свойственно гореть при контакте с воздухом, воспламенятся снова сразу же, как только окажутся за пределами Дистанции силы.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, увеличь Дистанцию силы на 5 метров.

Огненная Стрела
(Fire Bolt)

Порог: 11
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 100 м

При помощи этой силы ты можешь посылать во врага стрелы ревущего пламени. Внешний вид этих стрел целиком зависит от тебя – то могут быть как лучи обжигающего белого света, так и вопящие призрачные лица, заключённые внутрь шаров чёрно-зеленого огня. Стрелу можно направить в любого противника в зоне видимости в пределах Дистанции силы. Попадание вычисляется при помощи Среднего (+0) Теста Силы Воли. В случае попадания стрела наносит 1d10+5 единиц Энергетического Урона.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, ты создаешь дополнительную Огненную Стрелу, которую можешь направить в любого врага в зоне видимости в пределах Дистанции силы. Тест Силы Воли кидается для каждой отдельной цели.

Пылающий Кулак

(Burning Fist)

Порог: 10

Время: Частичное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: Сам

Сосредоточившись, ты способен облачить кисти своих рук в мерцающее пламя. Пока эта психосила действует, твои безоружные атаки наносят 1d10+БС Энергетического Урона и теряют особенность Примитивное.

Огненный Шторм

(Fire Storm)

Порог: 16

Время: Частичное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 50 м

Огненный Шторм мгновенно создает вокруг цели испепеляющий огненный вихрь, в котором горит даже сам воздух. Ты можешь создать Шторм в пределах Дистанции силы, в любом месте в зоне твоей прямой видимости. Сам Огненный Шторм имеет радиус 6 метров с центром на указанной точке (или существе). Огненный Шторм причиняет 1d10+5 единиц Энергетического Урона всем существам и предметам в этой области.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, Урон этой психосилы возрастает на 1d10 единиц.

Холокост

(Holocaust)

Порог: 23

Время: Полное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: 6 м

Очень немногие пирокинетики достаточно сильны для того, чтобы просто знать эту легендарную психосилу, и ещё меньшее их количество имеет храбрость воспользоваться ею. Холокост вызывает к жизни раскаленную добела огненную бурю, исходящую из самых сокровенных глубин разума Псайкера. Пламя Холокоста пылает во всех измерениях, с равным успехом действуя как на сущности имматериума, так и на вполне телесных созданий, но цена высока, ибо псайкер рискует потерять свою душу в яростном безумии этого всесожжения. Пока сила активна, пламя Холокоста бьёт из псайкера вовне, каждый Раунд причиняя 1d10 Энергетического Урона на единицу Бонуса Силы Воли всем созданиям и предметам в пределах Дистанции силы. Этот урон игнорирует Броню и Бонус Выносливости целей. Пока сила активна, сам псайкер каждый Раунд получает 1d10+1 Энергетического Урона (также игнорирующего БВ и Броню). От пламени Холокоста нет защиты ни у кого, и сущности варпа горят в нём так же, как и те, кто несет оковы плоти. Раны, нанесённые пламенем Холокоста, не способна исцелить ни одна психосила, а тот, кто сгорел в этом пламени, уничтожен отныне и навсегда.

Испепеление

(Incinerate)

Порог: 19

Время: Полное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: 10 м

Испепеление позволяет тебе генерировать высокоинтенсивное тепло с той же лёгкостью, что и сжигающее пламя. Возбуждая движение молекул при помощи психической энергии на очень малой площади какой-либо поверхности, ты создаешь эффект ещё более разрушительный, нежели даже выстрел из мельтагана. Однако при этом тебе необходимо концентрироваться именно на одной точке, что затрудняет применение этой силы в качестве оружия против подвижных целей. Дистанция Испепеления – 10 метров, и наносит она 1d10+1 Энергетического Урона. Каждый Раунд после первого, в случае, если ты используешь Полное Действие для концентрации на цели (она должна оставаться в пределах Дистанции и на линии видимости), эта Психосила наносит на одну единицу Урона больше, чем в предыдущем Раунде. Урон, причиненный Испепелением, игнорирует Броню и Выносливость Цели.

Скульптор Пламени

(Sculpt Flame)

Порог: 13

Время: Частичное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: 5 м x Бонус Силы Воли

Ты управляешь формой горящего вокруг тебя пламени. При помощи этой способности ты можешь заставить огонь гореть сильнее, или придать ему любую форму, которую пожелаешь. Успешная манифестация этой психосилы означает, что с горящим неподалеку от тебя огнём ты можешь проделать одну вещь из следующего списка:

- Удвоить площадь горения (подразумевается, что для горения есть подходящее топливо).
- Уменьшить площадь горения вдвое.
- Распространить огонь на количество квадратов, равное твоему Бонусу Силы Воли в любом угодном тебе направлении.
- Придать огню грубые, но узнаваемые формы, напоминающие существ, части тела, людей или предметы.
- Заставить огонь с силой полыхнуть, что потребует от всех прилегающих целей совершить Тест Ловкости, в случае провала которого цель будет охвачена огнём.
- Заставить огонь испускать дым, накрывающий площадь втрое большую, нежели занимает сам огонь (считается обычным дымом или туманом).

Каждый Раунд ты можешь или выбрать новый эффект, или применить тот же эффект к тому же источнику пламени.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, ты получаешь возможность управлять огнём более эффективно. Скажем, если ты превосходишь Порог на 5 очков, образы, создаваемые из пламени, будут легко узнаваемы. Если же на 10 очков, то твои фигуры будут словно живые, будто вырезанные из пламени опытным скульптором. Или ты можешь увеличить дистанцию распространения огня вдвое за каждые 5 очков (т.е., скажем, за 10 очков ты увеличишь эту дистанцию до БСВх4).

Стена Огня

(Wall of Fire)

Порог: 17

Время: Полное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: 60 м

Относительно простая, но при этом эффективная способность из арсенала пирокинетика, эта сила позволяет тебе создать неподвижную огненную преграду, которая будет гореть до тех пор, пока ты сможешь её поддерживать. Стена в три метра высотой и в метр толщиной, а растянуть её можно на 10 метров за каждую единицу твоего Бонуса Силы Воли. Разместить её можно в любом месте в пределах Дистанции силы, даже прямо «поверх» врагов – им, тем не менее, позволен Лёгкий (+30) Тест Ловкости, позволяющий вовремя отскочить в сторону. Пересечение этой стены или провал Теста ведёт к получению 1d10 единиц Энергетического Урона (игнорирующего Броню). Кроме того, потребуется ещё один Тест Ловкости – чтобы не загореться.

Телекинетика

Искусство этой Дисциплины заключается в превращении ментальной энергии в физическую силу. Носителей этой силы именуют телекинетиками, и их способности помогают им с лёгкостью преступать законы физики. Телекинетики широко известны как волевые и упорные личности, с которыми трудно общаться, но которых, в отличие от других псайкеров, хотя бы можно понять. Почти повсеместно распространённый образ, связанный с понятием «телекинетик» – мертвенно-бледный, нездоровый и довольно капризный индивид. В реальности же Телекинетики зачастую страдают сильнейшими мигренями, носовыми кровотечениями и повышенным кровяным давлением – такова их плата за силу.

Ловец Пуль
(Catch Projectiles)

Порог: 16
Время: Реакция
Поддержание: Нет
Дистанция: 1 м x Бонус Силы Воли

При помощи своих телекинетических способностей ты можешь останавливать летящие снаряды. Эта сила работает только против твердых снарядов, так что энергетические атаки проходят сквозь барьер беспрепятственно. До конца твоего следующего хода барьер способен автоматически «поймать» столько снарядов, сколько у тебя единиц Бонуса Силы Воли – эти снаряды остановятся и зависнут в воздухе. Когда же действие силы истечет, они попадают на землю.

Бросок
(Fling)

Порог: 14
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 10 м

Ты способен телекинетически приподнимать незакреплённые объекты и швырять их в цель. За один раз ты можешь поднять до 5 килограмм на единицу Бонуса Силы Воли. Метнуть груз ты можешь на расстояние, равное твоему утроенному Бонусу Силы Воли в метрах. Чтобы выяснить, попал ли ты в цель, пройди Тест Силы Воли. В случае успеха место попадания вычисляется по броску этого Теста. Предмет наносит 1d10 единиц Ударного Урона, плюс 1 единица на каждые 5 килограмм веса.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, ты способен поднять на 5 x БСВ килограмм больше обычного.

Силовой Барраж
(Force Barrage)

Порог: 21
Время: Полное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 10 м x Бонус Силы Воли

Эта сила работает в точности как Силовая Стрела, но в этом случае ты создаешь по одной стреле за каждую единицу твоего Бонуса Силы Воли. При проявлении этой силы попадание каждой стрелы вычисляется по отдельности.

Таблица 6-8: Психосилы Телекинетики

Имя	Порог	Конц.	Поддерж.
Ловец Пуль	16	Реакция	Нет
Бросок	14	Частичное Действие	Нет
Силовой Барраж	21	Полное Действие	Нет
Силовая Стрела	13	Частичное Действие	Нет
Точный Телекинез	23	Частичное Действие	Да
Психический Клинок	19	Частичное Действие	Да
Психическое Сдавливание	17	Частичное Действие	Нет
Толчок	13	Частичное Действие	Нет
Телекинез	11	Частичное Действие	Да
Телекинетическ. Щит	17	Частичное Действие	Да

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, ты создаешь ещё одну стрелу.

Силовая Стрела
(Force Bolt)

Порог: 13
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 10 м x Бонус Силы Воли

При помощи этой психосилы ты способен метать во врагов сгустки осязаемой ментальной энергии. Пройди Тест Силы Воли, чтобы выяснить, попал ли ты в цель. В случае успеха, твоя атака наносит 1d10 Ударного Урона, плюс 1 единицу Урона за каждое очко твоего Бонуса Силы Воли.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, ты наносишь дополнительно 1 единицу Ударного Урона.

Точный Телекинез
(Precision Telekinesis)

Порог: 23
Время: Частичное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: 10 м

Если Телекинез это кувалда, то Точный Телекинез – скальпель. Эта способность позволяет добиваться гораздо более тонких результатов при использовании телекинетической силы. Именно эта психосила позволяет такие вещи, как вытаскивание чеки из вражеской гранаты, нажимание клавиш на дата-планшетах, переключение тумблеров, открывание защелок и метание небольших снарядов в цель. В целом, при помощи этой силы ты можешь манипулировать объектом так, словно он находится у тебя в руках. В любой ситуации, где понадобился бы Тест Характеристики, вместо нее используется Сила Воли.

Психический Клинок
(Psychic Blade)

Порог: 19
Время: Частичное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам

Феноменально сложная в усвоении способность, эта сила позволяет тебе спроецировать свою волю в виде клинка из психической энергии. Из-за того, что «материалом» этого лезвия служит силовая энергия, он может быть невероятно тонок, толщиной не более молекулы – психический клинок способен пронзать доспехи, словно те сделаны из бумаги. Психический клинок – крайне опасное в использовании оружие, но все сомнения касательно него обычно теряются на фоне его невероятной боевой эффективности.

При манифестации эта психосила создает меч, для использования которого не нужна ни свободная рука, ни талант группы Оружие Ближнего Боя; природа этого меча, однако, не позволяет Парировать им вражеские атаки. Чтобы нанести удар этим мечом, телекинетик должен пройти Тест Силы Воли, а не Ближнего Боя. В случае успеха оружие наносит 1d10 Резаного Урона, плюс 2 единицы за каждое очко Бонуса Силы Воли. Помимо этого, Клинок обладает Бронебойностью, равной удвоенному значению твоего Бонуса Силы Воли псайкера. Тем не менее, стоит помнить, что самой большой опасностью этой психосилы является потеря концентрации на сражении – при броске на атаку 95-00, секундное отвлечение мыслей приводит к тому, что клинок автоматически попадает в ближайшее существо в пределах досягаемости рукопашного боя псайкера. Если целей несколько, клинок ранит существо, наиболее значимое для псайкера в эмоциональном плане. Если рядом нет никого, кроме первоначальной цели удара, Псайкер попадает по себе.

Психическое Сдавливание
(Psychic Crush)

Порог: 17
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 10 м

Ты направляешь свою телекинетическую энергию против своих врагов, заключая их в сокрушающие объятия, способные выдавить из них саму жизнь. Проявив эту психосилу, ты должен направить её на одного из врагов, находящихся в пределах её Дистанции. Пройди Состязательный Тест своей Силы Воли против Выносливости своего оппонента. Если ты выигрываешь Тест, ты наносишь 1d10 Ударного Урона, плюс 1 единицу за каждое очко твоего Бонуса Силы Воли. За каждую ступень успеха ты наносишь дополнительно ещё 2 единицы Урона.

Истечение: За каждые 5 единиц, на которые ты превзошел Порог, ты можешь увеличить Дистанцию на 10 метров.

Толчок
(Push)

Порог: 13
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 10 м

Ты собираешь сгусток телекинетической энергии и направляешь его в любую одиночную цель в пределах Дистанции силы. Пройди Состязательный Тест твоей Силы Воли и Силы оппонента. Если ты выигрываешь, то сбиваешь оппонента с ног. Помимо того, за каждую ступень успеха ты причиняешь 1 уровень Усталости.

Истечение: За каждые 5 единиц, на которые ты превзошел Порог, ты можешь увеличить Дистанцию на 10 метров, или получить +10 к Тесту Силы Воли.

Телекинез
(Telekinesis)

Порог: 11
Время: Частичное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: 10 м

Телекинез – способность использовать мощь своего разума для перемещения неживых и неподвижных объектов. В пределах Дистанции силы ты можешь поднимать и передвигать любой объект, вес которого не превышает 5 килограмм на единицу твоего Бонуса Силы Воли. Пока сила активна, ты можешь потратить Свободное Действие, чтобы медленно переместить выбранный объект в любое место в пределах её Дистанции. Эта сила не действует на живых созданий. При помощи объекта, которым ты манипулируешь, нельзя совершать атаки. Как только ты прекращаешь концентрироваться на предмете, он медленно опускается на землю.

Телекинетический Щит
(Telekinetic Shield)

Порог: 17
Время: Частичное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам

Ты окружаешь себя полем телекинетической энергии. Это поле функционирует как силовой щит, обеспечивая тебе 1 очко Брони (на Все) вдобавок к любому доспеху, который уже надет на тебя. Потратив Полное Действие после активации этой Психосилы, ты можешь заставить щит вибрировать на любой цветовой частоте по твоему выбору (золотисто-желтый, цвета кости, льдисто-голубой и т.д.). Стоит, однако, помнить, что результатом будет, в лучшем случае, слабый ореол света вокруг псайкера. Он не непроницаем и не блокирует линию видимости противника.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые ты превзошел Порог, Броня поля увеличивается на 1.

Телепатия

Эта Дисциплина позволяет своему приверженцу вступать в контакт с чужим разумом и контролировать его. Неоспоримое ментальное доминирование, потайные внушения – телепат способен плавить и отливать заново мысли окружающих одним мановением своего могучего сознания. Своеобразной расплатой за силу телепата служит склонность к мизантропическим депрессиям. Слишком уж ясно видны им зловонные котлы человеческих мыслей и эмоций – знание, обладая которым, трудно сохранить радужные иллюзии касательно благородства человеческой души. По мере того, как сила телепата растет, ему становится все труднее полностью отсекать несмолкаемый шум чужих мыслей. Постепенно многие из них начинают попросту ненавидеть большие скопления людей. И помимо этих постоянных раздражителей телепаты подвергаются и другому риску, связанному с их способностями. Проникая в чужой разум, легко «подцепить» чужие привычки, безумные верования и даже психическую порчу. Телепат может даже полностью потерять свое собственное «Я», став лишь отражением окружающих его людей, трагической фигурой, бледной тенью того человека, которым он когда-то был. Этих несчастных, как правило, ждет милосердная чистка сознания или переделка в сервитора.

Повелитель Зверей

(Beastmaster)

Порог: 13

Время: Частичное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: 8 м

Ты способен простирать свой разум над животными, влияя на их эмоции и добиваясь рудиментарной формы общения. Относительная простота разума животных позволяет тебе доминировать над ними. Выбранное животное обязано подчиняться каждому твоему приказу. При проявлении этой психосилы выбери одно животное в пределах Дистанции силы. Каждый Раунд, пока ты поддерживаешь эту силу, ты можешь потратить Реакцию на то, чтобы отдать животному команду. Команда должна быть простой, такой как «иди», «охраняй», «убегай», «быстрее», «атакуй» и т.п. Животное будет выполнять команду в силу своего разумения и способностей. Если животное почувствует угрозу или ему будет отдан приказ, противоречащий его природе, оно может пройти Тест Силы Воли, чтобы разорвать путы контроля. То, как оно будет действовать после этого, целиком зависит от того, как ты обращался с ним.

Принуждение

(Compel)

Порог: 17

Время: Частичное Действие

Поддержание: Нет

Дистанция: 8 м

Одна из самых прямолинейных «псайкерских мозголомных штучек», Принуждение позволяет на краткий миг заставить других действовать против своей собственной воли. Принуждение – крайне многогранная сила, полезная как для явного, так и для тайного вмешательства. При манифестации этой силы пройди Состязательный Тест Силы Воли. В случае успеха цель должна послушаться твоей команды. Приказ должен быть кратким и простым, а выполнение его должно уложиться не более чем в один Раунд. Годными командами считаются «убегай», «атакуй ту-то цель», «танцуй джигу» и т.п. При помощи этой силы можно принудить лишь к физическому действию. Так, к примеру, нельзя заставить произнести правду или проявить психосилу. Если результатом выполнения команды станет акт суицида, цель получает бонус +30 к своему Тесту Силы Воли.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые ты превзошел Порог, ты получаешь бонус +10 к своему Состязательному Тесту Силы Воли.

Доминирование

(Dominate)

Порог: 24

Время: Частичное Действие

Поддержание: Да

Дистанция: 8 м

Эта сила, пожалуй, пользуется самой дурной славой среди всех телепатических способностей, ибо она позволяет проникнуть в разум цели и полностью завладеть её телом. Пройди Состязательный Тест Силы Воли. В случае успеха ты получаешь возможность управлять телом своей цели словно марионеткой. Пока сила активна, ты можешь делить доступные тебе Действия между собой и своей целью. Например, ты можешь потратить одно Частичное Действие на то, чтобы выстрелить в орка из своего лазерного пистолета, а второе – на то, чтобы в орка из болтера выстрелила твоя марионетка. Марионетка использует свои собственные Характеристики, но при этом получает штраф -10, потому что её действия направляются извне. При помощи этой силы можно принудить лишь к физическому действию. Так, к примеру, нельзя заставить произнести правду или проявить психосилу. Любое действие, которое можно счесть самоубийственным, даёт цели право на новый Состязательный Тест Силы Воли с бонусом +20, при победе в котором она немедленно получает свободу.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые ты превзошел Порог, ты получаешь бонус +10 к своему Состязательному Тесту Силы Воли.

Таблица 6-9: Психосилы Телепатии

Имя	Порог	Конц.	Поддерж.
Повелитель Зверей	13	Частичное Действие	Да
Принуждение	17	Частичное Действие	Нет
Доминирование	24	Частичное Действие	Да
Воодушевление	9	Частичное Действие	Да
Чтение Разума	23	Полное Действие	Нет
Проекция	21	Полное Действие	Да
Психический Вопль	18	Частичное Действие	Нет
Меня Тут Нет	14	Частичное Действие	Да
Телепатия	11	Свободное Действие	Да
Устрашение	13	Частичное Действие	Нет

Ближе, Чем Плоть

Телепатия – весьма интимный акт, в каком-то роде куда более личный и волнующий, чем любой телесный контакт. Проникновение в чужое сознание – это действие беспокоящее и дезориентирующее, ибо двух одинаковых разумов не существует, и никто не может сказать, что именно телепат найдёт в чужой душе. Невольные жертвы телепатического вмешательства обычно ощущают глубочайшую ненависть к вторгшемуся в их сознание псайкеру; ненависть, граничащую с психопатическим отвращением.

Входя в контакт с разумом другого человека, телепат, помимо шанса обрести нового врага, рискует и своей ментальной чистотой. Слишком легко случайно «подхватить» личностную особенность другого человека, или, что гораздо хуже, коснуться мерзостной скверны чужого безумия. Личности псайкеров, злоупотребляющих своим даром, часто сильно меняются, порой исчезая совсем под действием многочисленных контактов с чужим сознанием. Несомненно, печальна судьба этих несчастных потерянных душ. Хуже утраты своего Я для телепата может быть только одно – контакт с падшей и порченой душой. Хаос никогда не упускает возможности воспользоваться мостом, что псайкер выстраивает между своим разумом и разумом своей цели.

Если псайкер вступает в контакт с тем, чей уровень Безумия или Порчи вдвое (и более) превышает его собственный, он должен пройти Тест Силы Воли. В случае провала некая часть ментальной гнили проникает в душу псайкера, привнося с собой 1d10 Очков Безумия или Порчи, в зависимости от того, какой именно тип гнили превалирует в душе цели. Если и Безумие, и Порча цели вдвое (или более) выше, чем у телепата, псайкер должен пройти второй Тест Силы Воли, провал которого вызывает получение еще 1d10 Очков Безумия или Порчи соответственно.

Воодушевление

(Inspire)

Порог: 9
Время: Частичное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: 6 м

Ты поддерживаешь боевой дух своих товарищей, исподволь внушая им образы, связанные с великой отвагой и приглушая различные негативные эмоциональные стимулы, что позволяет им решительно отвергнуть страх и сомнения. Количество целей, равное твоему Бонусу Силы Воли, немедленно превозмогают эффекты Подавления и Страха и остаются невосприимчивыми к ним до тех пор, пока остаются в области Дистанции силы, и пока ты продолжаешь поддерживать её. Такая «психическая пропаганда» является весьма распространённым орудием в арсенале Имперской Гвардии.

Чтение Разума

(Mind Scan)

Порог: 23
Время: Длительное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: Касание

При помощи этой силы ты способен читать разум цели, зондируя его на предмет сокрытых внутри секретов. Для того чтобы психосила сработала, ты должен коснуться цели: в случае, если не применяются более разумные методы, для этого потребуется успешный Тест Ближнего Боя. Если касание удалось, проводится состязание воли, чтобы выяснить, удалось ли псайкеру пробить ментальные барьеры цели и раздобыть искомую информацию.

Чтение Разума – длительный процесс, который занимает до пяти Раундов. В течение каждого Раунда проводится Состязательный Тест Силы Воли. Если псайкер выигрывает, он проникает глубже в душу своей цели. Если выигрывает цель, это означает, что ей удалось вытолкнуть псайкера из своего разума; на этом сеанс Чтения Разума заканчивается.

Каждый Раунд, на протяжении которого сила активна, снабжает псайкера следующей информацией:

Раунд 1 (Контакт)

Информация: Псайкер вступает в контакт с разумом цели, получая самую поверхностную информацию, такую как имя, настроение, уровень Безумия, физического здоровья и т.п.

Раунд 2 (Поверхностные Мысли)

Информация: Псайкер считывает самые поверхностные и сиюминутные мысли цели, такие как мнение о Псайкере, непосредственные страхи и опасения, сознательную ложь, а также образ одного места, предмета, события или человека, имеющего сильное эмоциональное значение для цели (типа любовника, личной жилой ячейки, фамильной ценности или обряда инициации в культ). Обрати внимание, что причина, по которой проявившийся образ является столь важным, остаётся неясной – явными становятся лишь связанные с ним эмоции. На этом этапе становится виден уровень Порчи цели.

Раунд 3 (Кратковременная Память)

Информация: Псайкер проникает в воспоминания цели, покрывающие последние 12 часов её жизни и получает возможность узнать о двух значимых для цели местах, предметах, событиях или личностях. И снова – явными остаются лишь связанные с этими образами эмоции, а не конкретные факты. На этом этапе Псайкер добирается до разнообразных тривиальных воспоминаний цели – личных паролей, кодов доступа в жилые ячейки, излюбленные пути на работу, номера банковских счетов, часто используемые Умения, Таланты, Характеристики и т.п.

Раунд 4 (Подсознание)

Информация: Псайкер получает детальное понимание того, почему определённые места, предметы, события или люди столь значимы для цели, а также то, каким образом они соотносятся друг с другом. Псайкеру открываются верования цели, её мотивы и личные устремления, также как и нынешняя сеть контактов цели. На этом этапе из разума цели можно извлечь даже сложные шифры, и даже выяснить основные этапы становления личности цели (ранние воспоминания, взросление, старение и т.д.).

Раунд 5 (Обнажение Души)

Информация: Разум цели полностью открыт духовному взору Псайкера. Он способен извлечь любую информацию, хранящуюся даже в самых тёмных и забытых уголках сознания.

Псайкер может попытаться предпринять попытку проникнуть в чужой разум тайно – в этом случае в Состязательных Тестах Силы Воли он получит штраф -10. В случае тайного чтения цель ощущает лишь лёгкое беспокойство, но пребывает в неведении, что в её разуме копается посторонний.

Если сканирование не тайное, цель с полной определённостью ощущает, что кто-то проникает к ней в душу и предпринимает самые решительные меры к тому, чтобы разорвать физический контакт с Псайкером – если понадобится, то с помощью насилия.

Проекция

(Projection)

Порог: 21
Время: Полное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: Сам

Ты можешь отсылать свой бестелесный дух и разум на огромные расстояния, что позволяет тебе входить в контакт с теми, кто далеко от тебя. Ты проецируешь свое ментальное «Я» (способное выглядеть так, как ты сам пожелаешь), которое перемещается со скоростью мысли, но подвергается при этом большой опасности, поскольку коренные обитатели имматериума и другие псайкеры в этот момент способны атаковать твой разум непосредственно. Кроме того, во время Проекции ты полностью теряешь связь со своим физическим телом. Эта сила позволяет тебе поддерживать связь с любым хорошо знакомым тебе человеком (с товарищем-аколитом или своим Инквизитором), находящимся в той же солнечной системе, что и ты сам. Невольные цели (или те, кому просто не нравится, когда посторонние люди вторгаются в их мысли) могут провести Состязательный Тест Силы Воли с Псайкером, чтобы заставить того вернуться назад в свое тело. Во время действия этой силы тело псайкера находится без сознания.

Психический Вопль

(Psychic Shriek)

Порог: 18
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 10 м

Громкость голоса ограничена физическими возможностями голосового аппарата и широтой диапазона, в котором звук воспринимает сам слушатель. Внутри разума таких ограничений нет. При помощи этой силы ты собираешь свою волю, и выпускаешь её вовне в виде оглушительного взрыва ментальной энергии, способного перегрузить нервную систему и лишить сознания одну или несколько целей. Все существа в пределах Дистанции силы, которых ты укажешь, должны преуспеть в Тесте Силы Воли или получить столько уровней Усталости, сколько у тебя очков Бонуса Силы Воли.

Истечение: За каждые 10 очков, на которые ты превзошел Порог, ты можешь увеличить Дистанцию на 10 метров.

Меня Тут Нет

(See Me Not)

Порог: 14
Время: Частичное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: 20 м

Ты стираешь свое присутствие из сознания других людей. Эта сила есть нечто большее, чем простая «невидимость» – цели, на которых успешно воздействует эта сила, в буквальном смысле слова неспособны воспринимать тебя. Они, конечно, могут заподозрить, что здесь кто-то есть, но на твои действия они способны реагировать разве что на этапе их последствий. Так, например, ты можешь ударить стражника, находящегося под действием этой психосилы – стражник почувствует, что его «что-то» ударило и определённо предпримет все действия к тому, чтобы обнаружить источник атаки и избежать возможного второго удара, но при этом он будет старательно вести себя так, будто тебя здесь нет.

Проявляя эту силу, ты можешь указать цели, находящиеся в пределах Дистанции силы, число которых не должно превышать твоего Бонуса Силы Воли. Каждая из этих целей должна преуспеть в Тесте Силы Воли, или перестать воспринимать тебя на тот промежуток времени, пока ты поддерживаешь силу. Это означает, что они не могут напрямую атаковать тебя: они не видят, не слышат, не обоняют и не воспринимают тебя никаким иным способом.

Эта сила не действует на существ, чей Интеллект ниже или равен 10.

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, ты можешь или выбрать ещё одну цель, или назначить штраф -10 к Тесту Силы Воли любой из уже выбранных целей.

Телепатия

(Telepathy)

Порог: 11
Время: Свободное Действие
Поддержание: Да
Дистанция: 1 км х Бонус Силы Воли

Ты можешь передавать свои мысли в разум окружающих. Ты можешь отослать сообщение одному человеку или группе людей (этот способ известен как «направленное послание»), либо транслировать мысли всем в пределах Дистанции силы – искусство, называемое «вещанием».

Устрашение

(Terrify)

Порог: 13
Время: Частичное Действие
Поддержание: Нет
Дистанция: 8 м

Ты ловишь сетью своего разума худшие кошмары своих целей и выпускаешь их обратно, заставляя врагов в страхе бежать от тебя. Максимальное количество целей в пределах Дистанции силы, на которые ты можешь воздействовать одновременно, равно твоему Бонусу Силы Воли. Каждая цель должна пройти Тест Силы Воли или бросить кубики по Таблице Шока (**стр. 437**).

Истечение: За каждые 5 очков, на которые ты превзошел Порог, цель прибавляет +10 к своему броску по Таблице Шока.

VII

PLAYING THE GAME

Tests
•
The Role of Fate
•
Investigation
•
Combat
•
Injury
•
Damage & Healing
•
Movement
•
Moving & Lifting
•
Lighting

Глава VII: Игровой Процесс

«Вы были избраны служить Богу-Императору Человечества до самой своей смерти! Но перед тем как вы будете сочтены достойными умереть во славу Его, есть кое-что, о чем вам должно узнать…»

- Инквизитор Саффина Сенгир, Ордо Ксенос

На службе Святой Инквизиции Аколиты занимаются самыми разными вещами – искореняют ересь, путешествуют сквозь варп и сражаются с врагами человечества. Чтобы успешно справляться со всем этим, персонажам понадобятся все их навыки и способности. После создания персонажа, эта глава – первое, что тебе понадобится для осознания границ его компетенции на службе Богу-Императору.

Тесты

«Кроме провала нет ничего, чего стоит бояться».

- Воитель Слайдо

По мере того, как твой Аколит будет влипать в приключения, исследовать странные места и попирать зло, ему придется совершать самые разнообразные действия. Выстрел из лазгана, покорение отвесного уступа, уклонение от взмаха силового меча еретика: вот лишь немногие из тех действий, что персонажу может представиться возможность совершить, выполняя приказы своего Инквизитора.

Базовый способ определения успеха или неудачи того или иного действия – это так называемый Тест. Если совершаемое действие тем или иным образом способно возыметь драматические последствия – то есть повлиять на течение истории, здоровье персонажа и т.п. – необходим Тест. Тест – это бросок «процентных» кубиков. Подробности указаны в примечании **«Бросаем и Читаем Кости»** на **стр. 6**. Результат броска необходимо сравнить с числовым значением Характеристики, Тест которой производился. Если результат меньше или равен значению Характеристики, засчитывается успех, если результат выше значения характеристики, засчитывается провал.

Если бросок d100 выше, чем значение Характеристики – это провал.
Если бросок d100 ниже или равен значению Характеристики – это успех.

Тесты Умений

Тест, который тебе придется проходить чаще всего, это Тест Умения. Каждое Умение (**Глава III: Умения**) управляется той или иной Характеристикой. Например, Характеристика Ловкость управляет Умением Уклонение. Каждый раз, когда ты используешь Умение – повторюсь, при каждом Действии со значимыми последствиями – ты проходишь Тест Умения при помощи описанного выше броска «процентника».

Пример

Дрейк, Гвардеец-Ветеран, обладает Ловкостью 34 и в данный момент дерется с бандитом из подулья. Немытый подонок проводит удачную атаку своей свинцовой трубой. У Дрейка есть Умение Уклонение, так что он пытается избежать удара. Игрок Дрейка проходит Тест на Уклонение и выбрасывает 42 на своих процентниках. Поскольку это больше, чем Ловкость Дрейка, невезучий Гвардеец получает-таки трубой.

Иногда ты можешь пройти Тест Умения даже в том случае, если у тебя нет нужного Умения как такового. Тесты Умения с отсутствующим Умением допускаются только в том случае, если это Умение – Базовое. Продвинутые умения требуют слишком большого объема специфических знаний и особой подготовки. Поэтому, если у персонажа нет Продвинутого Умения, Тест этого Умения невозможен.

При прохождении Теста Умения с Базовым Умением, которого у персонажа нет, кубики бросаются как обычно, но управляющая Характеристика при этом уменьшается вдвое (значение округляется в большую сторону).

Изучение и Постижение Умений (**стр. 172**) – лучший способ увеличить базовые шансы на успех при прохождении Теста Умения; могут помочь и некоторые Таланты (**стр. 208**): скажем, Одарённый обеспечит бонус +10 к Тесту того Умения, к которому он относится.

Пример

Баюкая здоровенную шишку на голове, Дрейк пытается сбить цену на аптечку, которую продаёт местный мелкий купец. У него нет умения Бартер, но Бартер – Базовое Умение, так что попытаться он все еще может. Товарищество Дрейка – 34, но он должен уменьшить его вдвое, поскольку торговаться он все-таки не мастак. Итого он должен выкинуть число меньшее или равное 17 (34/2=17), чтобы выпросить скидку. Дрейк выкидывает 15 – успех! Ему удается убедить купца сбросить цену.

Тесты Характеристик

Порой нужно сделать то, что не подходит под определение ни одного из Умений (например, выбить дверь). В этом случае проходит Тест на саму Характеристику, а не на Умение. Мастер определяет, какая именно характеристика более уместна. Затем бросаются процентники, и результат сравнивается с Характеристикой. Как и в случае с Тестами Умений, если результат меньше или равен Характеристике, это успех, больше – провал.

Пример

Кеира, Убийца Культа Смерти, бежит по узкой балке высоко над зданием космопорта под проливным дождем. Балка очень узкая и очень скользкая, но учитывая, что у нее на хвосте бойцы Алого Альянса, Кеира решает не сбрасывать темп. Мастер говорит, что тут будет уместен Тест Ловкости. Ловкость Кеиры – 37. Она бросает кубики, выпадает 26, этого достаточно, чтобы успешно перебежать на другую сторону, оставив врагов далеко позади.

Таблица 7-1: Тесты Характеристик

Характеристика	Примеры
Ближний Бой	Атаковать оружием ближнего боя.
Баллистик	Атаковать дистанционным оружием.
Сила	Согнуть прутья решетки, выбить дверь, опрокинуть грокса.
Выносливость	Сопротивляться болезням или ядам, вынести жару, холод и голод.
Ловкость	Определить Инициативу, сохранить равновесие, избежать столкновения с препятствием.
Интеллект	Вспомнить важную деталь, узнать знакомое лицо, решить загадку.
Восприятие	Заметить засаду, обнаружить потайную дверь, определить настроение собеседника
Сила Воли	Сопротивляться воздействию Психосил, пыток или Страха.
Товарищество	Оставить хорошее впечатление, соблазнить, уговорить кого-либо сделать одолжение.

Применение Характеристик

Для любой ситуации, не подходящей ни под одно Умение, Тест можно свести к одной из Характеристик. Смотри **Таблицу 7-1: Тесты Характеристик**, там указаны наиболее типичные примеры.

Бонусы Характеристик

За исключением Ближнего Боя и Баллистика, у всех Характеристик имеется связанный с ними бонус. Этот Бонус Характеристики равен количеству десятков в числовом значении Характеристики. Скажем, Выносливость Джонаса равна 45, значит, его Бонус Выносливости – 4. Восприятие Адриэль равно 36, значит, её Бонус Восприятия равен 3. Поскольку эти Бонусы определяются самой Характеристикой, они могут вырастать и падать по ходу приключения. Если на Характеристику налагается штраф, этот штраф может повлиять и на Бонус этой Характеристики.

Пример

Дрейк, выносливость которого равна 45, страдает от отравления просроченными лекарствами, и поэтому получает штраф -10 ко всем Тестам Выносливости. Это означает, что фактически его Выносливость равна 35. Следовательно, пока действует этот штраф, и Бонус Выносливости Дрейка уменьшен до 3.

Применение Бонусов Характеристик

У Бонусов Характеристик несколько применений. Нередко они добавляются к результату броска кубиков. Например, чтобы вычислить Урон, нанесённый ударом дубинки, ты бросаешь 1d10 и прибавляешь к результату Бонус Силы (1d10+БС).

Таблица 7-2: Бонусы Характеристик

Характеристика	Примеры
Сила	Используется для вычисления Урона от атак оружием ближнего боя.
Выносливость	Используется для уменьшения Урона, полученного в бою.
Ловкость	Используется при броске Инициативы.
Интеллект	Используется с Умениями, к примеру, с Умением Медика.
Восприятие	Используется с Умениями, к примеру, с Умением Психическое Чутьё.
Сила Воли	Используется при Психотесте, для проявления Психосилы.
Товарищество	Используется при общении с людьми.

> «Человечество стоит на краю: по одну сторону от него лежит царство невообразимой силы, по другую же его ждет лишь тьма, смерть и неизбывное проклятие. Лишь те, кто следует за путеводным светом Императора, могут надеяться на спасение души».

Иногда нужно будет прибавлять или вычитать числа непосредственно из самого Бонуса Характеристики перед тем, как воспользоваться его преимуществами. Например, чтобы вычислить Урон, нанесённый ударом молота, нужно бросить 1d10 и прибавить к результату БС минус 1 (1d10+БС-1).

Помимо всего прочего, высокий Бонус Характеристики может стать решающим в спорной ситуации – подробности смотри в разделе **Состязательные Тесты**.

Ступени Успеха и Провала

В большинстве ситуаций достаточно знать, увенчался Тест успехом или провалом. Иногда же, однако, полезно оценить, насколько же хорошо или плохо все получилось. Особенно важно это при таких Тестах, как Обольщение или Сбор Информации, поскольку позволяет Мастеру оценить, насколько сильно изменилось отношение НИПа к персонажам игроков, или какую именно часть достоверной информации они выловили из моря слухов.

Подсчёт ступеней успеха и провала очень прямолинеен. Сравни результат пройденного Теста со своей Характеристикой. Если разница между ними не превышает 9 очков в твою пользу – это простой успех, а за каждые полные 10 очков разницы даётся одна ступень успеха (20 – две ступени, 30 – три и т.д.). И, наоборот, за каждые 10 очков провала ты получаешь одну ступень провала. У Мастера можно уточнить, учитываются ли ступени успеха или провала в том или ином Тесте.

Пример

Отец Хорст расписывает, хоть и не совсем правдиво, свои успехи в деле искоренения мутантов. Он проходит Тест на Обман. Обман – умение, основанное на Товариществе, и ему необходимо выбросить на кубиках результат, не превышающий значения этой Характеристики, чтобы убедить аббат-инструкторов, что его действия воистину были «достойны героев Империума былых времен». Хорст выбрасывает 12 против своего Товарищества 44. Он не просто проходит Тест, но и набирает при этом 3 ступени успеха (44-12=32). Аббат-инструкторы полностью убеждены в правдивости россказней Хорста и считают, что такому герою самое место на передовой.

Длительные Тесты

Некоторые задания довольно сложны и для их выполнения может потребоваться очень длительное время. В этой ситуации Мастер может решить, что для успеха задания необходим не один успешный Тест. Эта ситуация называется Длительным Тестом. Обычно в описании Умения сказано, в какой ситуации может потребоваться Длительный Тест, но Мастер вполне может регулировать длительность каждого отдельного Теста в зависимости от того, что хочет сделать персонаж.

Состязательные Тесты Умений

Иногда тебе может понадобиться противопоставить свое Умение Умению оппонента. Эта ситуация называется Состязательным Тестом. Если ты, скажем, пытаешься спрятаться от обыскивающего помещение Гвардейца, то ты проходишь Тест на Скрытность, а Гвардеец – на Бдительность. В данном случае обе стороны проходят Тест как обычно. Тот, кто проходит Тест успешно, выигрывает. Если Тест проходят обе стороны, побеждает та, успех которой «весомей». Если количество ступеней успеха равно у обеих сторон, выигрывает сторона с большим Бонусом задействованной Характеристики. Если и в этом случае всё поровну, побеждает тот, у кого на кубиках выпал меньший результат.

Если провал случается у обеих сторон, происходит одно из двух. Либо это ничья и ничего не происходит, либо обе стороны должны бросать заново, пока не определится победитель – в зависимости от ситуации.

Пример

Убежав от преследователей из Алого Альянса по балке, Кеира пытается выбраться с территории космопорта, прокравшись мимо одного из часовых. Мастер решает, что Бесшумный Шаг Кеиры будет играть против чистого Восприятия часового. Кеире надо выбросить меньше 37, а часовому – меньше 30. Кеира выбрасывает 24 – это успех. Мастер выбрасывает 28 – тоже успех. Но Кеира побила свой порог на 13 очков, а часовой только на 2. Таким образом, Кеира выигрывает Состязательный Тест, проходит мимо часового и растворяется в ночи.

Роль Обстоятельств

Далеко не все Тесты Умений одинаковы. Взобраться на забор легко, но вскарабкаться по гладкой отвесной скале – это совсем другое дело. Мастер назначает бонусы или штрафы к Тестам Умений или Характеристик в зависимости как раз от таких обстоятельств. Иногда это заранее подготовленные ситуации, а иногда модификатор нужно выдумать на лету. Принятие именно таких решений – часть роли Мастера в Игре.

Перед прохождением каждого Теста Мастер должен определить его Сложность и, обратившись к **Таблице 7-3: Сложность Тестов**, назначить подходящий модификатор. Мастер может применять бонусы и штрафы и большие, чем те, что указаны в таблице, но это, как правило, должны быть очень редкие, исключительные случаи. Для простоты все модификаторы назначаются с шагом в 10 очков. Мастер, предпочитающий точность, вполне может использовать 5-очковый шаг.

Пример

Вос, воин-дикарь, пытается найти следы грокса, за которым охотится. Он проходит Тест на Выслеживание. В нормальных обстоятельствах он бы просто бросал кубики против своего Интеллекта, но Мастер решает, что прошедший прошлой ночью дождь смыл большую часть следов. Он считает, что теперь это Очень Тяжёлая задача и потому назначает штраф -30 к Тесту Умения Воса. Его Интеллект – 41, значит, вместе со штрафом, ему нужно выбросить не больше 11. Вос выбрасывает 35, и в обычных условиях этого было бы достаточно, но сейчас это значит, что дождь залил-таки следы, и попытка Воса провалилась. Что ещё хуже, Тест провален более чем на 20 очков, так что мастер решает, что Вос немного заблудился, и блуждал по лесу ещё 1d5 часов.

Помощь

При определённых обстоятельствах у нескольких персонажей, делающих одно дело, куда больше шансов справиться, чем если бы персонаж действовал в одиночку. С разрешения Мастера один персонаж может помочь другому с выполнением Теста. В этом случае персонаж с наибольшим шансом на успех кидает кости. Каждый помощник уменьшает Сложность Теста на один шаг. Если же Тест знаменуется успехом, то персонаж, проходивший его, получает дополнительную ступень успеха.

Таблица 7-3: Сложность Тестов

Сложность	Модификатор
Лёгкая *(Easy)*	+30
Рутинная *(Routine)*	+20
Простая *(Ordinary)*	+10
Средняя *(Challenging)*	+0
Трудная *(Difficult)*	-10
Тяжёлая *(Hard)*	-20
Очень Тяжёлая *(Very Hard)*	-30

Ограничения на Помощь

Персонажи могут помогать друг другу в большинстве случаев, но есть определённые ограничения:

- Задействованное в Тесте Умение должно быть изучено обоими персонажами.
- Помогающий персонаж должен находиться поблизости от того, кто проходит тест.
- Нельзя помогать во время Реакций и Свободных Действий.
- Нельзя помогать в Тестах на сопротивление болезням, ядам, Страху, и прочим опасностям, которые Мастер сочтет неуместными.
- Друг другу могут помогать не более двух персонажей одновременно.

Пример

Ханна и Борис решают обыскать комнату подозреваемого. Мастер говорит, что это Средний (+0) Тест, а поскольку у них обоих есть Поиск, Борис (Восприятие которого ниже, чем у Ханны), решает, что будет более полезен в роли помощника. Благодаря помощи Бориса, Сложность Теста падает до Простой (+10), а если Ханна пройдёт этот Тест, она к тому же получит дополнительную ступень успеха.

Роль Судьбы

«Нет судьбы кроме той, что уготована Императором».

- Катехизис Основания, 104-й Ганметалликус

Все Игровые Персонажи начинают игру с определённым количеством Очков Судьбы. Точное их количество определяется на этапе создания персонажа. Очки Судьбы – это то, что отличает Аколита от массы простых граждан Империума. ИП избраны Императором и отмечены знаком великих свершений. И хотя не существует никаких гарантий того, что жизнь их будет приятной, богатой, славной или хотя бы долгой, именно это предназначение делает их особенными.

«Глупец уповает на удачу, мудрец – на Императора».

Применение Очков Судьбы

Очки Судьбы позволяют заставить удачу играть в твою пользу, направляя в цель удар, который, казалось, прошёл мимо, или отпирая замок за миг до того, как погоня настигает беглецов. С умом используя такие повороты судьбы, ты можешь сделать риск оправданным, а игровые события – динамичными и захватывающими. Как правило, этого сложнее добиться, если от кубиков зависит абсолютно всё.

Стоит, однако, помнить, что колодец судьбы не бездонен и Очки Судьбы имеют обыкновение заканчиваться, так что время и место их применения стоит выбирать мудро. Потраченные Очки Судьбы восстанавливаются в начале каждой новой игровой сессии. Игрок может потратить Очко Судьбы любым из перечисленных ниже способов:

- Переброс одного любого Теста. Результаты, полученные после переброса, окончательны.
- Результат броска Инициативы Персонажа увеличивается до 10. Кроме того, персонаж получает возможность действовать как обычно, если был застигнут врасплох.
- Дополнительная ступень успеха в любом Тесте.
- Немедленное восстановление 1d5 Ран. Лечатся только Раны, но не последствия Критического Урона.
- Немедленное восстановление от Оглушения.

Очко Судьбы можно использовать в любой момент, как в свой ход, так и в ответ на действия другого персонажа. Это Действие считается Свободным.

Сжигание Очков Судьбы

Иногда перебросов или дополнительных ступеней успеха недостаточно для того, чтобы спасти жизнь персонажа. В подобных ситуациях персонаж может сжечь Очко Судьбы и тем самым перманентно уменьшить их общее количество на 1. В результате этого акта персонаж, так или иначе, выживает в любой ситуации, которая в противном случае окончилась бы его гибелью; он, так сказать, превозмогает властный зов смерти. Например, если в персонажа попали из лаз-пушки и нанесли Критический Урон, который означал бы смерть, то при сжигании Очка Судьбы он будет жутко изранен, ужасно обожжен, без сознания, при 0 Ран, но жив. В более экстремальных ситуациях, к примеру, если дело происходит на космическом корабле во время взрыва варп-двигателя, Мастеру и игроку предстоит поработать вместе, чтобы определить, как же именно спасется персонаж.

Обрати внимание, что Очко Судьбы можно сжечь, даже если все они были потрачены во время игровой сессии. Это просто означает, что в начале следующей игровой сессии, когда Очки будут восстановлены, у персонажа будет на 1 Очко Судьбы меньше.

Получение Дополнительных Очков Судьбы

Поскольку Очки Судьбы – расходный ресурс, игрок вполне может опасаться сжигать их из страха лишиться этого ресурса навсегда. Но стоит помнить, что по мере продвижения приключений персонажи могут получать дополнительные Очки Судьбы или восстанавливать уже сожжённые. Мастер может даровать Очки Судьбы за исключительно героические или хитроумные поступки, или за хороший отыгрыш. В **Главе VIII: Мастер** об этом рассказано подробнее.

Расследование

«Мудрость есть источник страха».

- Максима Ордо Еретикус

Один из ключевых элементов **Dark Heresy** это, конечно же, расследования. По ходу приключения ты, скорее всего, потратишь немало времени, копаясь в пыльных библиотеках, продираясь сквозь запретные тексты и общаясь с местными в поисках сокрытой до поры ереси. **Глава III: Умения** содержит информацию о Следственных Умениях, таких как Сбор Информации, Учёное Знание, Запретное Знание и т.п.

Применение Следственных Умений

В большинстве ситуаций улика становится результатом достижения той или иной игровой цели. Вполне может оказаться так, что тебе придется исследовать древние ксено-руины, затем отправиться в город-улей, чтобы найти того, кто хоть что-то знает о том, что ты нашел, а затем лететь на мир-храм в погоне за священником-отступником, который в итоге приведёт тебя к культу, посвященному Тёмным Богам. Все эти инстанции чаще всего будут результатом знания о том, где искать, с кем говорить и куда отправиться с полученной информацией. Порой, правда, нужно будет закатать рукава и немного покопаться в поисках истины. Примером расследования может служить изучение архивов, хранящих историю запретной планеты, поиски информации о конкретном виде ксеносов или сбор данных о полузабытом историческом деятеле Империума. К счастью, все Следственные Умения работают по одному и тому же принципу.

Все Следственные Тесты требуют наличия у персонажа Следственного Умения. Сложность Теста этого Умения зависит от глубины и конкретики искомой информации, что, в свою очередь, определяет и количество времени, требуемое на её поиски. Успех в Тесте позволяет тебе бросить 1d10 и, прибавив к результату Бонус соответствующей Характеристики (указанной в описании Умения), вычесть полученное число часов из требуемого на поиск информации времени. Проваленный Тест означает, что прогресс не был достигнут. Провал на три и более ступени означает откат, добавляющий 1d10 часов ко времени, которое займёт Расследование. Провал на пять и более ступеней означает, что твоё Расследование заходит в тупик, и секретность добываемой информации возрастает на два шага. Как только счетчик времени достигает 0, ты получаешь информацию по интересующему тебя предмету (если таковая вообще доступна).

Таблица 7-4: Стандарты Расследований предлагает соотношение Сложностей, времени и модификаторов к секретности добываемой информации. Как и в случае со многими другими Тестами, ты можешь получить помощь со стороны других Игровых Персонажей – с обычными ограничениями.

Мастер, помни, что роль Расследования – не замещать отыгрыш или само приключение, но дополнять игру и предоставлять логичное объяснение появлению новой информации.

Бой

«Бей быстро и внезапно. Атакуй без предупреждения. Обеспечь победу ещё до того, как противник почует опасность. Всегда помни, что войну легче выиграть, когда враг не знает, что принимает в ней участие».

- «Тактика Империалис»

Империум – опасное место, глупо думать иначе. По ходу своих расследований, исследований и путешествий персонажи очень часто будут натыкаться на тех, кто пожелает видеть их мёртвыми. Если твои персонажи не собираются провести всю свою жизнь в бегах, рано или поздно им придется вступить в бой. Естественно, битвы – один из ключевых компонентов **Dark Heresy**. Знакомство с основными правилами и нюансами сражений может сильно увеличить шансы твоего персонажа на выживание.

Раунды, Ходы и Время

В большинстве случаев, во время игры в **Dark Heresy** Мастер просто описывает сцену или ситуацию и спрашивает игроков, как они будут действовать. Время – понятие растяжимое и в данном случае полностью основывается на решениях Мастера, в свою очередь базирующихся на решениях игроков. Хотя Мастер, конечно, всегда может сказать, сколько времени прошло, обычно нет нужды отслеживать течение времени с точностью до секунды, минуты или даже часа. Достаточно сказать что-нибудь типа «до проклятого поместья примерно час пути», или «примерно пятнадцать минут спустя вы достигаете места крушения «Аквилы». Этот тип течения времени называется игровым или Нарративным Временем.

В противовес свободе допущений Нарративного Времени, есть множество ситуаций, когда счет идет на секунды и за происходящим нужно следить очень пристально, будь то ход яростной схватки на мечах или местоположение участников погони за культистами, удирающими от Аколитов по пыльным улочкам Ганметала.

Таблица 7-4: Стандарты Расследований

Секретность	Сложность	Модификатор	Пример	Время
Явная	Лёгкая	+30	Сбор рыночных слухов	1 час
Базовая	Рутинная	+20	Список крупнейших побед Имперского генерала	6 часов
Тяжёлая	Простая	+10	Послужной список того же генерала	24 часа
Напряженная	Средняя	+0	Идентификация необычного яда	72 часа
Труднодоступная	Трудная	-10	Вычисление происхождения духа машины	14 дней
Хитроумная	Тяжёлая	-20	Перевод целой книги	1 месяц
Запутанная	Очень Тяжёлая	-30	Каталогизация дата-крипты	1d5 лет

В столь напряженные моменты Мастер должен «нарезать» действие на Раунды и Ходы. Раунд – примерно пятисекундный отрезок времени. В течение этого Раунда у каждого участника есть свой собственный Ход, когда он сам предпринимает действия. Ходы каждого персонажа перекрываются во времени, так что все их Действия фактически происходят почти одновременно. Бой – наиболее распространённый вид деятельности, при котором применяется детальный подход ко времени, так что этот тип течения времени называют Боевым Временем, но стоит помнить, что бой отнюдь не единственная ситуация, в которой уместно использовать Раунды и Ходы. Подробности смотри в разделе **Передвижение** на **стр. 416**.

Ход Битвы

Каждый персонаж, включая каждого из НИПов, каждый Раунд получает право сделать свой Ход. Тем не менее, достаточно важно определить порядок Действий каждого из них. Когда начинается битва, следуй этой схеме:

Шаг Первый: Внезапность

В начале битвы Мастер определяет, оказался ли кто-либо из участников захваченным врасплох. Это состояние действует только в первом Раунде, но и в первом Раунде оно наступает далеко не всегда. Застигнутые врасплох персонажи просто теряют свой Ход в первом Раунде. Они не ожидают начала боя и их оппоненты могут воспользоваться эффектом неожиданности. Если никто не застигнут врасплох, незамедлительно переходи к Шагу Два.

Шаг Второй: Инициатива

В начале первого Раунда каждый боец должен вычислить свою Инициативу. Для этого бросается 1d10, а к результату добавляется Бонус Ловкости персонажа. Результат сохраняется на протяжении всего боя.

Шаг Третий: Определение Очередности

Мастер распределяет все броски Инициативы каждого участника боя (включая НИПов, животных и всех прочих) от большего значения к меньшему. Это порядок, в котором персонажи будут совершать свои Ходы.

Шаг Четвертый: Ход

Начиная с бойца с наивысшим значением инициативы, каждый персонаж выполняет свой Ход. В течение этого Хода персонаж предпринимает одно или несколько Действий. Как только персонаж заканчивает свой Ход, начинается Ход следующего бойца.

Шаг Пятый: Конец Раунда

Как только каждый из бойцов завершает свой Ход, Раунд заканчивается.

Шаг Шестой: При Необходимости Повторить Шаги Четвертый и Пятый

Продолжай отыгрывать Раунды до завершения битвы или до тех пор, пока не совершится то, что переключит подсчёт времени с Боевого на Нарративное (вся конкретика остаётся на откуп Мастеру).

Внезапность

Эффект внезапности распространяется только на первый Раунд боя. Мастер должен решить самостоятельно, кто именно из бойцов был захвачен врасплох, учитывая обстоятельства начала боя. В расчет принимается следующее:

- Прячется ли кто-нибудь? Успешное применение Скрытности перед битвой может сделать некоторых участников схватки невидимыми для противника. Самые осторожные персонажи могут успеть противопоставить им своё Восприятие.
- Крадется ли кто-нибудь? Успешное применение умения Бесшумный Шаг может обеспечить эффект внезапности одному или нескольким участникам битвы. Опять же, осторожные персонажи могут прибегнуть к своему Восприятию.
- Имеют ли место быть какие-либо необычные обстоятельства, способные скрыть приближение атакующих? Это может быть практически что угодно, от проливного дождя до рева двигателей и артиллерийской канонады.
- Имеют ли место быть какие-либо отвлекающие факторы? Вполне возможно, что, к примеру, культисты будут столь увлечены церемонией, которую проводит их лидер, что просто не обратят внимания на появление Аколитов.

Учитывая все это, Мастер должен решить, кто же именно из бойцов окажется неготовым к битве. Помни – несмотря на то, что чаще всего врасплох бывает застигнута одна из сторон предстоящего сражения в полном составе, из этого правила могут быть и исключения. Например, мутанты могут легко напасть из засады на подразделение зеленых Гвардейцев, но этот фокус вряд ли пройдёт с бывалым комиссаром, возглавляющим этот отряд.

Если застигнутых врасплох бойцов нет, битва проходит как обычно. Если застигнутые врасплох персонажи есть, они теряют свой Ход в первом Раунде. Они не могут делать ничего, кроме как находиться на том месте, где их застигло начало боя; враги получают бонус +30 к атаке по этим персонажам (только в течение этого Раунда, естественно). После первого Раунда персонажи приходят в себя и могут действовать как обычно.

Пример

Разобравшись с одной группой культистов, Мордехай и Дрейк следуют далее, но, как оказывается, лишь с тем, чтобы попасть в засаду, устроенную членами Терновой Чаши. Бой начинается в тот момент, когда культисты пытаются расстрелять Аколитов из своих автоганов с замаскированных позиций. Мастер решает, что Мордехай и Дрейк застигнуты врасплох. Культисты берут прицел и открывают огонь по невезучим Аколитам – у Мордехая и Дрейка ни единого шанса предпринять что-либо в ответ. Как только все культисты отстреляются, начнется следующий Раунд. Мастер вычислит очередность Ходов и битва продолжится как обычно.

Инициатива

Инициатива определяет порядок, в котором участники боя действуют в течение Раунда. Чтобы определить её, нужно к результату броска 1d10 прибавить Бонус Ловкости персонажа. Естественно, Инициативу за всех, кроме ИП, кидает Мастер.

Для экономии времени Мастер может совершить один бросок Инициативы за группу схожих существ или персонажей. Например, если в бою участвуют трое бандитов с одинаковыми Характеристиками, не обязательно бросать Инициативу за каждого из них по отдельности. Одного броска будет вполне достаточно – все эти НИПы просто будут действовать по очереди.

Пример

Мордехай, Арбитр с БЛ 3 (его Ловкость равна 35), бросает Инициативу, когда на его группу нападают трое культистов Терновой Чаши. Он выбрасывает 6 на 1d10, значит, его Инициатива в этой битве равна 9 (6+3). Его компаньон, Дрейк, получает 8, культисты – 7. Так что Мордехай ходит первым, за ним Дрейк, потом культисты.

Как только все бросают кубики, Мастер составляет порядок следования Ходов, от высшей Инициативы к низшей. В этом порядке бойцы и действуют каждый Раунд, пока длится бой.

Если одно и то же значение Инициативы набирают несколько бойцов, то они ходят в порядке уменьшения их Ловкости. Если же и Ловкость их одинакова, то каждый Раунд им придется бросать кубик, чтобы решить, кто в этот раз будет ходить первым.

Большая часть битв длится более одного Раунда. Инициативу же требуется определять лишь в самом начале боя. Как только порядок следования Ходов установлен, он остаётся неизменным от Раунда к Раунду. Если в разгар боя появляются новые бойцы, они просто бросают свою Инициативу и включаются в общий список.

Пример

Бой длится три Раунда, и один из культистов уже мёртв. Привлеченный шумом, на помощь культистам прибывает коррумпированный законник, Мастер кидает за него Инициативу и получает 7. Ловкость законника – 25, так что со своей Инициативой, равной 9 (7+2), он ходит после Мордехая. В новом Раунде очередность Ходов выглядит так: Мордехай (9), законник (9), Дрейк (8) и, наконец, двое оставшихся в живых культистов (7).

> «Хороший солдат подчиняется без сомнений.
> Хороший офицер отдаёт приказ без колебаний».
>
> – «Тактика Империалис»

Действия

В течение каждого нормального Раунда каждый персонаж получает Ход, во время которого он может совершить одно или несколько Действий. Существует пять типов Действий:

Полное Действие

Полное действие требует от персонажа нераздельного внимания и сосредоточения. Персонаж, предпринявший в течение Хода Полное Действие, не может выполнять в этом Раунде Частичных Действий.

Частичное Действие

Частичное Действие относительно несложно, как, скажем, передвижение или подготовка оружия к бою. За Ход вместо одного Полного Действия персонаж может проделать два Частичных.

Обрати внимание, что нельзя проделать одно и то же Частичное действие дважды за Ход.

Реакция

Реакция – это Действие, предпринимаемое в ответ на событие типа атаки. Все персонажи имеют одну Реакцию на Раунд, и применять Реакцию они могут только пока идёт чужой Ход. Среди примеров – Тесты на Уклонение или Парирование.

Свободное Действие

Свободное Действие требует ничтожного количество времени и поэтому его можно выполнять вместе с любыми действиями, предпринимаемым персонажем в свой Ход. Формального ограничения на количество Свободных Действий на Раунд нет, но Мастеру следует пользоваться здравым смыслом, и примерно прикидывать, что именно можно успеть сделать за пару секунд.

Длительные Действия

Некоторые Действия могут занимать более одного Раунда времени. Как только ты решаешь выполнить Длительное Действие, ты должен тратить на него все свои действия, пока оно не будет выполнено. Если в процессе тебя прервали или ты прервался сам, то Длительное Действие придется начинать сначала.

Применение Действий

Типичные действия, применяемые в бою – это подготовка оружия, атака этим оружием и передвижение. В течение своего Хода персонаж может совершить одно Полное Действие или два различных Частичных Действия. Скажем, персонаж может провести натиск (Полное Действие) или прицелиться и выстрелить во врага (два Частичных). Чтобы представлять себе происходящее, важно помнить, что Раунд длится лишь несколько секунд, а Ход персонажа и того меньше.

Любое Действие можно совмещать с обменом фразами, подшучиванием, боевыми кличами и прочими короткими словесными выражениями – они считаются Свободными Действиями. На усмотрение Мастера остаётся конкретный объем информации, которым персонажи могут обменяться за столь короткое время: очевидно, что предупредительный окрик или дружескую насмешку над напарником можно считать Свободным Действием, а цитирование ста семнадцати правил отторжения и наказания предателей Империума – нет.

Пример

В первом Раунде Вос получает Инициативу 11. Когда подходит его Ход, он должен решить, что же ему делать. Поскольку как раз сейчас он обнаружил-таки грокса, которого выслеживал, он решает, что приблизиться к животному и атаковать его ударом цепного топора – самое удачное решение. Передвижение и атака – Частичные Действия, так что в этом Раунде Вос больше ничего не может сделать. Как только действия будут совершены, следующий боец по порядку Инициативы (в данном случае – довольно раздраженный грокс с Инициативой 10) сможет начать свой Ход.

Большая часть Действий должна быть завершена в течение Хода персонажа. Ты не можешь, к примеру, начать Натиск в одном Раунде, а закончить его в следующем. Некоторые Действия, однако, слишком продолжительны для того, чтобы завершить их за один Ход. Это Длительные Действия.

Персонаж, выполняющий Длительное Действие, должен выполнять его, пока оно не будет завершено. Он не может, например, немного позаряжать мушкет, потом пойти куда-нибудь и лишь потом закончить. Длительное Действие можно прервать, но время, уже потраченное на него, будет потрачено впустую и потом придется начинать заново.

Пример

Гибрису, Техножрецу, нужно перезарядить свой тяжёлый стаббер – процесс на два Полных Действия. Он начинает перезаряжать на свой следующий Ход, тратя одно Полное Действие. Еще Ход – и он заканчивает перезаряжать свой стаббер, потратив еще одно Полное Действие. Если бы ему вздумалось бросить перезаряжание после первого же Раунда, Длительное Действие было бы отменено и перезарядку пришлось бы начинать заново.

Таблица 7-5: Действия в Бою

Атакующие		
Действие	**Тип**	**Описание**
Полная Атака	Полное	+20 к ББ, нельзя Уклоняться или Парировать.
Натиск	Полное	Должен переместиться минимум на 4 метра, +10 к ББ.
Защитная Стойка	Полное	Враги -20 к ББ, ты не можешь атаковать.
Финт	Частичное	Состязательный Тест ББ; если ты выигрываешь – твою следующую атаку нельзя Парировать или Уклониться от нее.
Длинная Очередь	Полное	+20 к Баллистику, дополнительное попадание за каждую ступень успеха.
Захват	Полное	Проведение атаки Захватом (**стр. 394**).
Осторожная Атака	Полное	-10 к ББ, +10 к Парированию и Уклонению.
Сбивание	Частичное	Попытка сбить оппонента с ног (**стр. 394**).
Множественные Атаки	Полное	Доступно при помощи талантов Стремительная Атака и Молниеносная Атака.
Контроль Сектора	Разное	Стрельба по целям, оказавшимся в установленном секторе обстрела.
Беглый Огонь	Полное	+10 к Баллистику, дополнительное попадание за каждые две ступени успеха.
Стандартная Атака	Частичное	Одиночная дистанционная или рукопашная атака.
Оглушение	Полное	Попытка Оглушить оппонента.
Огонь на Подавление	Полное	Попытка заставить оппонента искать укрытие, -20 к Баллистику.
Передвижения		
Действие	**Тип**	**Описание**
Отступление	Полное	Прекращение ближнего боя и отход.
Прыжок	Полное	Прыжок в длину или в высоту.
Маневр	Частичное	Состязательный Тест ББ; выигрываешь – оппонент передвигается на 1 метр в нужном тебе направлении.
Передвижение	Частичное/ Полное	Передвижение на расстояние, равное твоей Скорости как Частичное Действие или двойной Скорости как Полное действие.
Бег	Полное	Тройная Скорость, враги получают -20 к Б и +20 к ББ
Встать/Оседлать	Частичное	Встать на ноги или оседлать ездовое животное.
Перебежка	Полное	Передвижение из укрытия в укрытие.
Разные		
Действие	**Тип**	**Описание**
Прицеливание	Частичное/ Полное	При следующей атаке +10 к попаданию как Частичное Действие или +20 как Полное.
Выжидание	Частичное	Предпринять Частичное Действие в любой момент Раунда до своего следующего Хода.
Уклонение	Реакция	Тест на Уклонение в качестве попытки избежать попадания.
Концентрация Силы	Различное	Попытка проявить Психосилу.
Парирование	Реакция	Тест на Ближний Бой в качестве попытки избежать попадания.
Подготовка	Частичное	Подготовить оружие или предмет к использованию.
Перезарядка	Различное	Перезарядить дистанционное оружие.
Использовать Умение	Различное	Попытка применить Умение

Действия

Этот список предоставляет игрокам спектр маневров, призванных отразить набор действий, которые могут быть предприняты их персонажами в бою. Они условно разделены на Атакующие Действия, Действия Передвижения и Разные Действия.

Атакующие Действия

Атакующие Действия – это любые Действия, направленные на нанесение урона врагу.

Полная Атака (Полное Действие)

Ты проводишь яростную атаку в ближнем бою, презрев опасность, чтобы нанести мощный удар. Ты получаешь бонус +20 к Тесту Ближнего Боя, но до следующего Хода ты не можешь Парировать и Уклоняться от вражеских атак.

Натиск (Полное Действие)

Ты бросаешься навстречу врагу, чтобы нанести удар. Противник должен находиться от тебя как минимум в 4 метрах, но в пределах дистанции Натиска (смотри **Таблицу 7-28: Скорость в Метрах/Раунд** на **стр. 416**). Последние 4 метра, однако, персонаж должен пробежать по прямой, так что игроку следует рассчитывать траекторию Натиска с учётом этого условия. Ты получаешь бонус +10 к Тесту Ближнего Боя в конце Натиска.

Защитная Стойка (Полное Действие)

В этом Раунде ты не проводишь атак, поскольку концентрируешься на обороне. До следующего Хода все враги получают -20 к Ближнему Бою при нападении на тебя.

Финт (Частичное Действие)

Ты притворяешься, что собираешься атаковать, и этим обманным приёмом ослабляешь оборону противника. Эта попытка отображается в виде Состязательного Теста на Ближний Бой. Если ты выигрываешь, то враг теряет возможность использовать Парирование или Уклонение против твоей следующей атаки. Если твоим следующим действием будет что угодно кроме Стандартной Атаки, ты немедленно теряешь это преимущество.

Длинная Очередь (Полное Действие)

Ты выпускаешь длинную очередь из автоматического оружия в своего врага. Оружие должно быть способно вести автоматический огонь. (Смотри **Скорострельность** на **стр. 227**).

Благодаря плотному потоку огня ты получаешь бонус +20 к своему Тесту на Баллистик. Если Тест удачен, то засчитывается одно попадание, и за каждую ступень успеха засчитывается ещё одно. Количество попаданий, однако, не может превышать количества выстрелов в очереди оружия. Дополнительные попадания можно «уложить» как в изначальную мишень, так и в любую другую цель в пределах 2 метров от неё (сложность попадания в новую цель не должна превышать сложности попадания в изначальную цель). Смотри **Таблицу 7-6: Множественные Попадания, стр. 394**, чтобы определить, в какую часть тела изначальной цели попали выстрелы после первого. Как вариант, можно кидать кубики за каждое дополнительное попадание, но это немного замедлит игру.

Результат от 94 до 00 на кубиках Теста на Баллистик при стрельбе Длинной Очередью означает, что оружие Заклинило (смотри **Неполадки с Оружием, стр. 400**).

Если у тебя в каждой руке по пистолету, можешь стрелять из обоих по правилам **Боя Двумя Руками** (**стр. 401**), выбирая режим стрельбы независимо для каждого пистолета.

Таблица 7-6: Множественные Попадания

Место	Второе	Третье	Четвертое	Пятое	Следующие
Голова	Голова	Рука	Торс	Рука	Торс
Рука	Рука	Торс	Голова	Торс	Рука
Торс	Торс	Рука	Голова	Рука	Торс
Нога	Нога	Торс	Рука	Голова	Торс

Захват (Полное Действие)

Когда ты схватил кого-либо или сам оказался схвачен, ты можешь предпринимать лишь Действие Захвата. Когда ты схватил кого-либо, ты можешь пройти Состязательный Тест Силы, чтобы попытаться нанести оппоненту урон. Если ты выигрываешь, ты наносишь обычный безоружный Урон (1d5-3 + БС, Броня противника при этом удваивается) и один уровень Усталости. Если твой оппонент побеждает, Урона ты не причиняешь, но и оппонент не освобождается от Захвата.

Если же ты сам Схвачен, ты можешь провести Состязательный Тест Силы, чтобы попытаться освободиться или перехватить контроль над Захватом. Если ты выигрываешь, ты или вырываешься из Захвата, или сам хватаешь противника, и на следующем Ходу можешь начать причинять Урон и Усталость по правилам, указанным выше. Информацию о том, как проводить Захват, читай в разделе **Захват** на **стр. 401**.

Осторожная Атака (Полное Действие)

Ты атакуешь осторожно, убедившись в том, что останешься защищенным от контратак. Из-за осмотрительной тактики ты получаешь штраф -10 к Ближнему Бою, но до следующего Хода Уклоняешься и Парируешь с +10.

Сбивание (Частичное Действие)

Ты врезаешься в противника, чтобы свалить его на землю. Ты и твой противник проходите Состязательный Тест Силы. Если ты выигрываешь, оппонент падает на землю и должен будет встать на ноги, если захочет нормально драться. Если ты выигрываешь на две ступени успеха и более, противник также получает БС-4 единицы Урона (на который не действует Броня и Бонус Выносливости цели) и один уровень Усталости. Если оппонент выигрывает, он продолжает стоять, как стоял. Если оппонент выигрывает на две и более ступени успеха, а ты проваливаешь Тест, то вместо оппонента падаешь ты сам. Если перед попыткой ты тратишь Частичное Действие на передвижение, ты получишь +10 к этому Тесту.

Множественные Атаки (Полное Действие)

Если у тебя есть талант Стремительная Атака или Молниеносная Атака, ты можешь потратить Полное Действие на проведение нескольких атак по правилам, приведённым в описании Талантов. Или, если ты изготовил к бою два оружия, ты можешь провести по одной атаке каждым из них (**Бой Двумя Руками, стр. 401**).

Контроль Сектора (Разное)

Ты контролируешь определённый сектор обстрела, готовый нашпиговать любого глупца, рискнувшего приблизиться. Для этого Действия необходимо оружие, способное вести автоматический огонь (**Скорострельность, стр. 227**). Контроль Сектора – это Длительное Действие, которое может занять несколько Раундов боя.

Для начала выбери область, которую ты будешь контролировать. Размер этой области, называемой сектором обстрела, равен 45 градусам в указанном направлении в ширину, и половине Дистанции твоего оружия в длину. Часто легче просто указать, что ты прикрываешь определённый участок, скажем, коридор, дверной проем или участок лесной опушки. Если возникают какие-либо сомнения, Мастер должен сказать, находится та или иная цель в секторе обстрела или же нет.

Установка зоны обстрела – Полное Действие.

Как только зона установлена, ты можешь тратить ход за ходом в ожидании целей, которые окажутся в секторе обстрела.

Пока ты ждешь, в любой момент до своего следующего Хода ты можешь выпустить Длинную Очередь в любую цель, появившуюся в пределах своего сектора обстрела (**Длинная Очередь, стр. 394**). Вдобавок к этому, когда ты используешь припасенную Длинную Очередь, все персонажи в пределах зоны обстрела должны пройти Тяжёлый (-20) Тест на **Подавление** (**стр. 400**). Если персонаж выпускает Длинную Очередь во время Хода другого персонажа, то первым из них действует тот, чей Бонус Ловкости выше. Если Бонусы равны, необходимо провести Состязательный Тест Ловкости.

Ты способен удерживать сектор обстрела на протяжении своего Бонуса Силы Воли в часах. По прошествии этого времени ты должен встряхнуться и отдохнуть в течение 1d10x10 минут. Как только ты используешь отложенную Длинную Очередь, Действие Контроль Сектора заканчивается. Ты можешь прекратить Контроль Сектора в свой Ход, даже если Длинная Очередь не была использована.

Если ты предпринимаешь любое Действие или Реакцию до того, как используешь Длинную Очередь, Контроль Сектора немедленно заканчивается. В этом смысле допускаются только Свободные Действия, например, разговор.

Беглый Огонь (Полное Действие)

Ты открываешь беглый полуавтоматический огонь по своим врагам. Оружие должно быть способно вести полуавтоматический огонь, чтобы это Действие было возможно (**Скорострельность, стр. 227**).

Повышенная плотность огня даёт тебе бонус +10 к твоему Тесту на Баллистик. Если Тест успешен, засчитывается одно попадание, а каждые две ступени успеха означают ещё одно попадание. Количество попаданий, однако, не может превышать количества выстрелов в полуавтоматическом режиме. Дополнительные попадания можно «уложить» как в изначальную мишень, так и в любую другую цель в пределах 2 метров от неё (сложность попадания в новую цель не должна превышать сложности попадания в изначальную цель). Смотри **Таблицу 7-6: Множественные Попадания, стр. 394**, чтобы определить, в какую часть тела попали дополнительные выстрелы. Как вариант, можно кидать кубики за каждое дополнительное попадание, но это немного замедлит игру.

Результат от 94 до 00 на кубиках Теста на Баллистик при ведении Беглого Огня означает, что оружие Заклинило (смотри **Неполадки с Оружием, стр. 400**).

Если у тебя в каждой руке по пистолету, можешь стрелять из обоих по правилам **Боя Двумя Руками** (**стр. 401**), выбирая режим стрельбы независимо для каждого пистолета.

Разброс и Стрельба Очередями

При стрельбе очередями в упор из оружия, имеющего особенность Разброс, дополнительные попадания за Разброс и стрельбу очередями подсчитываются отдельно и затем суммируются. Например, Гораций Кейн стреляет из своего боевого дробовика в Еретика X. Бойцы находятся на расстоянии стрельбы в упор, ведётся беглый огонь. Кейн выбрасывает 01 против своего модифицированного Баллистика 70 (30 Б, +30 стрельба в упор, +10 беглый огонь) и получает таким образом невероятных шесть ступеней успеха. Одно попадание происходит на 70, второе и третье за беглый огонь на 50 и 30 (четвертого на 10 нет, так как скорострельность его оружия 3). Помимо того, Разброс обеспечивает ему еще три попадания на 50, 30 и 10 – что в сумме даёт 6 попаданий которые, во имя Императора, скорее всего, превратят культиста в решето.

Стандартная Атака (Частичное Действие)

Ты можешь провести одну рукопашную или дистанционную атаку при помощи Теста на Ближний Бой или Баллистик. Некоторое оружие требует наличия определённых талантов (**Глава IV: Таланты**). Без талантов ты можешь пользоваться этим оружием, но с -20 к Баллистику или Ближнему Бою.

Оглушение (Полное Действие)

Будучи без оружия или с оружием ближнего боя, ты можешь нанести удар с целью Оглушить, а не убить. Хотя попытаться может любой, лишь персонажи с талантом Нокдаун имеют высокие шансы на успех. При Оглушении проводится Тест на Ближний Бой. Если у тебя нет Нокдауна, ты получаешь штраф -20. В случае успеха брось 1d10 и прибавь свой БС. Противник тоже бросает 1d10, прибавляя свой БВ и уровень Брони на голове. Если твой результат не меньше вражеского, то враг Оглушен на количество Раундов, равное разности результатов, а также получает уровень Усталости.

Огонь на Подавление (Полное Действие)

Ты выпускаешь длинную очередь из автоматического оружия в сторону врага, заставляя того искать укрытие. Оружие должно иметь возможность вести автоматический огонь. (Смотри **Скорострельность** на **стр. 227**).

Для начала выбери область обстрела. Размер этого сектора равен 45 градусам в указанном направлении в ширину, и половине Дистанции твоего оружия в длину. Часто легче указать, что ты подавляешь определённый участок, скажем, коридор, дверной проем и т.п. Если возникают какие-либо сомнения, Мастер должен сказать, находится цель в секторе обстрела или же нет. Цели в зоне обстрела должны пройти Тяжёлый (-20) Тест на Подавление (**Подавление, стр. 400**).

Кроме того, ты должен пройти Тяжёлый (-20) Тест на Баллистик, чтобы узнать, не зацепил ли шквал огня кого-нибудь в секторе, неважно, друга или врага. Обрати внимание, что Огонь на Подавление не получает +20 к Баллистику за Длинную Очередь – это разные методы ведения огня. Если Тест Успешен, попадание проходит по случайной цели в зоне обстрела, которую выбирает Мастер. За каждые две ступени успеха засчитывается ещё одно случайное попадание. Огонь на Подавление не влияет на защитные свойства укрытий и доспехов. Количество попаданий не может превышать количества выстрелов в очереди, выпускаемой оружием. Смотри **Таблицу 7-6: Множественные Попадания, стр. 394**, чтобы определить, в какую часть тела цели попали последующие выстрелы. Как вариант, можно кидать кубики за каждое дополнительное попадание, но это немного замедлит игру.

Результат от 94 до 00 при стрельбе означает, что оружие Заклинило (смотри **Неполадки с Оружием, стр. 400**).

Боевые Условности

Битвы в **Dark Heresy** быстры, яростны и подразумевают некоторое количество условностей, позволяющих не морочить голову мелочами. Поэтому к правилам следует добавить некоторые допущения. В общем и целом, когда два персонажа дерутся, они обмениваются атаками и Финтами, Парируют, Уклоняются и совершают ряд других маневров, сводящихся в итоге к Стандартной Атаке. Все Тесты на Ближний Бой и Баллистик подразумевают, что и ты сам, и твой противник пытаются некоторым образом защитить себя – поэтому типичный Тест Атаки это Средний (+0) Тест. Проваленный Тест означает, что враг был слишком ловок, и уверенный удар нанести не удалось, а пройденный – что нацеленный в брешь обороны противника удар все-таки достиг цели. Уклонение и Парирование в таком случае обозначают последнюю линию обороны от атак, последний шанс избежать пули или цепного меча.

Действия Передвижения

Эти Действия позволяют маневрировать по полю боя.

Отступление (Полное Действие)

Ты прекращаешь ближний бой и можешь переместиться с Половинной Скоростью. Противники, из боя с которыми ты отступаешь, не получат обычных свободных атак. Детали смотри в **примечании, ниже**.

Бегство

Иногда бывает лучше убраться от оппонента подальше любой ценой. В бою ты можешь либо бежать добровольно, либо под действием Страха, Психосилы или иного эффекта. При отступлении по доброй воле ты можешь выбрать один из трёх вариантов: Отступление, Передвижение и Бег. При отступлении против своей воли возможен только Бег. Во всех вариантах (кроме Отступления) ты фактически поворачиваешься спиной к врагу, чтобы выйти из боя. Это означает, что каждый из тех, кто сражался с тобой врукопашную, получит свободное Частичное Действие для рукопашной атаки против тебя. Это дополнительная атака, которую они могут провести, несмотря на то, сколько атак они уже провели или проведут в свой Ход.

Прыжок (Полное Действие)

Ты можешь подпрыгнуть, спрыгнуть или перепрыгнуть через что-либо. Правила для прыжков смотри на **стр. 418**.

Маневр (Частичное Действие)

Умело двигаясь и агрессивно нападая, ты можешь вынудить оппонента переместиться на один метр в выбранном тобой направлении при помощи Состязательного Теста на Ближний Бой. При желании ты можешь двинуться вслед за ним. Врага нельзя заставить врезаться в другого персонажа или иное препятствие (стену, бочку и т.п.).

Передвижение (Частичное или Полное Действие)

Ты можешь совершить короткое передвижение. Если ты потратишь на это Частичное Действие, ты можешь переместиться на расстояние вплоть до того, что указано в соответствующей графе **Таблицы 7-28: Скорость в Метрах/Раунд, стр. 416**. Если потратить Полное Действие, то расстояние удвоится. Если твоё перемещение оканчивается в непосредственной близости от врага, считается, что ты вступил с ним врукопашную.

Бег (Полное Действие)

Ты бежишь со всей доступной тебе скоростью (**Таблица 7-28: Скорость в Метрах/Раунд, стр. 416**). Это делает тебя сложной мишенью для дистанционных атак, но лёгкой жертвой атак рукопашных, поскольку во время бега от них трудно защищаться. До следующего твоего Хода дистанционные атаки по тебе получают -20 к Тестам на Баллистик, а рукопашные +20 к Тестам на Ближний Бой.

Встать/Оседлать (Частичное Действие)

При помощи этого действия можно встать, если лежишь на земле, взобраться на верховое животное или влезть в/на транспортное средство.

Перебежка (Полное Действие)

Ты можешь переместиться на расстояние, равное своей Полной Скорости с учётом того, что начаться и закончиться твоё перемещение должно в укрытии. На протяжении всей перебежки ты пользуешься преимуществами конечного укрытия, даже если между самими укрытиями лежит открытое пространство.

Разные Действия

Эти действия позволяют совершать то, что не попало в предыдущие разделы.

Прицеливание (Частичное или Полное Действие)

Ты можешь потратить некоторое время, чтобы провести более точную и продуманную атаку дистанционным или рукопашным оружием. Если ты тратишь Частичное Действие, то твоя следующая атака получает +10, а если Полное, то +20 к соответствующему Тесту. Атака должна следовать сразу за Прицеливанием, или все преимущества будут потеряны.

Выжидание (Частичное Действие)

Ты следишь за ситуацией, выжидая удачного момента. Когда ты применяешь Выжидание, твой Ход заканчивается немедленно, но у тебя остаётся одно Частичное Действие в запасе. Воспользоваться им ты можешь в любой момент до своего следующего Хода. Если персонаж совершает своё отложенное действие во время Хода другого персонажа, то первым из них действует тот, чей Бонус Ловкости выше. Если Бонусы равны, необходимо провести Состязательный Тест Ловкости. Если отложенное действие не совершено до начала твоего следующего Хода, то оно теряется.

Уклонение (Реакция)

Уклонение это Базовое Умение, так что применять его может даже тот, кто им не обладает. Как только попадание произошло, но до того, как будет подсчитан Урон, ты можешь попытаться Уклониться от атаки, если был осведомлен о ней. Это проводится простым Тестом на Уклонение. Если он успешен, то ты в последний момент уходишь из-под удара, и атака проходит мимо (соответственно, Урон не наносится). Если же Тест неудачен, атака достигает цели и Урон наносится как обычно. Ты можешь уклоняться как от дистанционных, так и от рукопашных атак.

Пример

Похоже, бармена не устраивает, как Дрейк обращается с его клиентами, и когда начинается следующий Раунд, он кидает Инициативу и в свою очередь вступает в бой, атакуя нашего Гвардейца шоковой палицей. Бармен проходит Тест на Ближний Бой и попадает. Дрейк может пройти Тест на Уклонение и избежать удара. Он бросает кости и сравнивает результат со своей Ловкостью. Успех – он успевает поднырнуть под удар и избежать неприятной встречи с шоковой палицей.

Уклонение от Очередей и Атак по Площади

От некоторых атак Уклониться сложнее, чем от прочих, поскольку те либо накрывают приличную область (гранаты или огнемёты), либо выпускают огромное количество снарядов, как в случае с Длинными Очередями или Беглым Огнем.

При Уклонении от поражения по площади успешный Тест на Уклонение переместит персонажа на границу области атаки, но только если он расположен не дальше, чем Бонус Ловкости персонажа в метрах. Если граница области расположена дальше этого расстояния, то Уклонение автоматически проваливается.

При Уклонении от Длинной очереди или Беглого Огня каждая ступень успеха в Тесте на Уклонение нивелирует одно попадание.

Пример

Отец Хорст натыкается на вооружённого автоганом мятежника-мутанта, прокравшегося в его окопную часовню. Мутант решает атаковать Отца Хорста и, благодаря своей высокой Инициативе, может действовать первым, до того, как Отец Хорст сможет хоть что-нибудь предпринять.

Уродливый мутант использует свой Ход на то, чтобы выпустить Длинную Очередь (Полное Действие) в Отца Хорста. Мутант получает +20 к своему Баллистику 30 благодаря плотному потоку пуль, который автоган выпускает в режиме Длинной Очереди. На кубиках мутант выбрасывает 39 – попадание! Поскольку он набирает одну ступень успеха (50-39=11), мутант обеспечивает себе одно дополнительное попадание.

Будучи чувствительной натурой, Отец Хорст решает потратить свою Реакцию на Уклонение от Длинной Очереди. Отец Хорст бросает против своей Ловкости 40 и выбрасывает 17. Поскольку этот результат означает две ступени успеха (40-17=23), Отец Хорст избегает обоих попаданий и не получает Урона – истинное чудо Императора!

Концентрация Силы (Разное)

Это Действие предпринимается для того, чтобы проявить в бою Психосилу. Продолжительность концентрации указана в описании силы. Выполнив это Действие, ты бросаешь кубики (количество которых зависит от твоего Пси-рейтинга) и прибавляешь все необходимые бонусы. Если результат больше или равен значению Психического Порога Силы, манифестация проходит успешно. Если меньше – можешь попытаться ещё раз на следующем Ходу. Подробности смотри в **Главе VI: Психосилы**.

Парирование (Реакция)

Ты можешь попытаться Парировать успешную атаку, если у тебя в руках находится готовое к бою рукопашное оружие, а сам ты осведомлён об атаке. Чтобы Парировать, пройди Тест на Ближний Бой. Если ты преуспеваешь, твоё оружие отбивает вражеское в сторону, и атака проходит мимо цели (соответственно, Урон не наносится). Если Тест провален, атака приходится в цель, и противник наносит Урон как обычно. Парирование не требует наличия особых Навыков и Талантов.

Парированием можно отражать только рукопашные атаки.

Подготовка (Частичное Действие)

При помощи этого Действия ты можешь подготовить оружие к бою или вынуть какой-либо предмет из сумки или кармана. Одновременно ты можешь убрать предмет, который уже держишь в руке. Таким образом, одним Частичным действием ты можешь спрятать пистолет в кобуру и при этом выхватить из-за пояса нож. При помощи этого же действия ты можешь наложить медпластырь, впрыснуть стимм или другой препарат, или, скажем, нанести на оружие яд из бутылочки. Подготовку можно использовать дважды за Ход, если речь идет о разных предметах.

Перезарядка (Разное)

Ты можешь перезарядить дистанционное оружие. Подробности о времени перезарядки различных видов оружия смотри в **Главе V: Арсенал**. Перезарядка может быть и Длительным Действием. В случае с Оружием, время перезарядки которого занимает Полное Действие и более, перезарядку можно распределить на два и более Раунда. Например, Гарвель начинает свой Ход с того, что выстреливает последний заряд из лаз-пистолета, используя первое Частичное Действие. Второе Частичное Действие он тратит на то, чтобы начать Перезарядку. Поскольку в случае с лаз-пистолетом этот процесс занимает Полное Действие, первым Частичным Действием Гарвеля на следующий Ход будет завершение Перезарядки. Вторым Частичным Действием он уже может стрелять.

Применение Умения (Разное)

Ты можешь применить Умение. Обычно для этого нужен Тест на Умение. Это Действие может быть Частичным, Полным или Длительным – всё зависит от Умения и обстоятельств.

Пример

Вос всё ещё сражается с разъярённым гроксом. Его Инициатива 7, инициатива грокса – 4, значит, Вос ходит первым. В свой Ход он тратит одно Частичное Действие на Прицеливание, а второе – на удар своим цепным топором. К несчастью, Вос промахивается, несмотря на Прицеливание.

Теперь Ход грокса. Разозленный большим волосатым созданием, пытающимся убить его, грокс совершает Полную Атаку, но, к счастью для Воса, тоже промахивается. В качестве Свободного Действия грокс издает ноющий лай, призывая стадо на помощь. Поскольку других участников нет, Раунд заканчивается.

Как только начинается новый Раунд, из леса выбегает грокс-бык, привлеченный зовом члена стада. Мастер кидает инициативу за нового бойца и выясняет, что Вос теперь ходит вторым, сразу после грокса-быка. Грокс-бык совершает Натиск на Воса и наносит воину-дикарю страшную рану. Снова Ход Воса. Поразмыслив, Вос решает, что два грокса – это на одного грокса больше, чем нужно, и поспешно отступает.

Прочие Действия

Если игрок желает сделать что-либо не предусмотренное описанными выше действиями, Мастер должен оценить его запрос, прикинуть, сколько времени займет выполнение желаемого, и в качестве какого Действия это будет расцениваться. В общем и целом, большая часть Действий может быть сведена к одной из разновидностей Теста: Характеристики или Умения, одностороннему или Состязательному. Помни, что Раунд длится лишь несколько секунд – время на действия, которые можно совершить за Ход, крайне ограниченно.

Тактическая Карта

Правила **Dark Heresy** написаны таким образом, чтобы ты мог использовать тактическую карту и стандартные 28мм миниатюры для отыгрыша боев. Это добавит в игру визуальный элемент и позволит мгновенно оценивать взаимное расположение бойцов. Ламинированные листы с разметкой и маркеры на водной основе – прекрасный выбор; с их помощью можно разметить ландшафт и записать иные важные детали еще до того, как начнется битва. Поля удобны для отслеживания длительности Психосил, хода перезарядки и т.п., а дюймовая разметка тактического поля сделает замер дистанций куда более лёгким делом. В **Dark Heresy** сторона этого квадрата обозначает расстояние в один метр.

Чтобы раскрыть возможности карты полностью, можно использовать миниатюры. Как правило, нужно по одной миниатюре на каждого ИП и небольшой набор миниатюр наиболее типичных врагов – бандитов, культистов, мутантов и т.д. Если миниатюр нет, пойдут вообще любые подходящие по размеру вещицы – фишки, монеты или камушки. Люди, мутанты и прочие сравнимые по размерам существа занимают один квадрат, более крупные – 2, 4 и более.

Если тебя не прельщают карты, но миниатюры использовать хочется, правила легко позволяют и это – понадобится только рулетка, где каждый дюйм будет означать один метр. Этот метод сделает передвижение персонажей более гибким понятием, к тому же появится возможность использовать трёхмерный ландшафт.

Некоторые игроки вовсе не используют карту, предпочитая воображать перемещения персонажей. Это тоже нормально. Этот метод требует от Мастера постоянно держать в голове картину происходящего на поле боя и расположение всех бойцов, но зато предоставляет наибольшую свободу в описании мест и событий.

Атака

Наиболее частое Действие в битве это атака – ты ведь сражаешься, в конце концов. Вооружён ты дистанционным или рукопашным оружием, это не важно, действие одно. Выполни пошаговую инструкцию, и ты просчитаешь результат твоей атаки в бою.

Шаг Первый: Тест

Чтобы провести рукопашную атаку оружием, которое находится у тебя в руках, ты должен находиться в непосредственной близости от своей цели и пройти Тест на Ближний Бой. При совершении дистанционной атаки ты должен пройти Тест на Баллистик против цели, находящейся в зоне поражения твоего оружия. Оба этих Теста проходятся как любые другие Тесты. Если результат на кубиках равен или меньше, чем твоя соответствующая Характеристика, атака попадает в цель.

Шаг Второй: Зоны Попадания

При успешном попадании тебе нужно определить, куда именно ты попал. Для этого возьми результат Теста, поменяй местами десятки и единицы (32 станет 23, 19 – 91 и т.д.) и сравни полученное число с **Таблицей 7-7: Зоны Попадания**. Помни, что некоторые существа (вроде чудовищ или всадников верхом на лошадях) могут иметь совсем другую таблицу зон попадания.

Таблица 7-7: Зоны Попадания

Бросок	Зона
01-10	Голова
11-20	Правая Рука
21-30	Левая Рука
31-70	Торс
71-85	Правая Нога
86-00	Левая Нога

Пример

Пьетер стреляет в нападающего бандита и выбрасывает 13 – попадание! Поменяем цифры местами, получим 31 – попадание в торс.

Шаг Третий: Подсчёт Урона

Как только ты определяешься с зоной попадания, наступает время подсчитать Урон, нанесённый твоей атакой. У каждого оружия имеется показатель Урона. Как правило, это бросок кубика и плюс/минус какое-либо число. Брось кубик и добавь Бонус Урона оружия. Наконец, если ты используешь рукопашное оружие, прибавь свой Бонус Силы.

Полученный результат – объем наносимого Урона. Если ты выбросил «10» на любом из кубиков при подсчёте урона, у тебя есть шанс на Праведный Гнев! (смотри **примечание**).

Шаг Четвертый: Нанесение Урона

Из подсчитанного таким образом Урона оппонент вычитает свой Бонус Выносливости и показатель Брони, защищающей зону попадания. Если это уменьшит Урон до 0 и ниже, значит, оппонент переносит попадание без повреждений. Если итог больше нуля, это число записывается на лист персонажа как полученный Урон. Урон, превышающий показатель Ран персонажа, записывается как Критический, и Мастер, консультируясь с таблицей, соответствующей зоне попадания и типу нанесённого Урона, объявляет, что именно произошло с этим персонажем. Подробности смотри в разделе **Критический Урон, стр. 405**.

Пример

Баллистик Дрейка – 42, каковой, в комплекте с верным лазганом, он применяет против игрока в карты, по глупости обвинившего Дрейка в шельмовстве. Дрейк выбрасывает 27. Поскольку это меньше, чем его Баллистик, происходит попадание. Затем он меняет местами цифры и получает 72 – правая нога. Игроку не удаётся Уклониться от выстрела, и теперь Дрейк вычисляет Урон. У него лазган, это значит 1d10+3. На d10 он выбрасывает 8, что в сумме даёт 11 (8+3). Бонус выносливости картежника равен 3 и он носит скрытый под одеждой ячеистый жилет. Поскольку жилет не защищает ноги, на Урон повлияет только Бонус Выносливости картежника. В итоге картежник получает 8 Ран (11-3=8), что, возможно, отучит его разбрасываться необдуманными заявлениями.

Праведная Ярость!

Обычно, когда атака достигает цели, Урон вычисляется броском одного или нескольких d10. Когда на любом из этих кубиков ты выбрасываешь «10» (включая случаи, когда нужен d5), это может означать, что Император обратил на тебя свой благой взор. Когда такое происходит, пройди второй Тест на Баллистик или Ближний Бой, как если бы ты атаковал ту же цель еще раз. Если этот второй Тест успешен, значит, дух Императора незримо облекает тебя, даруя руке твёрдость, а взору – непогрешимость. Ты можешь бросить еще один 1d10 и прибавить результат к Урону.

Если и в этот раз выпадет «10», значит, Император определённо улыбается тебе сегодня. Ты можешь немедленно бросить 1d10 еще раз и еще раз прибавить результат к Урону. Повторяй процесс, пока не выбросишь что-нибудь кроме «10».

Пример

Не убежденный весомыми доводами, картежник выхватывает нож и бросается на Дрейка. Гвардеец-ветеран отвечает картежнику на такую наглость ударом приклада лазгана в лицо. Дрейк бросает кости на Урон и выбрасывает 10! У него появляется шанс нанести дополнительный Урон. Он проходит Тест на атаку еще раз и снова успешно. Он снова бросает 1d10 и снова на кубике 10! Вместо еще одного Теста он просто кидает кубик. На этот раз выпадает 8. БС Дрейка равен 4, так что общий Урон от этой атаки равен 4+10+10+8, что в итоге даёт 32. Не похоже, что картежник теперь когда-нибудь встанет.

Обычно НИПы не получают преимуществ Праведной Ярости!, но для наиболее значимых из них Мастер может сделать исключение.

Подсчёт Урона

Урон, нанесённый любой атакой, психосилой, или агрессивной окружающей средой, обозначается количеством кубиков, типом кубиков и модификатором Урона. Например, Урон лазгана равен 1d10+3. Это означает, что для вычисления Урона нужно бросить один кубик d10 и к результату броска прибавить 3. В сумме получаем Урон, нанесённый выстрелом. В некоторых случаях модификатор Урона нужно вычитать из броска кубиков.

При нанесении Урона рукопашной атакой необходимо учитывать Бонус Силы.

Это значит, что при ударе рукопашным оружием, таким как цепной меч, молот или копье, ты вычисляешь Урон как обычно и прибавляешь к нему свой Бонус Силы.

Пример

Отец Хорст дерётся в окопах Троном забытой войны. Обезумевший хаосопоклонник пытается атаковать Хорста, но промахивается. Воздев свой благословенный молот, Хорст обрушивает его на падшее отродье. Успех! Его атака приходится в цель. Урон молота Хорста 1d10+1. Хорст выбрасывает 6 на своём Кубике Урона, затем прибавляет модификатор 1. Наконец, он добавляет свой Бонус Силы 2 (его Сила равна 29). В итоге, Отец Хорст наносит 9 единиц Урона (6+1+2=9).

Хотя итоговый Урон может быть уменьшен из-за природы самой атаки или особых способностей цели, чаще всего на конечный результат влияет только её Бонус Выносливости и количество единиц Брони, защищающей часть тела, в которую пришлось попадание.

Дистанционные Атаки

Дистанционные атаки – при помощи лазганов, дробовиков, метательного оружия и т.д. – обсчитываются так же, как и рукопашные, за исключением того, что вместо Теста Ближнего Боя проводится Тест на Баллистик. Плюс есть несколько более мелких отличий:

- Дистанционные атаки нельзя парировать, если у тебя нет особого Таланта.
- Ты не прибавляешь свой Бонус Силы к Урону от Дистанционных атак.
- Ты не можешь проводить дистанционные атаки, будучи вовлечен в рукопашную схватку, если только ты не вооружён оружием типа «пистолет».
- Ты должен видеть цель. Ты можешь атаковать цели, которые видишь лишь частично, например, если цель стоит за деревом или за другой целью – в этом случае считается, что цель находится в укрытии. Если цель скрыта полностью, но ты точно знаешь, что противник где-то там, ты тоже можешь попытаться выстрелить, но уже со штрафом -30, и выстрел должен быть достаточно мощным, чтобы пробить укрытие. При стрельбе по невидимым противникам ты не получаешь бонусов за расстояние.

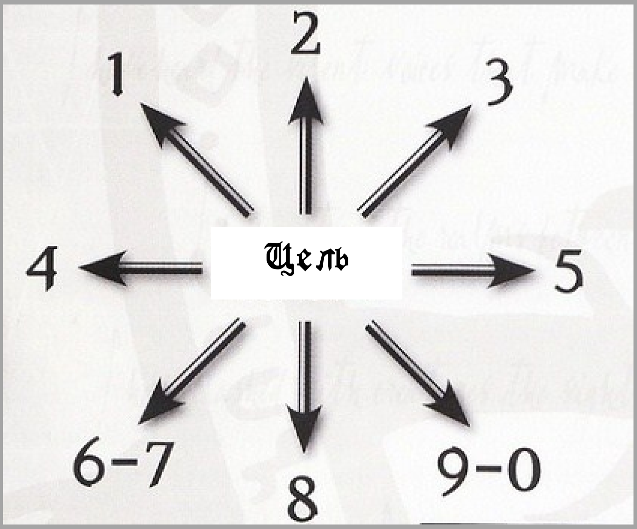
Стрельба в Рукопашной

Временами приходится стрелять по целям, уже участвующим в рукопашной схватке с другими противниками. Тест на Баллистик в этой ситуации сложнее – ты атакуешь как обычно, но при этом получаешь -20 к Тесту.

Опциональное Правило: Мастер, желающий отразить беспощадную природу 41-го Тысячелетия, может постановить, что дистанционная атака, которая пришлась бы в цель, если бы не штраф, вместо цели попадает в её противника. Также можно установить правило, что любой выпускающий Длинную Очередь или ведущий Беглый Огонь по цели, участвующей в рукопашной схватке, должен «поместить» хотя бы одно дополнительное попадание на её противнике.

Промах

Иногда, например, в случае с метательным оружием, важно знать, куда попал снаряд, если ты провалил свой Тест на Баллистик. В этом случае Мастер бросает 1d10 и сверяет результат с приведённой ниже **Диаграммой Отскока**. Затем брось d5, чтобы определить, на сколько метров в полученном направлении отлетел снаряд.



Подавление

Пребывание под огнём это, мягко выражаясь, страшный опыт, поэтому даже самые неопытные Аколиты знают, что не стоит поднимать голову, когда вокруг начинают летать пули и болты. Подавление являет собой инстинкт самосохранения персонажа, сообщающий, что лучше было бы оставаться в укрытии. Он, может, и хотел бы очертя голову броситься на врага сквозь свинцовый град, но для этого сперва нужно не дрогнуть. Когда персонаж находится на «принимающей» стороне Огня на Подавление (даже если в него не попали, или если попадание пришлось в часть тела, находящуюся в укрытии), он должен пройти Тяжёлый (-20) Тест на Подавление. Это Тест Силы Воли. В случае успеха, персонаж может действовать как обычно. В случае провала считается, что он Подавлен Огнем.

Подавленный Огнем

Подавленный Огнем персонаж может предпринимать лишь по одному Частичному Действию за Ход. Если он стреляет, его Тест на Баллистик получает штраф -20, поскольку в такие моменты стрелок спускает курок, заботясь более о собственной безопасности, нежели о меткости. Если Подавленный персонаж защищён от Огня на Подавление укрытием, он не может покинуть его добровольно – за исключением ситуации, когда он пытается отступить (но и на это он пойдет, только если укрытие продолжит защищать его от огня). Если Подавленный персонаж находится не в укрытии, он должен потратить ближайший свой Ход на его поиски. Если подходящего укрытия поблизости нет, он должен бежать от персонажа, Подавившего его. В конце каждого своего Хода персонаж может пройти Тест Силы Воли, в случае успеха которого эффект Подавления прекращается, и в следующий свой Ход персонаж получает возможность действовать как обычно. Тест становится Лёгким (+30), если персонаж более не находится под обстрелом (то есть, никто не пытался стрелять в него с момента завершения его прошлого Хода). Персонаж, вовлеченный в рукопашную схватку, автоматически избегает Подавления. Разъярённые комиссары, боевые наркотики, некоторые Таланты, Умения и Психосилы также способны нивелировать эффект Подавления.

Пример

Воса преследуют гроксы. К счастью для себя, он натыкается на сожженные остатки бронемашины Арбитров, оснащенной чудом уцелевшим тяжёлым стаббером. Направив мощный пулемёт в сторону гроксов, Вос решает, что вместо длинной очереди лучше применить Огонь на Подавление. Зоной обстрела он выбирает горловину оврага, из которого только что вылез, и откуда вот-вот появятся гроксы.

Каждый из трёх гроксов, оказавшихся в секторе обстрела, должен пройти Тяжёлый (-20) Тест на Подавление, чтобы суметь проигнорировать жуткий грохот пулемёта Воса. Ни один из гроксов не проходит Тест – все они поспешно отступают в укрытие. Вос проходит Тяжёлый (-20) Тест на Баллистик, чтобы узнать, не зацепило ли кого-нибудь очередью. Он выбрасывает 55 –попаданий не было.

В свой Ход гроксы отступают обратно в овраг. Каждый из них проходит Тест Силы Воли, чтобы выяснить, отважится ли кто-нибудь снова высунуться под свинцовый град. Двое преуспевают, один нет.

Увидев, что лента стаббера опустела, Вос использует свой Ход, чтобы убежать как можно дальше.

Двое гроксов, которым удалось оправиться от Подавления, в свой ход могут продолжить преследование. Грокс, проваливший Тест Силы Воли, тем временем может лишь лежать в овраге, опустошая мочевой пузырь и нервно скуля под нос. Поскольку из стабберов уже никто не стреляет, в конце своего Хода трусливый грокс проходит Лёгкий (+30) Тест Силы Воли, чтобы таки избавиться от эффектов Подавления. Тест успешно пройден и на свой следующий Ход этот грокс может наконец выбраться из укрытия и присоединиться к погоне.

Неполадки с Оружием

Превратности 41-го Тысячелетия таковы, что большая часть дистанционного оружия, стоящего на вооружении Аколитов, имеет тенденцию к внезапным поломкам – из-за почтенного возраста, дурного обращения с духами машины или неудачной конструкции. Если в Тесте на Баллистик при стрельбе из дистанционного оружия на кубиках выпадает 96-00, персонаж автоматически промахивается, а его оружие Заклинивает и теряет возможность стрелять, пока Клин не будет устранён. Устранение Клина – это Полное Действие, подразумевающее Средний (+0) Тест на Баллистик. Если этот Тест проходит успешно, Клин устраняется, а все остававшиеся в обойме боеприпасы приходят в негодность (оружие потребуется перезарядить). Если персонаж проваливает Тест, ничего не происходит, и на следующем Ходу можно попытаться ещё раз.

Примечание: Некоторыми видами оружия, такими как плазмаганы, гранаты и ракеты, пользоваться особенно опасно. Обратитесь к их описанию и описанию их Оружейных Особенностей (**Глава V: Арсенал**). Беглый огонь и длинные очереди увеличивают вероятность Заклинивания оружия. Подробности указаны в описании Действий Беглый Огонь, Длинная Очередь и Огонь на Подавление (**стр. 394** и **395**).

Бой Двумя Руками

Многие воины дерутся с оружием в обеих руках (в данном случае щит можно считать оружием). У этого стиля боя есть как преимущества, так и недостатки – он открывает определённый тактический простор, но шансы на поражение цели при этом падают. В общем и целом, у боя двумя руками имеются следующие особенности:

- Использовать можно любое рукопашное или дистанционное оружие, которым, по логике, можно оперировать одной рукой.
- Атаковать можно оружием, находящимся в любой из рук. Атака неосновной рукой получает штраф -20.
- Если у тебя есть талант Две Руки, то в качестве Полного Действия ты можешь атаковать обоими оружиями, но каждая атака получает штраф -20 к Тесту. Если у тебя есть талант Амбидекстрия, то этот штраф падает до -10.
- Если одно из двух твоих оружий – рукопашное, ты можешь парировать им в качестве Реакции один раз за Раунд, как обычно, но два рукопашных оружия не позволяют Парировать дважды. Тест на Ближний Бой в этом случае не является атакой и, таким образом, не получает обычного штрафа за неосновную руку.
- Если ты вооружён оружием ближнего и пистолетом, можешь использовать оба оружия в рукопашной схватке. Атака рукопашным оружием при этом проводится при помощи Ближнего Боя, пистолетом – при помощи Баллистика. Две атаки одновременно – Полное Действие и обе они подвергаются обычным в таком случае штрафам.
- Имея в обеих руках по дистанционному оружию, ты можешь стрелять из них в разных режимах ведения огня – например, длинная очередь из одного и беглый огонь из другого. Если в каждой руке у тебя по полностью автоматическому оружию, ты можешь назначить только один сектор обстрела на подавление.
- Ты можешь вести огонь из своих оружий по разным целям, но они при этом должны находиться на расстоянии не более 10 метров друг от друга.
- Комбинации этих правил с различными Талантами рассмотрены в **Приложении I, стр. 638.**

Безоружный Бой

Не каждая битва в Dark Heresy требует наличия болтеров и силовых мечей. Некоторые конфликты могут быть решены старой доброй дракой на кулаках (а также на ногах и, если ты грязный подонок, на зубах). Успешный Тест на Ближний Бой при безоружной атаке наносит 1d5-3 Ударного Урона, плюс Бонус Силы Персонажа. Значение Брони на зоне попадания удваивается при подсчёте Урона, а если Урон после учёта всех факторов больше либо равен 0, то удар причиняет цели один уровень Усталости.

Если во время безоружной драки ты выбрасываешь 10 на кубике Урона, правило Праведной Ярости! применяется с поправкой на то, что все десятки при подсчёте Урона считаются пятерками.

Захват

Вместо нанесения Урона безоружной атакой ты можешь попытаться Захватить и обездвижить противника. Захват можно провести Натиском или Стандартной Атакой. Чтобы провести Захват, следуй этой схеме:

Шаг Первый: Проведи Атаку

Проведи безоружную атаку как обычно, при помощи Теста на Ближний Бой.

Шаг Второй: Уворот

Если ты преуспеваешь, твой противник может потратить свою Реакцию на Тест Ловкости. Если Тест провален, или если противник уже использовал свою Реакцию в этом Раунде, Захват проходит успешно. Если же Тест противника успешен, попытка Захвата проваливается.

Шаг Третий: Захват!

Когда двое и более персонажей находятся в Захвате, применяются следующие эффекты.

- Участники Захвата не могут Уклоняться или Парировать.
- Все атакующие получают бонус +20 к Тесту Ближнего Боя при попытке атаковать Захваченного персонажа.
- За редким исключением, участники Захвата могут предпринимать лишь одно Действие – Захват (смотри **Захват, стр. 394**).
- Захват можно прекратить на своём Ходу в качестве Свободного Действия, если ты тот, кто его сейчас проводит.

Сочетание Сложностей

Случаются ситуации, когда на сложность выполнения той или иной задачи влияет не один фактор. Скажем, попытка подстрелить врага в тёмном ангаре с дальней дистанции немного сложнее, чем если бы ангар был ярко освещен. Чтобы скомбинировать несколько таких факторов, нужно:

- Если ситуация подразумевает два и более штрафа, просто суммируй модификаторы, пока штраф не достигнет максимума в -60. Например, туман и прицельная стрельба в определённую часть тела по отдельности делают Тест на Баллистик Тяжёлым (-20). Но сочетание этих факторов поднимет штраф на попадание до -40!
- Если ситуация подразумевает как штраф, так и бонус, просто суммируй их, чтобы вычислить новую сложность. К примеру, атаковать противника, стоя в глубоком снегу Очень Тяжело (-30), но атака Оглушенного противника это Рутинная (+20) задача. -30 и +20 в сумме дают -10 – а это Трудный (-10) Тест. Не забывай о максимально возможном суммарном пределе модификаторов (+60 и -60)!
- Если же ситуация подразумевает два и более бонуса, суммируй модификаторы, пока суммарный бонус не достигнет отметки +60. Скажем, персонаж, Прицельно атакующий Оглушенного противника, получает бонус +10 за Прицеливание и +20 за атаку оглушенного противника. Получаем Лёгкий (+30) Тест Ближнего Боя на попадание!

При назначении Сложности всегда должен превалировать здравый смысл. Ограничения на бонусы и штрафы не играют никакой роли, если в цель объективно невозможно попасть.

Боевые Условия

Шансы на попадание в бою могут быть модифицированы по тому же принципу, что и Тесты Умений. Перечисленные ниже обстоятельства отражают эффекты воздействия ландшафта, погоды, тактической ситуации и массы прочих факторов. Персонажам, естественно, следует стремиться к использованию как можно большего количества доступных благотворных факторов. Хороший план, подходящая экипировка и умелое применение тактики часто могут стать тем, что отличает мёртвого Аколита от живого. Перечисленные ниже факторы относятся к числу наиболее распространённых. Для ситуаций, не упомянутых здесь непосредственно, можно ориентироваться на приведённые примеры. Помни, что Мастер – последняя инстанция в вопросах назначения Сложности любого Теста.

Прицельная Атака

Тесты на Баллистик и Ближний Бой, сделанные с целью поразить определённую часть тела становятся Тяжёлыми (-20). Обрати внимание, что при стрельбе очередями или беглом огне прицельная стрельба невозможна.

Темнота

Тест на Ближний Бой в условиях темноты становится Тяжёлым (-20), а на Баллистик – Очень Тяжёлым (-30).

Сложный Ландшафт

Тесты на Ближний Бой и Уклонение, сделанные во время пребывания на сложном ландшафте, таком, скажем, как скользкая грязь, становятся Трудными (-10). Тесты, сделанные во время пребывания на очень сложной поверхности (глубокий снег, гололед) становятся Очень Тяжёлыми (-30).

Экстремальная Дистанция

Цели, находящиеся на расстоянии, большем, чем тройная Дистанция твоего оружия, находятся на Экстремальной дистанции. Попасть в них Очень Тяжело (-30).

Усталость

Когда персонаж Устал, все его Тесты, включая Ближний Бой и Баллистик, получают штраф -10.

Беглый Огонь

Тест на Баллистик при ведении Беглого Огня становится Простым (+10).

Длинная Очередь

Тест на Баллистик при стрельбе Длинной Очередью становится Рутинным (+20).

Дым, Туман или Тень

Тест на Баллистик при стрельбе по целям, скрытым туманом, дымом или тенями становится Тяжёлым (-20).

Плечом к Плечу

Если ты и твои союзники сходитесь в битве против меньшего по численности противника, вы получаете преимущество. При превосходстве два к одному Тест на Ближний Бой становится Простым (+10). При преимуществе три к одному и более, Тест становится Рутинным (+20).

Таблица 7-8: Сложность Боевых Условий

Сложность	Модификатор	Пример
Лёгкая	+30	Атака Застигнутого Врасплох врага. Стрельба по Гигантской цели. Стрельба В Упор.
Рутинная	+20	Рукопашная с противником при превосходстве трое на одного и более. Атака Оглушенного противника. Стрельба Длинной Очередью. Стрельба по Огромной цели.
Простая	+10	Рукопашная с противником при превосходстве двое на одного и более. Атака Лежачего противника. Атака с возвышенности. Стрельба Беглым Огнем. Стрельба по Большой цели. Стрельба с Близкой дистанции.
Средняя	+0	Стандартная Атака.
Трудная	-10	Атака в Лежачем положении. Усталость. Атака или Уклонение под дождем или в грязи. Стрельба на Длинную дистанцию. Стрельба по Маленькой цели.
Тяжёлая	-20	Прицельная атака в определённую часть тела. Стрельба по участнику рукопашной схватки. Уклонение в Лежачем положении. Безоружная атака против вооружённого противника. Атака неосновной рукой. Атака двумя оружиями. Рукопашная атака в темноте. Стрельба по цели, скрытой туманом, дымом или тенями. Стрельба по Миниатюрной цели. Стрельба из оружия при отсутствии нужного Таланта.
Очень Тяжёлая	-30	Атака и Уклонение в глубоком снегу. Стрельба по Крошечной цели. Стрельба по цели на Экстремальной дистанции. Стрельба по полностью скрытой цели. Стрельба по цели, скрытой темнотой.

Беспомощная Цель

Тест на Ближний Бой, сделанный с намерением попасть по спящей, находящейся без сознания или в ином подобном состоянии цели удается автоматически. При броске на Урон по такой цели брось дополнительный кубик и прибавь результат к Урону оружия. Если на одном из кубиков Урона при этом выпадает 10, у тебя появляется стандартный шанс на Праведную Ярость! Если «десяток» выпадает две, Праведная Ярость! происходит автоматически.

Господствующая Высота

Персонаж, находящийся на возвышенности (на столе, на груде тел павших товарищей, на вершине холма и т.п.) имеет тактическое преимущество. Тесты на Ближний Бой для него становятся Простыми (+10).

Дальняя Дистанция

Цели, находящиеся на расстоянии, большем, чем двойная Дистанция твоего оружия, находятся на Дальней дистанции. Попасть в них Трудно (-10).

В Упор

Тесты на попадание из дистанционного оружия на дистанции до трёх метров становятся Лёгкими (+30). Помни, что этот бонус не даётся, если цели находятся в рукопашном контакте со стрелком. Для оружия, Близкая Дистанция которого менее трёх метров, стрельба В Упор начинается с расстояния, которое на один метр короче Близкой Дистанции.

Лёжа

Цели, которые были Сбиты на землю, становятся более лёгкими мишенями. Тест на Ближний Бой при атаке лежачего противника становится Простым (+10). Если же ты сам Сбит, то твои Тесты на Баллистик и Ближний Бой становятся Трудными (-10), а Тесты на Уклонение – Тяжёлыми (-20).

Атака Неосновной Рукой

Тесты на Баллистик и Ближний Бой при атаке оружием, находящимся в неосновной руке, считаются Тяжёлыми (-20).

Близкая Дистанция

Цели, находящиеся на расстоянии, меньшем, чем половина Дистанции твоего оружия, находятся на Близкой дистанции. Попасть в них Просто (+10).

Стрельба по Участникам Рукопашной

Попасть в цель, которая уже вовлечена в рукопашную схватку, довольно Тяжело (-20).

Размер

Размер цели играет большую роль при стрельбе: в «Лэнд Рейдер» попасть гораздо легче, чем, скажем, в сервочереп. Модификаторы за размер указаны в **Таблице 7-9: Модификаторы за Размер**.

Оглушённые Цели

При атаке Оглушенной цели Тесты на Ближний Бой и Баллистик становятся Рутинными (+20).

Таблица 7-9: Модификаторы за Размер

Размер	Модификатор
Крошечный *[Minuscule]* (дверная ручка, нож)	-30
Миниатюрный *[Puny]* (крыса, сервочереп)	-20
Маленький *[Scrawny]* (ребенок, пепельный слизень)	-10
Средний *[Average]* (человек, мутант)	+0
Большой *[Hulking]* (грокс, боевой сервитор)	+10
Огромный *[Enormous]* (болотный паук, «Лэнд Спидер»)	+20
Гигантский *[Massive]* (Боевой танк, скальный змей)	+30

Внезапная Атака

Тесты на Баллистик и Ближний бой при атаке ничего не подозревающих целей (т.е. застигнутых Врасплох) становятся Лёгкими (+30).

Безоружный

Безоружная атака вооружённого противника это Тяжёлый (-20) Тест Ближнего Боя.

Погода и Неестественные Условия

Тесты на Ближний Бой и Баллистик, предпринятые в обстановке суровых погодных условий или неестественной окружающей среды (например, под проливным дождем, во время пепельной бури или по колено в студенистой грибной поросли), считаются Тяжёлыми (-20).

Укрытие

Укрытия – жизненно важная часть стратегии выживания в условиях перестрелки. Хорошему Аколиту прекрасно известно, что в бою первым делом нужно искать укрытие от вражеского огня (пушку можно вытащить и чуть погодя, когда между тобой и твоим противником будет надёжная преграда). За стрельбу по цели, частично находящейся в укрытии, штрафов как таковых, нет – есть шанс, что выстрел угодит не в саму цель, а в её укрытие. Дело игрока – решить, какие именно части его тела будут укрыты. Как правило (если, конечно, Аколит не исповедует некую странную форму психологической войны), у персонажа, ведущего огонь из укрытия, защищены ноги и торс. И если выстрел приходится в часть тела, находящуюся в укрытии, необходимо из наносимого Урона сначала вычесть Броню укрытия, а остаток распределять как обычно. Смотри **Таблицу 7-10: Типы Укрытий**, в которой приведены значения Брони для укрытий из различных материалов.

Повреждение Укрытий

Укрытие не вечно. Атаки могут повредить и разрушить его, постепенно уменьшая степень предоставляемой им защиты. Каждая успешная атака, пробивающая Броню укрытия, уменьшает эту Броню на 1. Например, выстрел из болтера по лёгкой деревянной двери, скорее всего, уменьшит её Броню до 3.

Таблица 7-10: Типы Укрытий

Тип Укрытия	Броня
Лёгкое дерево, бронестекло, тонкий металл	4
Прочное дерево, флакборд, мешки с песком, лед	8
Рокрит, толстое железо, камень	16
Пласталь, армапласт	32

Ранения

«Лучше искалеченное тело, нежели извращённый разум».

- «Лексиконикум Моралис»

В ходе битв персонажи нередко получают Урон. Боец может получить столько Урона, сколько у него Ран. Когда Урон равен количеству Ран персонажа, персонаж являет собой кровавое месиво, едва цепляющееся за сознание. Дальнейший Урон станет Критическим, а это означает такие неприятные последствия, как перманентные увечья, потеря конечностей и, конечно же, смерть.

Усталость

В **Dark Heresy** далеко не весь наносимый Урон смертелен. Утомление, боевые травмы или обмен любезностями при помощи кулаков – все это может оставить персонажа потрепанным, но более-менее целым. Усталость является мерилом как раз такого нелетального Урона, который персонаж может получить в процессе игры. Усталость начисляется в результате некоторых типов атак, Захватов, марш-бросков и прочих Действий, которые заставляют персонажа выкладываться на все сто, и даже немного сверх того. Персонаж может накопить количество уровней Усталости, равное его Бонусу Выносливости. Как только количество уровней Усталости превысит БВ персонажа, он валится на землю, отключаясь на 10-БВ минут.

Персонаж, страдающий от Усталости, получает штраф -10 ко всем своим Тестам.

Пример

Дрейку пришлось совершить длительный марш-бросок – эти несколько часов стоили ему двух уровней Усталости. Наконец, он входит в поселение Штерн Хоуп и немедленно отправляется в местный шалман за кружкой прохладной выпивки. Потягивая свой мутноватый эль, он умудряется косо посмотреть на Склизкого Зима, местного бандита. Зим замахивается на него бутылкой. Дрейк решает Уклониться. Он проходит Тест на Уклонение и выбрасывает 30. Ловкость Дрейка 34 и в обычных условиях он бы уклонился. Но Дрейк Утомлён и сейчас для успешного Уклонения ему нужно было выбросить не больше 24 (34-10). Слишком уставший, чтобы правильно оценить траекторию удара, Дрейк получает бутылкой прямо по голове.

Восстановление Усталости

Если оставить её в покое, Усталость исчезнет сама. Каждый час отдыха без битв, применения Психосил и прочих изматывающих вещей, удаляет один уровень накопленной Усталости. Восемь часов отдыха подряд исцеляют всю накопленную Усталость.

Оглушение

Вдобавок к потере Ран и прочив видам Урона, персонажа могут Оглушить. Оглушение может быть эффектом какой-либо психосилы, Критического Урона или таланта Нокдаун. Тесты на Ближний Бой и Баллистик против Оглушенного персонажа становятся Рутинными (+20), а сам Оглушенный персонаж не может выполнять никакие Действия, даже Реакции, вроде Уклонения, Парирование и т.п. Любой, кто был вовлечен в рукопашную схватку с Оглушенным противником, перестаёт считаться таковым. Несмотря на то, что Оглушенный персонаж не может выполнять никаких Действий, он не считается беспомощным или застигнутым врасплох.

Уменьшение Характеристик

Некоторые Психосилы, яды, заболевания и прочие враждебные условия могут оставлять Раны нетронутыми, вместо этого нанося Урон твоим Характеристикам. Этот Урон, однако, не может опустить значение Характеристики ниже нуля. Если не указано обратное, Урон, нанесённый Характеристике, не перманентен – Характеристика восстанавливается со скоростью 1 очко в час. Помни, что штрафы к Характеристикам, а также нанесённый им Урон может повлиять и на Бонус Характеристики. Как только штрафы или Урон уменьшат количество десятков в значении Характеристики, связанный с ней Бонус также уменьшится на 1.

В приведённом ниже списке указаны последствия уменьшения Характеристики до 0. И снова напоминаем, что когда Характеристики типа Силы, Выносливости или Ловкости уменьшаются, уменьшаются и связанные с ними бонусы Силы, Выносливости и Ловкости!

Ближний Бой: Ты не можешь проходить Тесты, связанные с этой Характеристикой.

Баллистик: Ты не можешь проходить Тесты, связанные с этой Характеристикой.

Сила: Ты падаешь без сознания.

Выносливость: Ты умираешь.

Ловкость: Ты парализован и беспомощен.

Интеллект: Ты впадаешь в кому, источая невероятное количество слюней.

Восприятие: Ты лишаешься сенсорного восприятия. Получаешь штраф -30 ко всем Тестам, пока не восстановишься.

Сила Воли: Ты впадаешь в наполненный кошмарами сон. Когда очнёшься, получи 1 Очко Безумия (смотри **Страх, Ужас и Безумие** в **Главе VIII: Мастер**).

Товарищество: Ты впадаешь в кататонию. Ты не можешь говорить и проходить Тесты, связанные с этой Характеристикой.

Типы Урона

Весь Урон условно разделён на четыре типа: Энергетический (лазеры, огонь, плазма), Взрывной (гранаты, болты, ракеты), Ударный (дубинки, пули, падение) и Резаный (мечи, цепное оружие, когти). Тип наносимого оружием Урона указан в его описании. Тип Урона влияет только на выбор таблицы с описанием Критических Эффектов при нанесении Критического Урона (и учитывается в альтернативных правилах Медики).

Если тип Урона, наносимого атакой, не указан, он считается Ударным. Если не указано, в какую часть тела нанесён удар, то это удар в Торс.

Критический Урон

Весь накопленный Урон, превышающий количество Ран персонажа, считается Критическим. Когда персонаж получает его, ты должен немедленно проконсультироваться с таблицей, соответствующей части тела (рука, торс и т.д.) и типу Урона (Энергетический, Взрывной, Ударный или Резаный). Серьёзность полученных повреждений определяется объёмом накопленного Критического Урона. Если персонаж выживает, весь полученный им в бою Критический Урон сохраняется. Если после этого персонаж вновь получит Критический Урон, новый Критический Эффект будет соответствовать общему количеству накопленного Критического Урона.

Пример

Мордехаю здорово достаётся бандитским топором, который наносит ему 10 единиц Урона. У Мордехая всего 10 Ран, так что он уже на шаг от неприятностей. В следующем Раунде подлый бандит снова наносит ему удар, причиняя еще 3 единицы Урона (за вычетом БВ и Брони Мордехая), на этот раз удар приходится в голову. Эти 3 единицы становятся Критическим Уроном, поскольку лимит Ран Мордехая уже исчерпан. Мастер обращается к Таблице «Критические Эффекты – Резаный – Голова», смотрит в третью строчку и зачитывает результат. Мордехай теряет один глаз, он Оглушен и получает 1d5 уровней Усталости. Мастер бросает на Усталость, выпадает 3. К счастью, БВ Мордехая равен 5, а значит, он может получить еще два уровня Усталости, прежде чем потеряет сознание.

В следующий свой Ход Мордехай тратит Очко Судьбы, чтобы избавиться от эффектов Оглушения, и атакует – медленно и размашисто. Если учесть -10 Мордехая за Усталость, ничего удивительного в том, что он промахивается. Бандит, чуя, что конец схватки близок, рубит своим топором и попадает в торс, нанося Мордехаю 5 единиц Урона (за вычетом Брони и БВ). Учитывая, что 3 единицы Критического Урона у него уже есть, в сумме это даст 8. Взглянув в таблицу Критических Эффектов, на этот раз для торса, Мастер зачитывает строку «8». «С жутким влажным треском кожа на грудной клетке расходится, обнажая разорванные мускулы. Ты должен пройти Тест на Выносливость или умереть. Если проходишь, то перманентно теряешь 1d10 Выносливости, получаешь 1d10 Усталости, и у тебя открывается Кровотечение». Для бедняги Мордехая эта стычка вполне может стать последней.

Внезапная Смерть

Иногда игрокам важно знать лишь, мёртв их противник или же нет, не отвлекаясь на детали. Там, где это уместно (или необходимо), мастер может не использовать детальные правила Критического Урона. В некоторых ситуациях, когда противнику уже были нанесены ужасные раны, его бывает необходимо просто прикончить. В подобных условиях можно использовать метод Внезапной Смерти, когда любой Критический Урон означает смерть – т.е. если количество Урона превысит количество Ран персонажа – он мёртв. Это правило может быть полезным при разборках со слабыми противниками, такими как безымянные бандиты или культисты, но ИП и именные НИПы, возможно, заслуживают лучшего обращения.

Перманентные Эффекты

Некоторые Критические Эффекты могут стать постоянными. Если один из этих эффектов настиг твоего персонажа, возможно, пришло время подумать о бионической замене утерянных конечностей (**Глава V: Арсенал, стр. 253**) или о том, чтобы отправить бедолагу на пенсию и напылить нового персонажа. Каждый раз, когда случается перманентный Критический эффект, примени соответствующие изменения к своему персонажу.

Потеря Кисти

Ты получаешь штраф -20 ко всем Тестам Умений и Характеристик, требующих слаженной работы двух рук, и теряешь возможность использовать двуручное оружие. Щит, тем не менее, можно привязать к искалеченной руке и пользоваться им без особых проблем. Если была потеряна кисть основной руки, то ты будешь получать обычный штраф -20 за атаку при помощи неосновной руки. За 100 ОО можешь уменьшить этот штраф до -10, а за 200 ОО избавиться от него.

Если ты потерял обе кисти, придется искать либо бионическую замену хотя бы для одной из них, либо парня, который согласится наточить тебе зубы.

Потеря Руки

Всё, как и для потерянной кисти, разве что щит в этом случае привязывать не к чему. Потеря обеих рук это так же плохо, как и потеря обеих кистей, но труднодоступных мест ещё больше. Опять же, либо думай где достать бионическую замену, либо напыляй нового персонажа.

Потеря Глаза или Слепота

Потеря глаза чревата перманентным уменьшением Баллистика на 10 единиц. Помимо этого ты получаешь штраф -20 ко всем Тестам Умений и Характеристик, требующих в первую очередь хорошего зрения. Если персонаж теряет оба глаза, он получает особенность Слепой (**Глава XII: Ксеносы, Еретики и Антагонисты, стр. 574**). Конечно, ты можешь продолжать Инквизиции даже будучи слепым – чтобы узреть истину, глаза не нужны.

Потеря Ступни

Скорость твоего передвижения перманентно уменьшается вдвое (округляй вверх), и ты получаешь штраф -20 ко всем Тестам Умений и Характеристик, требующих в первую очередь хорошей подвижности, как, скажем, Уклонение. Потеря обеих ступней означает, что персонажу будет трудно даже ходить. Возможно, один из твоих товарищей-Аколитов сможет нести тебя…

Потеря Ноги

Все как в случае со ступней, но Уклонение ты использовать не можешь. Потеря обеих ног сделает тебя половиной того слуги Императора, которым ты некогда был – что, тем не менее, вряд ли уменьшит количество твоих врагов.

Потеря Слуха

Ты не можешь слышать, либо вообще, либо недостаточно хорошо, чтобы иметь возможность свободного общения с людьми. Пока ты не избавишься от этого недостатка, ты будешь автоматически проваливать любой Тест, основанный на необходимости слышать. Помимо затруднений в общении с товарищами-Аколитами, Мастер волен использовать глухоту персонажа в любой угодной ему игровой ситуации.

Таблица 7-12: Критические Эффекты – Энергетические – Рука

Критический Урон	Эффект
1	Разряд заставляет руку дернуться и онеметь. Тесты с применением этой руки получают -30 на 1 Раунд.
2	Атака попадает в руку и словно крохотные разряды начинают змеиться по пальцам и предплечью. Рука становится бесполезной на 1d5 Раундов, а персонаж получает 1 уровень Усталости.
3	Атака обжигает руку цели, Оглушая её на 1 Раунд и причиняя 2 уровня Усталости. Рука становится бесполезной на 1d5 Раундов.
4	Болевой шок вызывает у цели ступор, Оглушая её на 1 Раунд и причиняя 3 уровня Усталости. Рука бесполезна на протяжении 1d10 Раундов.
5	Атака вызывает поверхностный ожог, причиняющий цели сильную боль. ББ и Б цели уменьшаются вдвое (округлять в меньшую сторону) на 1 Раунд, а сама цель получает 1d5 уровней Усталости.
6	В результате атаки руку охватывает огонь, сжигая доспехи, одежду и временно спекая пальцы цели воедино. ББ и Б цели уменьшаются вдвое на 1d10 Раундов, цель получает 1d5 уровней Усталости и должна пройти Тест на Выносливость или навсегда лишиться кисти.
7	От температуры атаки закипает костный мозг; кости буквально лопаются изнутри с жутким треском. Рука цели сломана и до тех пор, пока она не будет вылечена, считается, что цель имеет только одну руку. Помимо этого цель Оглушена на 1 Раунд и получает 1d5 уровней Усталости.
8	Энергия испепеляющим потоком проносится сквозь руку, буквально отделяя её от тела. Цель должна пройти Тест на Выносливость или получить Оглушение на 1 Раунд. Вдобавок цель получает 1d10 уровней Усталости и начинает страдать от Кровотечения. Отныне у цели лишь одна рука.
9	Огонь поглощает руку цели, обугливая её до кости в мгновение ока. Цель должна немедленно пройти Тест на Выносливость или умереть от шока. Если цель выживает, она получает 1d10 уровней Усталости и Оглушение на 1 Раунд. У цели теперь только одна рука.
10+	Атака превращает руку цели в облако пепла. Цель валится на землю, где немедленно умирает от шока, сжимая обугленную культю другой рукой.

Таблица 7-11: Критические Эффекты – Энергетические – Голова

Критический Урон	Эффект
1	Близкий удар энергии расстраивает восприятие цели и обеспечивает штраф -10 ко всем Тестам (кроме Выносливости) на 1 Раунд.
2	Разряд энергии ослепляет цель на 1 Раунд.
3	Атака опаляет лицо цели, Оглушая на 1 Раунд и причиняя 1 уровень Усталости.
4	Энергетическая атака сжигает все волосы на голове цели и заставляет её пошатнуться от боли. Атака причиняет 2 уровня Усталости и ослепляет цель на 1d5 Раундов.
5	Выхлоп энергии окутывает голову цели, обжигая лицо, сжигая все волосы и заставляя её вопить, словно проткнутый грокс. Цель ослеплена на 1d10 Раундов и получает 3 уровня Усталости.
6	Атака буквально сжигает лицо цели, оно оплывает, словно свеча, а глаза становятся источником нестерпимой боли. Цель слепнет на 1d10 часов, получает 1d5 уровней Усталости, а её Товарищество навсегда уменьшается на 1d10 очков. Исключением считаются ситуации, когда Товарищество цели и без того не превышает 10 – в этом случае на увечья просто никто не обратит внимания.
7	Плоть на голове цели обгорает самым жутким образом, обнажая кость и обугленные ткани. Цель перманентно лишается зрения и получает 1d10 уровней Усталости. Кроме того, нужно бросить 1d10. Результат станет новым показателем Товарищества цели. Исключением считаются ситуации, когда Товарищество цели и без того не превышает 10 – на увечья просто никто не обратит внимания.
8	Голова цели сгорает в яростной вспышке огненной смерти. Подобное цель пережить не в силах.
9	Перегретый атакой, мозг цели взрывается, раскалывая череп на куски и разбрасывая вокруг горящие ошмётки плоти. Цель прекращает свое существование.
10+	То же, что и выше, но огонь охватывает все тело цели, которое, будучи безголовым, успевает пробежать ещё 2d10 метров в случайном направлении (**Диаграмма Отскока, стр. 400).** Все горючие материалы, оказавшиеся на его пути, загораются, а все персонажи, мимо которых он пробежал, должны пройти Тест на Ловкость, чтобы тоже не загореться (смотри **страницу 414**).

Таблица 7-13: Критические Эффекты – Энергетические – Торс

Критический Урон	Эффект
1	Тепловой удар сбивает дыхание. Цель может проделать только одно Частичное Действие в свой следующий Ход.
2	Разряд выбивает воздух из лёгких, причиняя 1 уровень Усталости.
3	Атака обжигает плоть на груди и животе, причиняя 2 уровня Усталости и Оглушая цель на 1 Раунд.
4	Потоки жара охватывают все тело цели, оставляя ожоги и причиняя 1d10 уровней Усталости.
5	Ярость атаки опрокидывает цель на землю, оставляя лишь возможность прикрыть лицо и забиться в агонии от боли. Персонаж падает на землю и должен пройти Тест на Ловкость, чтобы не загореться. Кроме того, цель получает 1d5 уровней Усталости и должна встать на ноги, прежде чем сумеет действовать как обычно.
6	Испытав на себе всю мощь атаки, цель валится на землю, испуская дымок из основательно пропекшейся раны. Цель сбита с ног, Оглушена на 1d10 Раундов и получает 1d5 уровней Усталости. Помимо этого она должна пройти Тест на Ловкость или загореться.
7	Интенсивный жар энергетической атаки обжигает внутренние органы, вызывая ожоги лёгких и сердца. Цель Оглушена на 2d10 Раундов, а её Выносливость уменьшается вдвое (округлять вниз).
8	Непереносимый жар атаки охватывает все тело цели, заставляя кожу чернеть и отваливаться от тела, а подкожный жир выкипать, просачиваясь сквозь одежду и броню. Цель оглушена на 2d10 Раундов, а её Сила, Выносливость и Ловкость уменьшаются вдвое. После заживления останутся жуткие шрамы – Товарищество цели навсегда уменьшается вдвое (округлять вниз).
9	Цель полностью охвачена огнём, заставляющим кожу слезать клочьями, а глаза – лопаться подобно перегретым яйцам. На землю обугленной колодой падает уже труп.
10+	Как выше, но если цель имеет при себе боеприпасы, то есть 50% шанс их детонации. Если персонажи, находящиеся в пределах 1d5 метров от цели, не пройдут Тест на Уклонение, то получат 1d10+5 единиц Взрывного Урона. Если у цели при себе были гранаты или ракеты, то в следующем Раунде они детонируют, как если бы были успешно применены в бою.

Таблица 7-14: Критические Эффекты – Энергетические – Нога

Критический Урон	Эффект
1	Боль от удара по ноге сбивает дыхание. Цель получает 1 уровень Усталости.
2	Вспышка боли в ноге немного замедляет цель. Её Скорость уменьшается вдвое на 1 Раунд.
3	Резкий болевой спазм буквально выдергивает ногу цели из сустава, оставляя ту Оглушенной на 1 Раунд и уменьшая её Скорость вдвое на 1d5 Раундов.
4	Мощный разряд вызывает мучительную боль в пораженной ноге, отчего цель получает 1d5 уровней Усталости, а её скорость падает вдвое на 1d5 Раундов.
5	Нога цели получает жуткий ожог, сплавляющий воедино одежду, доспехи, плоть и кость. Цель получает 1 уровень Усталости, а её Скорость уменьшается вдвое на 2d10 Раундов.
6	В результате атаки нога цели обугливается, распространяя смрад палёной плоти. Цель должна успешно пройти Тест на Выносливость или потерять ступню. В случае успеха Скорость цели уменьшается вдвое до тех пор, пока она не получит медицинского ухода. Вдобавок цель получает 2 уровня Усталости.
7	Энергия атаки поджаривает ногу, превращая её в месиво почерневшей плоти. Цель должна пройти Тест на Выносливость или потерять ногу и заработать Оглушение на 1 Раунд. Вдобавок цель получает 1d5 уровней Усталости.
8	Энергия атаки наносит глубочайший ожог, фактически сжигая ногу. Цель должна пройти тест на Выносливость или получить Оглушение на 1 Раунд. Вдобавок цель получает 1d10 уровней Усталости и начинает страдать от Кровотечения. Отныне у цели только одна нога.
9	Жар атаки превращает ногу цели в груду шипящих угольков. Цель должна пройти Тест на Выносливость или умереть от шока. Нога восстановлению не подлежит в любом случае.
10+	Страшная мощь атаки испепеляет ногу в одно мгновение, и огонь охватывает жертву целиком. Цель умирает за пару наполненных жуткой агонией секунд.

Таблица 7-15: Критические Эффекты – Ударные – Голова

Критический Урон	Эффект
1	Удар наполняет голову цели жутким звоном. Цель должна пройти Тест на Выносливость или получить 1 уровень Усталости.
2	От удара в глазах жертвы все мутится и плывет. Цель получает 1 уровень Усталости и штраф -10 к Тестам на Ближний Бой и Баллистик на 1 Раунд.
3	От удара у цели начинает обильно идти носом кровь, боль ослепляет её на 1 Раунд и причиняет 2 уровня Усталости.
4	Мощный удар ошеломляет цель, причиняя 1d5 уровней Усталости.
5	Сила удара заставляет жертву пошатнуться от боли. Цель Оглушена на 1 Раунд.
6	Голову цели с силой запрокидывает назад, заставляя жертву некоторое время приходить в себя в попытках справиться со страшной болью. Цель Оглушена на 1d5 Раундов и получает 2 уровня Усталости.
7	Удар врезается в голову цели, дробя череп и сдирая значительный лоскут скальпа. Цель Оглушена на 1d10 Раундов, а её Скорость уменьшена вдвое на 1d10 часов.
8	Кровь ручьями хлещет из носа, рта, ушей и глаз жертвы – удар превращает её мозг в кашу. Цель не способна пережить такое.
9	Голова цели лопается, словно переспелый фрукт, разбрызгивая вокруг кровь, куски костей и мозга. Любой в радиусе 4 метров должен пройти Тест на Ловкость или получить штраф -10 к ББ и Б на свой следующий Ход – кровь забрызгивает глаза или визоры.
10+	Как выше, но удар настолько мощный, что он проходит сквозь цель, словно сквозь масло и способен поразить ещё одну цель поблизости от первой. Если удар был нанесён при помощи рукопашного оружия, то боец может немедленно провести атаку ещё раз при помощи того же оружия против любой цели, до которой он может добраться не двигаясь с места. Если это был выстрел из дистанционного оружия, сразу же проводится атака против любой цели, находящейся за первоначальной целью, но обязательно в пределах Дистанции оружия.

Таблица 7-16: Критические Эффекты – Ударные – Рука

Критический Урон	Эффект
1	Удар «отключает» руку, и цель роняет всё, что в ней держит.
2	Удар образует обширную гематому. Цель получает 1 уровень Усталости.
3	Атака причиняет сильную боль, цель получает 1 уровень Усталости и роняет все, что держит в этой руке.
4	Атака заставляет цель скорчиться от боли. Цель получает Оглушение на 1 Раунд. Рука становится бесполезной на 1d5 Раундов, а цель получает 1 уровень Усталости.
5	Мускулы и кость выдерживают сокрушительный удар, но Б и ББ цели уменьшаются вдвое (округлять вниз) на 1d10 Раундов. Помимо этого цель получает 1 уровень Усталости и должна пройти Тест Ловкости, чтобы не уронить то, что держит в этой руке.
6	Удар приходится в кисть руки, и ломает 1d5 пальцев. Цель получает 1 уровень Усталости и должна немедленно пройти Тест на Выносливость, при провале которого кисть считается потерянной.
7	С громким влажным хрустом рука жертвы ломается в кости, повисая безвольной плетью и брызжа кровью. Пока рука не будет вылечена, считается, что у цели осталась только одна рука. Цель получает 2 уровня Усталости.
8	Сила удара такова, что руку целиком отрывает от тела, и она отлетает в сторону, поливая всё вокруг кровью. Цель должна немедленно пройти Тест на Выносливость или умереть от шока. Даже если Тест пройден, цель получает Оглушение на 1d10 Раундов, 1d5 уровней Усталости, и начинает страдать от Кровотечения. Отныне у цели остаётся только одна рука.
9	В сопровождении настоящего дождя из крови, мяса и осколков костей, руку цели отрывает от тела. Безумно крича, жертва несколько секунд бьётся в агонии, прежде чем растянуться на земле и умереть.
10+	То же, что и выше, но в этом случае удар настолько силён, что буквально разрывает руку в клочья и осколки кости, одежды и фрагменты доспеха разят окружающих подобно шрапнели. Все персонажи в радиусе 2 метров от жертвы получают 1d10-8 единиц Ударного Урона (**опционально:** этот Урон игнорирует Бонус Выносливости).

Таблица 7-17: Критические Эффекты – Ударные – Торс

Критический Урон	Эффект
1	Удар в торс выбивает воздух из лёгких цели. В следующий свой Ход она может предпринять лишь Частичное Действие.
2	Толчок в грудь сильно сбивает дыхание, причиняя 1 уровень Усталости.
3	Удар ломает одно из ребер, причиняя тем самым 2 уровня Усталости. Помимо этого цель получает Оглушение на 1 Раунд.
4	Сила удара такова, что несколько ребер цели оказываются сломаны. Цель получает 1d5 уровней Усталости и Оглушение на 1 Раунд.
5	Мощный удар в грудную клетку дробит ребра, и со следующим же вздохом боль возрастает многократно – цели остаётся лишь хвататься за грудь и вопить в агонии. Цель получает 1d5 уровней Усталости и Оглушение на 2 Раунда.
6	Удар с силой врезается в цель и отбрасывает её на 1d5 метров от атакующего, опрокидывая её на землю (если цель в полёте врезается в стену или иной массивный объект, она останавливается). Цель получает 1d5 уровней Усталости и Оглушение на 2 Раунда.
7	Мощный удар со слышимым треском перемалывает 1d5 рёбер цели. Цель может либо спокойно лежать в ожидании медицинской помощи (успешный Тест на Медику восстановит положение ребер при помощи перевязки), либо продолжить выполнять Действия – во втором случае в конце каждого Хода цели будет существовать 20% вероятность того, что осколки проткнут жизненно важный орган и наступит смерть.
8	Сила атаки такова, что сразу несколько внутренних органов цели получают повреждения. Острая боль буквально валит с ног. Цель начинает страдать от Кровотечения и получает 1d10 уровней Усталости.
9	Цель делает несколько неуверенных шагов, запрокидывая голову назад. Фонтан крови вырывается из её горла, и вместе с ним уходит жизнь. Безжизненное тело валится на землю замертво.
10+	Как выше, но цель отбрасывает на 1d10 метров от атакующего. Любой персонаж, оказавшийся на пути тела, должен пройти Тест на Ловкость или упасть.

Таблица 7-18: Критические Эффекты – Ударные – Нога

Критический Урон	Эффект
1	Удар по болевой точке заставляет цель хватать воздух ртом. Цель получает 1 уровень Усталости.
2	Касательный удар по ноге замедляет цель. Скорость цели уменьшается вдвое на 1 Раунд, а сама цель получает 1 уровень Усталости.
3	Удар выбивает ногу из сустава, Оглушая цель на 1 Раунд, а также уменьшая её скорость вдвое на 1d5 Раундов. Цель получает 1 уровень Усталости.
4	Мощный удар по ноге приходится в болевую точку, и мощная судорога охватывает всю ногу. Цель получает 1d5 уровней Усталости и вдвое уменьшает свою Скорость на 1d5 Раундов.
5	От удара на кости цели образуются микротрещины – источник сильнейшей боли. Ловкость цели уменьшается на 20 очков на 1d10 Раундов, и цель получает 1d5 уровней Усталости.
6	Несколько малых костей в ступне цели ломаются словно хворост. Цель должна пройти Тест на Выносливость или лишиться ступни. В случае успеха ступня остаётся, но Скорость цели уменьшается вдвое до тех пор, пока будет оказана медицинская помощь. Цель получает два уровня Усталости.
7	С отвратительным хрустом кость в ноге ломается, отчего цель валится на землю, вопя от боли. Пока цели не будет оказана медицинская помощь, считается, что у нее только одна нога. Помимо этого цель получает 2 уровня Усталости.
8	Сила удара такова, что цели отрывает нижнюю половину ноги. Цель должна пройти Тест на Выносливость или умереть от шока. В случае успеха цель получает Оглушение на 1d10 Раундов, 1d5 уровней Усталости и начинает страдать от Кровотечения. Нога у цели теперь остаётся только одна.
9	Удар столь силён, что ногу буквально разрывает на куски и кровь брызжет во все стороны. Бесплодные попытки цели остановить этот уносящий жизнь поток приводят лишь к тому, что та валится на землю и умирает в луже медленно растекающейся крови.
10+	Как выше, но крики жертвы столь пронзительны, что в радиусе 2d10 метров от умирающего до конца Раунда становится невозможно переговариваться.

Таблица 7-19: Критические Эффекты – Взрывные – Голова

Критический Урон	Эффект
1	Взрыв слегка ошеломляет цель. Она получает 1 уровень Усталости и на следующий свой Ход может предпринять лишь Частичное Действие.
2	Вспышка и грохот лишают цель зрения и слуха на 1 Раунд. Цель получает 2 уровня Усталости.
3	Взрывная волна превращает лицо цели в кровавую маску бесчисленных мелких порезов. Цель получает 2 уровня Усталости.
4	Силой взрыва цель сбивает на землю и Оглушает на 1 Раунд. Цель получает 2 уровня Усталости.
5	Взрыв сдирает кожу с лица цели и рвет барабанные перепонки. Цель получает Оглушение на 1d10 Раундов и перманентно лишается слуха. Помимо того, цель получает 1d5 уровней Усталости и в течении 1d5 часов может предпринимать только Частичные Действия. Наконец, Товарищество цели падает на 1d10 из-за ужасных шрамов на лице.
6	Резкий перепад давления, возникший при прохождении взрывной волны, заставляет голову цели лопнуть. Безголовое тело извергает потоки крови ещё несколько минут. Нет нужды уточнять, что это смертельно.
7	Голова и тело цели превращаются в рваное месиво, немедленно убивая цель. Вдобавок, если у цели при себе были боеприпасы, они взрываются, причиняя 1d10+5 Энергетического Урона всем существам в радиусе 1d5 метров. Если у цели при себе были гранаты или ракеты, они детонируют отдельно, со своим обычным эффектом.
8	Взрыв превращает цель в размазанное по земле кровавое месиво. До конца боя любой, кто пройдет по этому месту, должен пройти Тест на Ловкость, чтобы не поскользнуться и не упасть.
9	Мощнейший взрыв оставляет от цели лишь воспоминания и висящий в воздухе алый туман. Смертельнее не бывает, за исключением…
10+	…Ситуации, когда это происходит настолько впечатляюще, что каждый, кто стоял в пределах 2 метров от цели, должен пройти Тест на Силу Воли или потратить свой следующий ход на то, чтобы убраться от атаковавшего как можно дальше.

Таблица 7-20: Критические Эффекты – Взрывные – Рука

Критический Урон	Эффект
1	Атака отбрасывает руку цели, болезненно выворачивая её из сустава и причиняя 1 уровень Усталости.
2	В руку цели попадает осколок. Цель роняет то, что держала в руке и получает 2 уровня Усталости.
3	Взрывом цели отрывает 1d5 пальцев руки. Цель получает 3 уровня Усталости, а то, что было у цели в руке, уничтожено. Если это была взрывчатка, она детонирует. Мясо.
4	Близкий взрыв заставляет цель вопить от боли. Она получает 1d5 уровней Усталости и Оглушение на 1 Раунд, а пока не будет оказана медицинская помощь, эта рука будет бесполезной.
5	Осколки впиваются в кисть цели, с лёгкостью вырывая целые куски мяса. Цель должна пройти Тест Выносливости или немедленно потерять кисть. Даже в случае успеха кисть будет бесполезна, пока цель не получит медицинскую помощь. Цель получает 1d5 уровней Усталости.
6	Взрыв перемалывает мышцы и кости руки в кровавое месиво, причиняя 1d5 уровней Усталости. Рука цели сломана и, пока не оказана медицинская помощь, считается, что у цели осталась только одна рука. Помимо этого, у цели открывается Кровотечение.
7	Руку цели разрывает в клочья. Цель должна пройти Тест на Выносливость или умереть от шока. В случае успеха цель получает Оглушение на 1d10 Раундов, 1d10 уровней Усталости и начинает страдать от Кровотечения. Теперь у нее только одна рука.
8	Мощный взрыв превращает руку цели вместе с плечом и приличным куском грудной клетки в кровавые брызги. Цель с затихающим воплем валится на землю, где и умирает в луже из собственной крови и внутренних органов.
9	Мощный взрыв отрывает руку цели, орошая все вокруг кровавым дождем и убивая цель на месте. Вдобавок, если в руке у цели было оружие с внутренним источником энергии (скажем, лазган или цепной меч), то оно взрывается, нанося 1d10+5 Урона всем в радиусе двух метров.
10+	Как выше, но если цель несла на себе боеприпасы, они также взрываются, причиняя 1d10+5 Урона всем в радиусе 1d10 метров (вдобавок к урону от взрыва оружия, упомянутого выше). Если у цели были при себе гранаты или ракеты, они детонируют отдельно, но тоже на теле цели.

Таблица 7-21: Критические Эффекты – Взрывные – Торс

Критический Урон	Эффект
1	Ударной волной цель отбрасывает назад на 1d5 метров, причиняя 1 уровень Усталости за каждый «пройденный» метр. После приземления цель падает на землю.
2	Ударной волной цель отбрасывает назад на 1d10 метров, причиняя 1 уровень Усталости за каждый «пройденный» метр. Если в процессе цель ударится в твердый объект, она получит дополнительно 1d5 уровней Усталости.
3	Взрыв уничтожает доспех, защищающий торс цели. Если доспеха не было, цель отбрасывает назад на 1d10 метров, как описано выше, но с 2 уровнями Усталости за каждый метр.
4	Взрыв с силой сбивает цель с ног. Она получает 1d5 уровней Усталости и Оглушение на 1 Раунд; из-за сильного головокружения процесс вставания на ноги станет Полным Действием.
5	Взрывная волна сбивает цель на землю, отбивая все внутренности. Цель падает на землю, получая Оглушение на 1 Раунд и 1d10 уровней Усталости.
6	Взрыв вырывает из тела цели целые куски плоти, оставляя обширные кровоточащие раны. Цель получает Оглушение на 1 Раунд, 1d10 уровней Усталости и начинает страдать от Кровотечения.
7	Причиняя множественные разрывы тканей, и нарушая деятельность нервной системы, взрыв сбивает цель с ног. Она падает, получая 1d10 уровней Усталости и Оглушение на 1d10 Раундов. Помимо этого цель начинает страдать от Кровотечения и может предпринимать только по одному Частичному Действию за Ход в течении 1d10 часов, пока не оправится от контузии.
8	Грудная клетка цели взрывается фонтаном частично поджаренных внутренних органов – смерть приходит мгновенно.
9	Взрывная волна разрывает цель в клочья. Если у цели были при себе боеприпасы, их подрыв причиняет 1d10+5 единиц Урона всем в Радиусе 1d10 метров. Если у цели были при себе гранаты или ракеты, они детонируют со своим обычным эффектом.
10+	Как выше, но все в радиусе 1d10 метров от цели оказываются заляпаны кровью и должны пройти Тест на Ловкость или получить -10 к Баллистику и Ближнему бою на 1 Раунд из-за крови, попавшей в глаза и на визоры.

Таблица 7-22: Критические Эффекты – Взрывные – Нога

Критический Урон	Эффект
1	Затухающая взрывная волна отбрасывает цель на метр назад.
2	Взрыв выбивает почву из-под ног. Цель падает на землю и получает 1 уровень Усталости
3	Ногу цели выворачивает из сустава. Цель Оглушена болью на 1 Раунд, а её Скорость уменьшена вдвое на 1d5 Раундов. Помимо того, цель получает 1 уровень Усталости.
4	Взрыв подбрасывает цель в воздух. Она отлетает на 1d5 метров в сторону от эпицентра и получает 1 уровень Усталости за каждый «пройденный» метр. Помимо этого, цели потребуется Полное Действие на то, чтобы встать на ноги, а Скорость её уменьшается вдвое на 1d10 Раундов.
5	Сила взрыва такова, что ступня цели получает значительные повреждения. Цель должна пройти Тест на Выносливость или лишиться ступни и получить 1d5 уровней Усталости. В случае успеха цель получает только 1d5 уровней Усталости, а её Скорость уменьшается вдвое до тех пор, пока не будет оказана медицинская помощь.
6	Ударная сила взрыва дробит ножные кости цели и рвет плоть на куски, причиняя 1d10 уровней Усталости. Нога цели сломана, и до тех пор, пока не будет получена медицинская помощь, считается, что у цели осталась только одна нога. Характер повреждений также обеспечивает жертве Кровотечение.
7	Взрыв превращает ногу цели в дымящееся месиво. Цель должна немедленно пройти Тест на Выносливость или умереть от шока. В случае успеха цель получает Оглушение на 1d10 Раундов, 1d10 уровней Усталости и Кровотечение. В любом случае у цели остаётся только одна нога.
8	Взрыв превращает ногу в кровавый фонтан. Цель валится на землю, поливая её кровью из обрубка: смерть наступает немедленно.
9	В результате взрыва нога разлетается брызгами крови, ошмётками мяса и одежды, осколками костей и доспехов. Любое существо в пределах 2 метров от цели получает 1d10+2 единицы Ударного Урона. Сама цель умирает ещё до того, как падает на землю.
10+	Как выше, но если цель несла на себе боеприпасы, они взрываются, причиняя 1d10+5 Урона всем в радиусе 1d10 метров. Если у цели были при себе гранаты или ракеты, они детонируют отдельно, но тоже на теле цели.

Таблица 7-23: Критические Эффекты – Резаные – Голова

Критический Урон	Эффект
1	Атака срезает клок кожи с лица цели, причиняя 1 уровень Усталости. Если цель в шлеме – эффекта нет.
2	Атака срезает кусок скальпа и рана немедленно начинает сильно кровоточить. Из-за заливающей глаза крови цель получает штраф -10 к Ближнему Бою и Баллистику на следующие 1d10 Раундов. Цель также получает 1 уровень Усталости.
3	Атака срывает шлем с головы цели. Если цель не носит шлем, вместо этого она теряет кусок уха и получает 2 уровня Усталости.
4	Атака лишает цель одного глаза, причиняя 1d5 уровней Усталости и Оглушая цель на 1 Раунд.
5	Глубокий разрез проходит через лицо цели, Оглушая её на 1d5 Раундов и причиняя 1d5 уровней Усталости. Если цель носит шлем, то удар срывает его.
6	Удар приходится в лицо, нанося серьёзное увечье. Брось d10, чтобы выяснить что именно пострадало. 1-3: Глаз, 4-7: Нос (Товарищество навсегда уменьшается вдвое), 8-10: Ухо (Товарищество навсегда уменьшается на 1d10; ты всегда можешь прикрыть отсутствующее ухо волосами). Помимо того, цель получает Кровотечение и 1d5 уровней Усталости.
7	Расплескивая вокруг кровь и зубы, атака сносит большую часть лица цели. Цель теряет зрение, а её Товарищество уменьшается на 1d10; теперь цели будет трудно разговаривать, не булькая при этом слюной и не глотая слова. Кроме того, цель получает Кровотечение и 1d10 уровней Усталости.
8	Удар отсекает часть головы цели, заставляя глаза выскочить из орбит, а мозг – вытечь, словно варенье из опрокинутой банки. Смерть наступает ещё до того, как цель валится на землю.
9	Со звуком, напоминающим звук рвущейся мокрой губки, голова цели отлетает от тела и, пролетев по воздуху, с глухим стуком падает на землю в 2d10 метрах от цели. Смерть наступает мгновенно.
10+	Как выше, но кровь, выплескивающаяся фонтаном из разрезанных жил, заливает всех стоящих поблизости, заставляя их пройти Тест на Ловкость. Тот, кто провалит Тест, получит штраф -10 к Ближнему Бою и Баллистику на 1 Раунд из-за крови, попавшей в глаза и на визоры.

Таблица 7-24: Критические Эффекты – Резаные – Рука

Критический Урон	Эффект
1	Атака выбивает из руки то, что в ней было.
2	Глубокий порез заставляет цель выронить то, что было у нее в руке и получить 1 уровень Усталости.
3	Болезненный разрез заставляет цель вопить от боли. Она получает 2 уровня Усталости и роняет все, что было в руке.
4	Атака сдирает с руки цели приличный кусок кожи, наполняя воздух её кровью и криками. Цель валится на землю в агонии и получает 2 уровня Усталости. Конечность становится бесполезной на протяжении 1d10 Раундов.
5	На руке цели появляется глубокий и болезненный на вид разрез. Цель получает 1d5 уровней Усталости, а всё, что было в этой руке, падает на землю – до получения медицинской помощи считается, что у цели только одна рука. Кроме того, у цели открывается Кровотечение.
6	Удар приходится по кисти и отсекает 1d5 пальцев. Цель получает 3 уровня Усталости и должна пройти Тест на Выносливость, чтобы не лишиться кисти.
7	Удар с лёгкостью рассекает кожу, мышцы и кости, превращая руку в безвольную плеть и причиняя 1d5 уровней Усталости. Рука сломана и, пока она не будет вылечена, считается, что у цели одна рука. Из-за того, что удар вызвал столь глубокое рассечение, у цели начинается Кровотечение.
8	С отвратительным влажным треском рука отлетает от тела, описывая широкую кровавую дугу. Цель должна немедленно пройти Тест на Выносливость или умереть от шока. Если Тест пройден, цель лишается руки, получает Оглушение на 1d10 Раундов, Кровотечение и 1d10 уровней Усталости.
9	Атака аккуратно отсекает руку и вскрывает грудную клетку. Кровь льётся рекой, и цель умирает, не сходя с места.
10+	Как выше, но рука, упав на землю, вызывает неконтролируемые спазмы в пальцах. Если в руке находится огнестрельное оружие, существует 5% шанс того, что случайно выбранная цель в радиусе 2d10 метров будет поражена одиночным выстрелом из этого оружия. Урон рассчитывается как обычно.

Таблица 7-25: Критические Эффекты - Резаные - Торс

Критический Урон	Эффект
1	Если эта часть тела цели не облачена в доспех, она получает 1 уровень Усталости от болезненного пореза. Если цель в доспехах, то эффекта нет. Повезло!
2	Атака повреждает доспех, уменьшая значение его Брони на торсе на 1. Помимо того, цель получает 1 уровень Усталости. Если же цель не в доспехе, она получает Оглушение на 1 Раунд.
3	Атака срезает большой клок кожи с торса цели, заставляя её от боли хватать ртом воздух. Цель Оглушена на 1 Раунд и получает 2 уровня Усталости.
4	Кровь потоком льётся из глубоких порезов, делая землю под ногами цели очень скользкой. Все, кто попытается пройти по этой луже, должен преуспеть в Тесте на Ловкость или упасть. Цель получает 1d5 уровней Усталости.
5	Удар наносит цели длинную глубокую рану, ужасная боль от которой заставляет цель сложиться вдвое. Цель получает 1d5 уровней Усталости.
6	Мощная атака вырезает целый кусок плоти из торса цели, опрокидывая её на землю в бесплодных попытках зажать кровоточащую дыру. Цель падает на землю и получает 1d10 уровней Усталости.
7	Атака рассекает живот цели, вызывая сильное Кровотечение и заставляя внутренности частично вывалиться наружу. Цель может либо при помощи одной руки придерживать внутренности (пока медик не вставит их обратно при помощи успешного Теста на Медику), или продолжить бой, невзирая на ранение, но с 20% вероятностью того, что рана разойдется окончательно и внутренности просто вывалятся на землю, дополнительно причинив 2d10 единиц Урона. В любом случае цель получает 1d5 уровней Усталости и начинает страдать от Кровотечения.
8	С жутким влажным треском кожа на грудной клетке расходится, обнажая разорванные мускулы. Цель должна пройти Тест на Выносливость или умереть. Если Тест успешен, то она перманентно теряет 1d10 Выносливости, получает 1d10 уровней Усталости, и начинает страдать от Кровотечения.
9	Мощный удар разваливает цель от ключицы до паха, рассечённые внутренние органы выпадают на землю. Цель покидает мир живых.
10+	Как выше, но кровь заливает все вокруг. До конца боя любой, кто решит пройти в радиусе 4 метров от трупа, должен преуспеть в Тесте на Ловкость или, поскользнувшись, упасть на землю.

Таблица 7-26: Критические Эффекты - Резаные - Нога

Критический Урон	Эффект
1	Удар выворачивает ногу из сустава. Цель получает 1 уровень Усталости.
2	Разрез приходится на коленную чашечку. Цель должна пройти Тест на Ловкость, чтобы не упасть на землю. В любом случае она получает 1 уровень Усталости.
3	Атака оставляет на ноге длинный разрез, заставляя кровь извергаться из раны. Цель получает 1 уровень Усталости и начинает страдать от Кровотечения.
4	Разрез отделяет коленную чашечку от ноги, заставляя ногу цели изогнуться в обратную сторону. Пока не будет получена медицинская помощь, её Скорость уменьшается вдвое. Вдобавок к этому цель получает 2 уровня Усталости.
5	Брызжа кровью, в ноге цели открывается глубокий порез, обнажающий кость. Цель получает 1d5 уровней Усталости, а её Скорость падает вдвое на 1d10 часов.
6	Удар приходится в нижнюю часть ноги, рассекая ступню буквально надвое. Цель должна пройти Тест на Выносливость или лишиться её. В случае успеха Скорость цели будет уменьшена вдвое до тех пор, пока цель не получит медицинскую помощь. В любом случае цель получает 1d10 уровней Усталости.
7	Удар рассекает ногу столь глубоко, что повреждает кость и рассекает связки. Перелом серьезен, и пока не будет вылечен, считается, что у цели только одна нога. Помимо этого уровень повреждений столь высок, что у цели открывается Кровотечение, и она получает 1d10 уровней Усталости.
8	В результате одного сильного удара нога отделяется от тела, разбрызгивая по окрестностям его жизненные соки. Цель должна немедленно пройти Тест на Выносливость или умереть от шока. В случае успеха цель получает Оглушение на 1d10 Раундов, 1d10 уровней Усталости и Кровотечение. Теперь у цели только одна нога.
9	С характерным мясным звуком нога отделяется от тела на уровне бедра. Цель валится на землю, вопя в агонии, и умирает несколько мгновений спустя.
10+	Как выше, но кровотечение столь обильно, что до конца битвы любой, кто Бежит или совершает Натиск, пересекая область в радиусе 6 метров от трупа, должен пройти Тест на Ловкость, чтобы не поскользнуться и не упасть на землю.

Особый Урон

Ужасы битвы – не единственный способ умереть во вселенной **Dark Heresy**. Аколиты обнаружат, что могут загореться, задохнуться насмерть, упасть с большой высоты или, что хуже всего, оказаться в холодном вакууме космоса. Все это в целом называется Особым Уроном и описывается в этом разделе.

Огонь

Персонажи, охваченные огнём, получают Урон каждый Раунд. Если ты подвергаешься воздействию одного и того же источника пламени на протяжении двух и более Раундов подряд (или если ты попал под выстрел из Огненного оружия, описанного в **Главе V: Арсенал, стр. 228**), ты должен пройти Тест на Ловкость, чтобы не загореться. Как только ты загорелся, ты начинаешь терять 1d10 Ран (Броня персонажа в данном случае не учитывается) и получаешь по 1 уровню Усталости каждый Раунд, до тех пор, пока пламя не будет потушено. Весь урон от огня считается Энергетическим и приходится на Торс. Охваченный огнём персонаж должен пройти Тест на Силу Воли, чтобы действовать как обычно, в противном случае, единственное, на что он будет способен – это бегать и вопить (считается как Полное Действие).

Загоревшийся персонаж может попытаться потушить себя, потратив Полное Действие и пройдя Тяжёлый (-20) Тест на Ловкость, т.е. проделать три самых мудрых в этой ситуации действия – остановиться, упасть и начать кататься по земле. Мастер может сделать этот Тест легче или труднее, в зависимости от сторонних факторов – друзей, помогающих сбить пламя, наличия воды, песка, сильного ветра и т.п.

Падение

Персонажи могут упасть с целого ряда объектов по целому ряду причин – результаты, однако, в любом случае будут схожими. Чтобы выяснить объем полученного Урона, найди в **Таблице 7-27: Урон от Падения** значение, максимально близкое тому, что пролетел твой персонаж. Место, на которое пришелся удар, вычисляется по **Таблице 7-7: Зоны Попадания**. Доспехи не дают защиты от падения. Урон от падения считается Ударным.

Таблица 7-27: Урон от Падения

Высота Падения	Урон
3 метра	1d10+3
6 метров	1d10+5
9 метров	1d10+7
12 метров	1d10+9
15 метров	1d10+11
18 метров	1d10+13
21 метр	1d10+15
24 метра	1d10+17
25+ метров	1d10+20

Удушение

Задохнуться персонаж может множеством способов. Утопление – наиболее распространённый из них, но сильное задымление и некоторые газы тоже вполне могут «помочь» в этом деле. Скорость удушения зависит от уровня активности. Если ты хранишь неподвижность и целенаправленно пытаешься сэкономить кислород, то задержать дыхание ты можешь на количество минут, равное твоему Бонусу Выносливости – при этом необходимо проходить Тест на Выносливость каждую минуту. Провал означает, что ты получаешь 1 уровень Усталости. По истечении этого срока, независимо от текущего уровня Усталости, ты теряешь сознание и начинаешь умирать. Начиная с этого момента, в конце каждого Раунда ты автоматически получаешь 1d10 единиц Урона; смерть наступает, как только ты достигаешь 0 Ран. Броня и Бонус Выносливости в этой ситуации не влияют на получаемый Урон.

Пример

Шонмейкер, Арбитр с БВ=3, заперт в безвоздушном коридоре. Зная, что друзья с лазерным резаком уже на подходе, он решает успокоиться и задержать дыхание. Шонмейкер может задержать дыхание на 3 минуты – это значит, что его друзьям как раз хватит времени на то, чтобы разрезать переборку. После первой минуты задержки дыхания Шонмейкер проваливает Тест на Выносливость и получает уровень Усталости. Вторая минута – и бедняга проваливает еще один Тест, получая второй уровень Усталости. Третья минута – Тест успешен. Если помощь не прибудет к четвертой минуте, Шонмейкер потеряет сознание (несмотря на то, у него всего два уровня Усталости) и начнет задыхаться.

Если в подобной ситуации персонаж испытывает серьёзную физическую нагрузку (будь то бой, плавание и т.п.), он может задержать дыхание всего лишь на количество Раундов, равное его удвоенному Бонусу Выносливости. По истечении этого периода, персонаж начинает получать по 1 единице Урона и 1 уровню Усталости в конце каждого Раунда. Как только он теряет сознание из-за Усталости, он начинает получать 1d10 единиц Урона в конце каждого Раунда до тех пор, пока не умрёт. Броня и Бонус Выносливости не влияют на получаемый Урон.

Пример

БВ Шонмейкера равен 3, и у него 9 Ран. Плавая в мутных водах отстойника города-улья, он может задержать дыхание на шесть Раундов, прежде чем начнет получать Усталость и Урон. Спустя еще полных четыре Раунда, он потеряет сознание и начнет получать 1d10 единиц Урона каждый Раунд.

Вакуум

Нет ничего хорошего в том, чтобы оказаться в вакууме. Есть два способа поучаствовать в этом несчастливом происшествии: вакуум может воздействовать на персонажа резко (как, скажем, в случае с аварией в воздушном шлюзе), либо постепенно (например, если оказаться на космическом корабле, атмосфера которого медленно утекает в космос).

Если тебя резко выбрасывает в вакуум, у тебя есть шансы выбраться невредимым в течение количества Раундов, равного твоему Бонусу Выносливости. Если у тебя нет с собой источника кислорода, то через тот же промежуток времени ты начнёшь страдать от удушения, кроме того, в конце каждого Раунда после этого срока персонаж начинает получать 1d10+3 единицы Взрывного Урона от декомпрессии. Если же дело происходит в вакууме космоса, то в конце каждого Раунда необходимо пройти ещё и Тест на Выносливость. Провал означает получение 1d10 единиц Энергетического Урона от сверхнизкой температуры. В любом случае, Броня надетых доспехов на получаемый Урон не влияет.

Если персонаж умирает в космосе, нужно пять Раундов, чтобы его тело замерзло. Если в этом состоянии оно получит любой урон, то разлетится на тысячи кроваво-красных ледяных осколков. После такого события существует мало способов вернуться к жизни – разве что Демонический пакт.

Если же персонаж оказывается в условиях постепенно улетучивающейся атмосферы, он может выжить без последствий в течение количества Раундов, равного его удвоенному Бонусу Выносливости. После указанного срока персонаж начинает испытывать эффекты удушения, а также последствия декомпрессии: начиная с этого момента, в конце каждого Раунда он должен проходить Тест на Выносливость с накопительным штрафом -10. Успех означает получение 1d5 единиц Взрывного Урона, провал – 1d10 Взрывного Урона. Как бы то ни было, Броня доспехов на этот Урон не влияет.

Лечение Повреждений

«Успех измеряется кровью – твоей или вражеской».

- «Тактика Империалис»

По мере накопления Урона ты начнёшь чувствовать себя все хуже, пока дело не дойдет до жуткого Критического Урона. Накопленный Урон делает персонажа сначала Легкораненым, затем Тяжелораненым и, наконец, Критически Раненым. Эти состояния отличаются временем, которое нужно потратить на их лечение. Полученный Урон восстанавливается с определённой скоростью, не зависящей от степени твоей физической активности. Тем не менее, если ты не участвуешь ни в какой изматывающей деятельности (вроде битв, манифестации психосил, перегона стада гроксов и т.п.), то восстановление идет быстрее.

Легкораненый

Ты считаешься Легкораненым, если накопленный Урон не превышает твоего удвоенного Бонуса Выносливости (т.е., если твой БВ=3, то ты Легко Ранен, когда набрал от 1 до 6 единиц Урона). Без лекарств или медпомощи ты будешь восстанавливать по 1 Ране в день. Если весь этот день ты проводишь в постели, то ты можешь восстановить количество Ран, равное твоему Бонусу Выносливости.

Тяжелораненый

Ты считаешься Тяжелораненым, если количество накопленного тобой Урона превышает твой Бонус Выносливости более чем вдвое (т.е., если твой БВ=3, то ты Тяжело Ранен, когда у тебя «на счету» более 6 единиц Урона). Без медицинского внимания ты будешь восстанавливать по 1 Ране в неделю. Если ты провел всю неделю, соблюдая постельный режим, то ты можешь восстановить количество Ран, равное твоему Бонусу Выносливости. Как только количество накопленного Урона снижается до уровня твоего Бонуса Выносливости и ниже, ты становишься Легкораненым.

Критически Раненый

Ты считаешься Критически Раненым, если у тебя есть хоть одна единица Критического Урона. В этом состоянии выздоровление способен обеспечить только медицинский уход. При её наличии ты восстанавливаешь 1 очко Критического Урона за неделю постельного режима. Как только весь Критический Урон восстанавливается, ты становишься Тяжелораненым.

Медицинская Помощь

Медицинская помощь – это действия персонажа (твоего или постороннего), направленные на излечение ранений. Действиями этими может быть укол лечебного препарата, успешный Тест Медики, направленный на раненого, и даже проявление Психосилы, способной восстановить потерянные Раны. Медпомощь может обеспечить как немедленное излечение, так и ускорение процессов естественного заживления организма. Более подробная информация содержится в описании умения Медика в **Главе III: Умения, стр. 187.**

Кровотечение

Персонаж, страдающий от Кровотечения, в начале каждого своего Хода должен бросать d10 – если выпадает «8», персонаж погибает. Если персонаж в сознании, он может попытаться остановить кровь при помощи Медики. Если реципиент неподвижен, Тест считается Трудным (-10). Если же он в процессе оказания помощи участвует в требующих усилия занятиях типа боя или передвижения с места на место, Тест становится Очень Тяжёлым (-30). Если персонаж находится без сознания, или не обольщается насчет собственного везения, Тест Медики может пройти другой персонаж.

Переломы Конечностей

Эффекты некоторых Критических Ранений несут с собой риск утраты конечностей. Чтобы избежать этого, персонаж должен преуспеть в Тесте на Выносливость. Если персонаж с умением Медика помогает раненому, тот получает бонус +20 к этому Тесту. Спасенная конечность должна провести 1d5+1 недель в лубке – в течение этого времени она будет бесполезна.

Если же этот Тест будет провален, конечность необходимо ампутировать – персонаж с умением Медика должен пройти Трудный (-10) Тест на это умение. В случае провала Теста конечность будет удалена, но неумелое хирургическое вмешательство причинит ампутируемой конечности 1d10 единиц Урона – почти всегда Критического. Если после этого пациент выживает, у него открывается Кровотечение, о котором следует позаботиться как можно скорее. Как только Кровотечение будет остановлено, хирургеону следует начать уход за ампутированной конечностью (смотри далее).

Ампутация Конечностей

Персонаж, потерявший часть тела (за исключением головы – это чаще всего смертельно, если только тебе не свезло иметь мозг в другой части тела), страдает от Кровотечения, которое следует остановить как можно скорее. Если всё проходит гладко, и персонаж остаётся жив, человек с умением Медика должен подобающе обработать культю и убедиться, что процесс заживления идёт своим чередом. Если медика под рукой нет, шанс успешного заживления равен 20%. В противном случае пациента в течении 1d10 дней постигнет жуткая смерть от гангрены. При ампутации не важно, лечится персонаж у доктора или восстанавливается самостоятельно, накопленный Урон не начнет восстанавливаться, пока не пройдет 1d10+2 дня.

Кибернетическая Замена Конечностей

Утраченные конечности можно заменить бионическими аналогами; вообще-то иногда люди отдают на отсечение вполне здоровую руку или ногу, чтобы воспользоваться преимуществами, которые даёт человеку качественная кибернетика. Правила установки и удаления кибернетики рассмотрены в **Главе V: Арсенал**.

Передвижение

«Надежда есть первый шаг по дороге разочарований».
- Догма Конкордиума

В большинстве случаев тебе достаточно сказать, что твой персонаж идёт туда-то и он, рано или поздно, там окажется. То, как быстро твой персонаж способен двигаться, редко имеет значение в обыденных ситуациях. Но время от времени это становится очень важно. Погоня по тесным улочкам, летящая на тебя разъярённая туша громилы-орка – вот примеры тех случаев, когда скорость может означать грань между жизнью и смертью.

В течение Хода практически каждому персонажу доступен один из четырёх типов передвижения: Частичное, Полное, Натиск и Бег. Количество метров, которое персонаж может покрыть за Ход, определяется его Бонусом Ловкости. Различные особенности могут влиять на отдельные (или все) значения Скорости. Подробнее о различных Скоростях можно посмотреть в разделе **Бой**.

Таблица 7-28: Скорость в Метрах/Раунд

БЛ	Частичная	Полная	Натиск	Бег
0	1/2	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

Иногда важно знать и то, как быстро персонаж будет передвигаться в режиме Нарративного Времени. **Таблица 7-29: Нарративная Скорость** отображает скорость персонажа в спокойных условия в идеальной обстановке. Окружающая среда (смотри далее) может воздействовать на эти показатели, мешая персонажам идти с полной скоростью.

Таблица 7-29: Нарративная Скорость

БЛ	В Минуту	В Час	В День*
0	12м	0,75км	7км
1	24м	1,5км	15км
2	48м	3км	30км
3	72м	4км	40км
4	96м	6км	60км
5	120м	7км	70км
6	144м	9км	90км
7	168м	10км	100км
8	192м	12км	120км
9	216м	13км	130км
10	240м	14км	140км

** Подразумевается 10-частовой переход.*

Нарративная Скорость и Ландшафт

Особенности ландшафта могут повлиять на то, как быстро передвигается твой персонаж при Нарративном времени. Вполне очевидно, что прорубание тропинки в джунглях мира смерти есть процесс гораздо более трудоемкий, нежели прогулка вдоль хорошей дороги.

Уменьши дистанцию, пройденную за единицу времени вдвое, если твой путь проходит сквозь густую растительность, плотную городскую застройку и т.п.

Мастер должен самостоятельно определять, какой именно модификатор за ландшафт назначать, и в какой ситуации.

Спешка

В режиме Нарративного времени персонаж может увеличить скорость своего передвижения вдвое, и поддерживать её в течение количества часов, равного его Бонусу Выносливости. По прошествии этого времени персонаж должен пройти Тест на Выносливость, чтобы не получить 1 уровень Усталости. При необходимости персонаж может подналечь и продолжить свой спешный переход, но каждый раз, как проходит количество часов, равное его Бонусу Выносливости, он должен пройти Тест на Выносливость с накопительным штрафом -10. При провале этого Теста он также получает 1 уровень Усталости.

Не стоит забывать, что спешащим людям свойственно меньше глядеть по сторонам – на время спешного перехода персонажи получают штраф -10 к Тестам Восприятия.

Пример

Лукреций спешит на отдаленную исследовательскую базу и покрывает 12 километров за час. Его Выносливость 41 – он может поддерживать темп четыре часа, прежде чем нужно будет пройти Тест на Выносливость.

Бег и Нарративное Время

Персонажи могут бежать в режиме Нарративного Времени, но это очень утомительно. В процессе бега персонаж утраивает свою Скорость передвижения, но чтобы поддерживать темп, в конце каждого часа персонажу требуется проходить Тест на Выносливость с накопительным штрафом -10 за каждый час после первого. В случае провала этого Теста персонаж получает 1 уровень Усталости. Как и в случае со спешкой, персонажи могут продолжать бег после проваленного Теста, но не стоит забывать, что штрафы за множественные провалы накапливаются.

Персонажи, передвигающиеся с такой скоростью, смотрят в основном себе под ноги – они получают штраф -20 к Тестам Восприятия.

Пример

БВ Кибы равен 2 и она бежит в деревню в 30 километрах от нее, чтобы предупредить о набеге орков, которые достигнут деревни примерно через 4 часа. Ее обычная скорость 4км/ч, но при беге она достигает 12км/ч – Киба достигнет деревни за два с лишним часа. После первого часа бега она проходит Тест на Выносливость и проваливает его, получая 1 уровень Усталости. После второго часа она преодолевает 24 километра, и ей нужно снова пройти Тест на Выносливость, но уже со штрафом -20. И снова провал! Полчаса спустя Киба вбегает в деревню, полностью истощённая, с 2 уровнями Усталости.

Форсированный Марш-Бросок

Ничто не препятствует персонажам идти дольше обычных 10 часов. Персонаж может безо всяких последствий для себя дополнительно отшагать количество часов, равное его Бонусу Выносливости. После этого персонаж должен проходить Тест на Выносливость каждый час (с накопительным штрафом -10). Проваленный Тест означает, что персонаж получает 1 уровень Усталости. Так что да, можно уходить себя до бессознательного состояния. Усталость, полученная в результате форсированного марш-броска, восстанавливается после двух часов отдыха за каждый час ходьбы, потребовавший Теста на Выносливость.

Передвижение и Окружение

Скорость передвижения персонажа, указанная в **Таблице 7-28: Скорость в Метрах/Раунд** подразумевает относительно чистое поле боя: препятствиями могут быть лужи, кочки, клочья тумана, но они не мешают персонажам двигаться с их обычной скоростью. Бывает, однако, и так, что Скорость персонажа падает. Это может иметь место в засыпанных рокритовым крошевом коридорах, глубоком снегу, плотном тумане, густом подлеске и тому подобных местах, в которых движение сильно затрудняют различные внешние условия. Скорость персонажа при этом уменьшается вдвое. Если в этих условиях персонаж бежит или совершает натиск, он должен пройти Тест на Ловкость, чтобы не упасть. Сложность этого Теста зависит от ландшафта. Подробности смотри в **Таблице 7-30: Сложное Окружение**.

Таблица 7-30: Сложное Окружение

Условия	Сложность
Дым или Туман	Простая (+10)
Грязь	Средняя (+0)
Неглубокая Вода	Средняя (+0)
Темнота	Трудная (-10)
Снег	Трудная (-10)
Подлесок	Трудная (-10)
Плотная Толпа	Тяжёлая (-20)
Нулевая Гравитация	Тяжёлая (-20)
Щебень	Тяжёлая (-20)
Подземные Толчки	Тяжёлая (-20)

Лазанье

Может настать момент, когда ты захочешь вскарабкаться на стену, взобраться на утес или влезть на дерево, скажем, спасаясь от когтей злобной ксено-твари. Любой персонаж, обе руки которого свободны, может взобраться на любую неотвесную поверхность при помощи Теста на Силу (или Лазанье). В случае успеха ты поднимаешься или спускаешься с половиной своей Частичной Скорости (минимум на 0,5 метра). Каждая ступень успеха в данной ситуации означает дополнительный метр спуска/подъема. При провале Теста ты падаешь с высоты своего текущего местоположения. Сложность Лазанья зависит от природы поверхности, но большая часть Тестов будет иметь Среднюю (+0) Сложность.

Отвесные Поверхности

Некоторые поверхности являются совсем не тем, на что готов влезть средний персонаж. Голые каменные стены без выступающих элементов и нависающие карнизы требуют наличия кое-какого навыка в восхождении. Ты можешь пройти Тест на Лазанье, чтобы влезть на такую поверхность с половиной твоей Частичной Скорости. Если этого умения у тебя нет, ты должен пользоваться вспомогательным оборудованием типа веревки из связанных одеял, приставных или веревочных лестниц. Если ты не спешишь, и тебе не мешают враги, то проходить Тест силы в этом случае необязательно. Если же ты стараешься ползти быстрее, или враги обстреливают тебя, то нужно проходить Тесты на Силу как в случае с неотвесными поверхностями.

Скоростной Спуск

Если под рукой есть веревка или лестница, то спускаться можно гораздо быстрее. Успешно пройдя Тест на Ловкость, ты можешь спускаться со скоростью 10 метров за Раунд. Если Тест провален, скорость уменьшается до 5 метров. Если Тест провален на две или более ступени, ты должен пройти Тест на Силу или выпустить веревку. В этом случае (конечно, если ты не озаботился страховочной упряжью) ты срываешься и падаешь.

Эффекты Гравитации

Хотя миры Империума и могут немного отличаться друг от друга силой гравитации, игрового эффекта это отличие почти не имеет. Все перечисленные факторы вступают в игру, только если персонажи находятся там, где гравитация значительно отличается от стандартной.

Миры с Низкой Гравитацией

На мирах с низкой гравитацией Бонус Ловкости любого персонажа при определении Скорости его передвижения увеличивается на 2. Помимо того, персонаж прибавляет 4 к сумме Бонусов Выносливости и Силы при определении веса, который он может нести, поднять или сдвинуть. Персонажи также прибавляют 2 к Бонусу Силы, когда нужно вычислить расстояние, на которое они могут метнуть тот или иной объект. Дистанции прыжков в длину и высоту удваиваются.

Миры с Высокой Гравитацией

На мирах с высокой гравитацией все персонажи уменьшают свой Бонус Ловкости на 2 (вплоть до 1) при вычислении Скорости движения. Вдобавок персонаж вычитает 4 (вплоть до 0) из суммы Бонусов Силы и Выносливости при определении веса, который он может нести, поднять и сдвинуть. Персонажи также вычитают 2 из Бонуса Силы (вплоть до 0), когда нужно вычислить расстояние, на которое они могут метнуть объект. Дистанция прыжков в длину и высоту уменьшается вдвое.

Прыжки в Высоту

Прыжок в высоту – это контролируемое вертикальное перемещение вверх или вниз, которое в большинстве случаев позволяет тебе дотянуться до выступа, расположенного выше или приземлиться на ноги на поверхность, расположенную ниже. Если тебя сталкивают или сбрасывают вниз, это не прыжок – это падение (смотри **Падение**).

Прыжок Вверх

Ты можешь подпрыгнуть, чтобы ухватиться за что-то или просто запрыгнуть на возвышенность. Это действие требует Теста на Ловкость. В случае успеха, ты подпрыгиваешь на высоту, равную твоему 20-кратному Бонусу Силы в сантиметрах. За каждую ступень успеха прибавь к этому значению 10-кратный Бонус Силы в сантиметрах.

Пример

Кеира хочет подпрыгнуть и ухватиться за перекладину лестницы, расположенную в метре (100 сантиметрах) от пальцев ее вытянутой руки. Сила Кеиры равна 36 (БС 3). Она выбрасывает на кубиках 22. Она проходит Тест с одной ступенью Успеха. Значит, она подпрыгивает на 90 сантиметров ((БСх20)+30). Ей не хватает самую малость.

Спрыгивание

При спрыгивании вниз ты должен проходить Тесты на Ловкость за каждый метр высоты. При провале первого же Теста, их можно больше не делать – оставшуюся часть дистанции ты Падаешь (смотри **Падение**).

Прыжки в Длину

Прыжок в длину – это горизонтальный прыжок. С его помощью можно перепрыгивать с крыши на крышу, перелетать через расселины, рвы и т.п. Существует два типа Прыжков: с места и с разбега. В любом случае это Полное Действие.

Прыжок с Разбега

Для Прыжка с Разбега тебе нужен прямой участок как минимум четыре метра длиной, в конце которого последует Прыжок. При этом ты пролетаешь расстояние, равное твоему Бонусу Силы в метрах. Также необходим Тест на Силу. За каждую ступень успеха ты пролетаешь дополнительно 50 сантиметров. Но за каждую ступень провала длина Прыжка уменьшается на 50 сантиметров (вплоть до 0 – в этом случае ты прыгнешь, может, на пару десятков сантиметров, но не на полный метр). За каждые четыре метра разбега сверх необходимого минимума ты получишь бонус +10 к своему Тесту Силы (вплоть до максимума +30).

Прыжок с Места

Прыжок с Места во многом напоминает Прыжок с Разгона, за исключением, что очевидно, процесса разбега. Дистанция прыжка считается точно так же, как при Прыжке с Разбега, но Тест Силы получает штраф -10.

Пример

Наша боевая подруга Кеира стоит на крыше. Чтобы попасть на крышу здания, в котором находится ее цель, ей нужно совершить прыжок длиной 4 метра. Сила Кеиры – 36 (БС 3), так что ей не помешает бросок получше, если она не хочет разбиться о мостовую внизу. Кеира отходит на 8 метров от края крыши и начинает разбег. Она пробегает дистанцию и проходит Тест Силы. Поскольку она пробежала дополнительно 4 метра, она получает бонус +10. Бросок кубиков – 26! Успех на две ступени (36+10=46). Если бы это был простой успех, она пролетела бы всего три метра, но благодаря двум ступеням успеха они превращаются в четыре, которых как раз достаточно, чтобы перепрыгнуть на соседнюю крышу.

Вертикальная Дистанция

Если это важно, то высота, которую ты набираешь при прыжке в длину, равна одной четвёртой его длины. Результат, начинающийся на 0, означает, что прыжок был достаточно длинен, чтобы преодолеть нужное расстояние, но недостаточно высок, чтобы при этом перепрыгнуть препятствие (конечно, если таковое вообще существует).

Плавание

В идеальных условиях персонажу нет нужды проходить Тесты на Плавание, но опасная обстановка, скажем, штормовые условия, связанные руки или бой с противником, могут изменить эту ситуацию. При перемещении в таких условиях Тест на Плавание выполняется в качестве Действия Движения. Успех означает, что ты передвигаешься в нужном тебе направлении на количество метров, равное половине твоего Бонуса Силы (или просто держишься на плаву). Проваленный Тест означает, что ты не двигаешься. Если ты проваливаешься на две ступени и более, то ты погружаешься на 1 метр на каждые 20кг своего веса.

Персонажи, неспособные по какой-либо причине плыть, (без сознания, парализованные и т.п.) автоматически погружаются на 1 метр на 20 кг своего веса каждый Ход. Теоретически, если задержать дыхание на достаточно длительный срок, можно погрузиться на самое дно и перейти водоем под водой.

Плавание и Нарративное Время

Длительное плавание может быть очень утомительным. Ты можешь проплыть количество часов, равное твоему Бонусу Выносливости (для вычисления Скорости плавания замени Бонус Ловкости Бонусом Силы). По прошествии этого времени ты должен пройти Тест на Выносливость с накопительным штрафом -10 за каждый дополнительный час после первого. В случае провала Теста ты получишь 1 уровень Усталости. Если ты потеряешь сознание от усталости, то начнёшь тонуть и, возможно, утонешь.

Грузоподъёмность

«Непосильное бремя, несомое с покорностью до самого конца, есть лучший способ превознести и восхвалить Императора».

- «Лексиконикум Моралис»

Как правило, тебе не нужно отслеживать вес каждого предмета в своём инвентаре. Подразумевается, что персонажи в **Dark Heresy** способны без проблем тащить свой рюкзак, оружие и доспехи, не чувствуя себя излишне нагруженными. Тем не менее, есть ситуации, когда полезно знать, сколько же твой персонаж, к примеру, способен поднять.

Грузоподъемность твоего персонажа базируется на сумме его Бонусов Силы и Выносливости. Полученное число следует найти в **Таблице 7-31: Перенос, Подъем и Толкание** и посмотреть соответствующие значения. Помни, что некоторые Особенности могут повлиять на грузоподъёмность персонажа.

Таблица 7-31: Перенос, Подъем и Толкание

Сумма	Перенос*	Подъем**	Толкание***
0	0,9кг	2,25кг	4,5кг
1	2,25кг	4,5кг	9кг
2	4,5кг	9кг	18кг
3	9кг	18кг	36кг
4	18кг	36кг	72кг
5	27кг	54кг	108кг
6	36кг	72кг	144кг
7	45кг	90кг	180кг
8	56кг	112кг	225кг
9	67кг	135кг	270кг
10	78кг	157кг	315кг
11	90кг	180кг	360кг
12	112кг	225кг	450кг
13	225кг	450кг	900кг
14	337кг	675кг	1.350кг
15	450кг	900кг	1.800кг
16	675кг	1.350кг	2.700кг
17	900кг	1.800кг	3.600кг
18	1.350кг	2.700кг	5.400кг
19	1.800кг	3.600кг	7.200кг
20	2.250кг	4.500кг	9.000кг

** **Перенос** означает вес, который ты можешь без проблем нести.*

*****Подъем** это максимум, который ты сможешь оторвать от земли.*

******Толкание** – вес, который ты можешь разве что сдвинуть с места.*

Превышение Пределов Нагрузки

Если персонаж несет груз, вес которого находится между пределами Переноски и Подъема, он считается перегруженным. Он получает штраф -10 на все Тесты, связанные с движением, а Бонус Ловкости уменьшается на 1, когда речь заходит о вычислении его Скорости. Помимо того, каждые несколько часов (количество которых равно твоему Бонусу Выносливости) персонаж должен проходить Тест на Выносливость, провал которого означает получение 1 уровня Усталости.

Если речь идёт о грузе, вес которого находится между значениями Подъема и Толкания, передвижение с Частичной скоростью станет для персонажа Полным Действием, в то время как Полная скорость, Бег и Натиск будут для него недоступны.

Ты можешь попытаться поднять или сдвинуть вес, превышающий твои пределы, пройдя Тест на Силу. Каждая ступень успеха в нем прибавит 1 к твоей Сумме (**Таблица 7-31: Перенос, Подъем и Толкание**). Если же ты провалишь Тест на 2 ступени и более, ты получишь 1 уровень Усталости.

Метание

Как указано в **Главе V: Арсенал**, некоторое оружие создано в первую очередь для метания, и чем дальше от тебя цель, тем сложнее в нее попасть. И хотя Дистанция этого оружия определяется модифицированным Бонусом Силы, система описания оружия не рассматривает объектов, не предназначенных для метания, скажем, мешков с песком, кирпичей и т.д.

Ты можешь метнуть любой предмет, вес которого не превышает половины твоего Подъемного веса. Чтобы увидеть, как далеко был брошен предмет, проведи Тест Силы. Успех означает, что предмет улетел на 1хБС метров. За каждую ступень успеха множитель увеличивается на единицу – одна ступень будет означать, что предмет пролетел 2хБС метров, две – 3хБС и т.д. При провале Теста предмет пролетает расстояние, равное половине твоего Бонуса Силы (округляй вниз; 0 означает, что предмет падает под ноги). Если предмет ударяется о твердую поверхность, типа стены, он получает 1d10+БС единиц Урона, плюс 1 за каждую ступень успеха Теста Силы.

Если бросаемый предмет выполняет роль импровизированного оружия, то вместо Теста на Силу проводится Тест на Баллистик. Метание предметов, вес которых больше половины твоего подъемного веса (но, естественно, не превышает его), делает Тесты на метание Тяжёлыми (-20).

Эти правила не применяются к аэродинамическому метательному оружию и гранатам – такое оружие имеет собственные показатели Дистанции, как и прочее оружие.

Освещение

«Если посмеешь стать частью этой тёмной эпохи, входи».

- максима Ордо Еретикус

Многие приключения в **Dark Heresy** проходят под покровом ночи, в вечной тьме глубоких пещер или в промозглом и зловонном мраке подульев. Вполне естественно в такой ситуации расценивать темноту как вечного врага, до времени скрывающего в своих глубинах бесчисленные ужасы и чудовищные опасности. С этой точки зрения источник света обретает первостепенную важность в деле исследования тёмных уголков Империума.

Для простоты, все степени освещения в **Dark Heresy** поделены на три разряда: Свет, Тень и Тьма. Свет – это яркое освещение, позволяющее пользоваться зрением без помех: солнечный день, область, освещенная факелом, светосферой, свечой и т.п. Тень появляется, когда источнику света что-то мешает – туман, расстояние и т.п. Тьма, как это ясно из названия, есть отсутствие света.

Помимо очевидно ясного влияния Тени и Тьмы на способность персонажа видеть, области Тени и Тьмы могут действовать на Скорость персонажа и его боевые умения. Персонаж в Тени может двигаться без помех, но во Тьме он способен развивать не более половины своей обычной Скорости. Превышение этого порога означает, что персонаж может сбиться с пути и двинуться в случайном направлении – если только не преуспеет в Тяжёлом (-20) Тесте на Восприятие. О прочих эффектах освещения, влияющих на боевую ситуацию, читай в разделе **Бой** (**стр.402**).

Полёт

«Я верю, что путешествие в чужие земли есть лучший способ заострить разум».

- Хелем Боеш, Ордо Ксенос

Полёты – не самое распространённое времяпрепровождение в **Dark Heresy**. Если не учитывать возможности разжиться технологическим артефактом или «уговорить» летающее существо держать тебя, пока оно летит, ситуация такова, что Аколиты живут и умирают, стоя ногами на земле. Тем не менее, во вселенной **Warhammer 40.000** много кто таки пользуется всеми преимуществами свободного полёта – когда идет битва с подобными существами, боле боя обретает некоторые неожиданные нюансы. Следующие правила предлагают абстрактную систему описания полётов.

Высота

Когда дело происходит на планете, существует три условных (и довольно обширно трактуемых) высоты: Бреющая, Низкая и Высокая. Высоту можно сменить на один уровень (вверх или вниз), как часть Действия Движения. Если применяется Бег или Натиск, высоту можно сменить на два уровня за Ход.

Бреющая

Бреющий полёт означает, что ты летишь над самой землей, не выше пары метров. Над препятствиями и разного рода ямами ты пролетаешь безо всяких проблем, но любые атаки действуют на тебя как обычно. Ты можешь атаковать тех, кто стоит на земле, как обычно, но и они могут атаковать тебя в ответ.

Низкая

Эта высота означает, что ты летишь не выше 15 метров над землей. Ты не можешь атаковать тех, кто стоит на земле, но и они не могут атаковать тебя в ответ. Конечно же, это не касается дистанционных атак и Психосил – их могут применять обе стороны. Ты не получаешь штрафов за стрельбу вниз, но те, кто стоит на земле, получают штраф -10 к Тестам на Баллистик. Кроме того, обе стороны должны учитывать, что их, помимо расстояния по горизонтали, разделяет ещё около 15 метров по вертикали.

Высокая

При полёте на этой высоте ты настолько высоко над землей, что находишься за пределами любых возможных атак, даже тех, что ведутся с низкой высоты. Ты можешь атаковать только тех, и тебя могут атаковать только те, кто также находится на этой высоте.

Пример

Гибрис разжился мощным гравитационным артефактом, обеспечивающим скорость полёта 6. В первом Раунде он отрывается от земли и переходит на бреющий полёт, пролетая 12 метров. На следующий Ход он взлетает на Низкую высоту, при этом пролетев по горизонтали еще 12 метров. Если стоящий в 24 метрах от него солдат-отступник захочет выстрелить в Гибриса, Дистанция до него будет равна 39 метрам, потому что полёт на Низкой высоте добавляет 15 метров к расстоянию.

Скорость Полёта

Летающие существа и персонажи разделены на две категории, каждая из которых является отдельной Особенностью (**Глава XII: Ксеносы, Еретики и Антагонисты**). Это Парящие и Летуны. Парящие могут двигаться по воздуху, но не могут набирать высоту более пары метров. Летуны могут набирать очень значительную высоту, как, например, птицы.

У каждой из этих Особенностей есть числовое значение – это число обозначает Скорость Полёта существа. Работает этот показатель как обычная Скорость, но применяется только тогда, когда существо летит. Если при полёте задействованы психосилы или иные сверхъестественные способности, это отражается в описании существа.

При полёте персонаж должен предпринимать как минимум одно Действие Движения каждый Раунд, иначе он упадёт. Парящие в этом случае просто приземляются, не получая Урона. Летуны на Низкой Высоте падают с 15 метров, на Высокой – с 25+ метров. Подробности смотри в разделе **Падение, стр. 414**. Действия Натиск, Атака и Бег в вопросах поддержания полёта также считаются движением.

> «Мы находимся в состоянии войны с силами, слишком ужасными, чтобы их можно было понять. Мы не можем позволить себе милосердия к их жертвам – ибо те уже доказали, что неспособны избрать верный путь. Милосердие уничтожит нас; оно ослабит нас и истощит нашу решимость. Оставьте все подобные мысли, ибо они недостойны Инквизиторов на службе Императора нашего. Славьте имя Его своей решимостью – так, и только так мы сможем посвятить дела наши исполнению Его великого замысла».

VIII

THE GAME MASTER

The GMs Lot

•

The Emperor's Inquisition

•

Themes in Dark Heresy

•

We're on a Mission from the God-Emperor

•

For Glory or Gain

•

Interaction

•

Fear & Damnation

•

Going Insane

•

Corruption

•

The Dark Powers

Глава VIII: Мастер

> *«Каждая душа пребывает между Пустотой и Священным Светом Императора. Большинство колеблется».*
>
> - Инквизитор Каид, Ордо Еретикус

Огромность Империума Человечества находится далеко за гранью понимания смертного человека. Попытка легиона писцов Администратума, положивших целью всей своей жизни провести единственный точный учёт владений Императора, будет обречена на провал ещё до того, как будет предпринята – любые данные такого масштаба существуют исключительно в виде бесконечного потока. Миры Империума постоянно открываются, теряются, переоткрываются и уничтожаются. Среди этого непрестанного танца планет может существовать любая культура, политическая система и система взглядов. Чудеса и мерзости, спасители и безумцы, грешники и тираны. Отвага, заставляющая сердце биться, и знание, способное растерзать душу познавшего в клочья. Участь всех этих миров и бесчисленных миллиардов их обитателей находится в руках того, кто наденет на себя мантию Мастера. Если ты решишься взвалить на себя эту ношу, помни – власть развращает… хотя, стоит признать, говорят об этом чаще всего те, кто её лишен…

Участь Мастера

Жизненно важная для игры задача Мастера – вдохнуть жизнь в картину далекого и мрачного будущего, оживить её для остальных игроков, создать кучу жутких конфликтов и конфронтаций, в которых персонажам Игроков, вне всяких сомнений, придётся принять участие, если они хотят должным образом послужить Императору и Инквизиции. Мастер ведёт игру, ставит сцену, выпускает на неё действующих лиц, и делает так, чтобы все как следует повеселились. Это не всегда легко, но доставляет массу удовольствия. Если ты – Мастер своей группы, эта глава поможет тебе разобраться в том, что ты должен делать, и как именно вести те запоминающиеся события из жизни банды Аколитов, которые в игровой терминологии называются «приключениями» или «сценариями». Если ты игрок, можешь бегло пролистать эту главу – хотя бы для того, чтобы в общих чертах представлять, какие ужасы может припасти Мастер для твоего Аколита.

Работа Мастера во многом похожа на работу режиссера пьесы с открытой концовкой. Ты подбираешь актёров (игроки), знаешь, где происходит действие (вселенная **Dark Heresy**), определяешь подходящую атмосферу (тёмное и беспощадное будущее) и задаешь общий курс развития сюжета (приключение) – теперь нужно собрать всё вместе и сделать из этого захватывающее времяпрепровождение. Если работа выполнена хорошо, все участники получат свою долю удовольствия и, возможно, начнут испытывать к тебе некую смесь из любви и ненависти за все ужасающие передряги, в которые ты втравил их персонажей!

Прежде, чем ты начнёшь, подготовься:

Прочитай эту книгу. Не пролистай – прочитай! Ты должен знать правила лучше, чем кто бы то ни было ещё в группе. Запоминать их наизусть нет необходимости, но нужно хотя бы точно знать, куда подглядеть, если появятся вопросы или сомнения. Если ты знаком с **Warhammer Fantasy Roleplay**, то правила могут показаться тебе знакомыми, но будь внимателен – существует целый ряд критических отличий.

Держи сюжет в голове. Прежде чем начать игру, необходимо иметь хотя бы общую идею того, что будет происходить. Это может быть как самая общая мысль типа «Аколиты встречаются с Этерном Числителем Костей, а там посмотрим…», так и подробно прописанное приключение, которые издает **Fantasy Flight Games** (одно из таких приключений содержится в этой книге). На сайте издательства можно найти несколько бесплатных приключений, доступных для скачивания. Изданные приключения отличаются тем, что они уже готовы к игре, но написание собственных приключений (процесс длительный и непростой) – это совершенно отдельное удовольствие. Независимо от того, какой способ ты изберешь, будь настолько хорошо знаком с историей, насколько это возможно.

Подготовь оборудование. Тебе понадобится небольшой набор десятигранных костей (в идеале – по две на каждого игрока, и ещё две для Мастера), по одному листу Персонажа на каждого игрока, а также пишущие принадлежности и бумага для записей.

Вождение Dark Heresy

Как только каждый создал себе Аколита, можно начинать игру. Твои основные задачи как Мастера:

Создай историю. Далекое будущее Империума сильно отличается от мира, что мы знаем. Именно твоей задачей является реакция мира на их действия, ибо именно ты есть линза, через которую они воспринимают это тёмное будущее. Описывай их окружение в деталях, говори, что воспринимают их чувства – виды, звуки и запахи. Чем красочнее ты изобразишь правильную атмосферу, тем сильнее игроки будут вовлечены в приключение и все то, что происходит с их персонажем.

Будь судьей. Ты главный судья игры во всех спорных обстоятельствах. Когда игрок проходит Тест, именно ты говоришь, какие кубики кидать и какие штрафы и бонусы будут уместны. Именно ты решаешь, что счесть вероятным, маловероятным или абсолютно невозможным. Помни, что «Нет» сказать легко, но гораздо веселее сказать «Попробуй, но будут последствия…»

Играй Неигровых Персонажей. Всех, кто не является Аколитом игрока, играешь ты. Непростой труд. Эта огромная прослойка существ зовется Неигровыми Персонажами, или НИПами. В **Dark Heresy** их спектр варьируется от простых крестьян до сверхъестественных сущностей и представителей инопланетных рас. Читай дальше – здесь будет рассказано подробнее о многих ролях, которые тебе предстоит сыграть. Однако не стоит забывать, что главные герои твоего рассказа – это персонажи игроков, а любые НИПы – статисты, призванные служить воплощению этой идеи в жизнь.

Инквизиция Императора

Центральная предпосылка **Dark Heresy** – факт того, что ИП являются Аколитами Инквизиции; они – из тех исключительных людей самых разных профессий, чьи уникальные личностные качества привлекли внимание действующего члена Инквизиции. Аколиты были рекрутированы Инквизитором и теперь обязаны служить по мере своих сил, а если понадобится, то и сверх того. Инквизиторов мало, а Империум Человечества огромен и имя врагам его – легион. У могущественного Инквизитора нет ни времени, ни ресурсов на то, чтобы лично расследовать каждое подозрение в ереси, попавшее в его поле зрения. Это как раз тот момент, когда в дело вступают игроки.

Они – оперативники Инквизиции, уполномоченные вести расследование эпизодов проявления ереси и прочих отклонений, порученных им Инквизитором. Хотя полномочия Аколитов по сравнению с полномочиями полноправного Носителя Печати сильно ограничены, но к Розетте Инквизиции не принято относиться наплевательски, кто бы ни был её носителем. Впрочем, большую часть времени Аколитам придется проводить в тенях и под покровом тайны, поскольку слухи об их присутствии или настоящие имена могут насторожить врагов, особенно если те самые враги скрываются в рядах представителей местной власти.

Поводов, по которым Аколиты присоединяются к Инквизиции, примерно столько же, сколько самих Аколитов. Многие искренне верят, что эта служба – благое и святое дело, а благо Инквизиции есть благо Бога-Императора. Одни ищут в ней искупления за свои прошлые деяния, другие просто хотят, чтобы из их досье исчезли кое-какие записи, третьих волнуют только деньги. Независимо от причин, побудивших примкнуть их к свите Инквизитора, ИП должны работать как группа, во главе которой стоит Инквизитор, в подчинении у которого находятся как сами Аколиты, так и другие Агенты – как известные Аколитам, так и нет. Подробности смотри в **Главе X: Инквизиция**.

Узнают Их по Делам Их

Типаж Инквизитора, на которого работает группа, окажет влияние на большинство приключений в **Dark Heresy** и наверняка наложит свой отпечаток на восприятие игроками Империума как такового. И если игрокам может быть относительно все равно, кто будет их Инквизитором в одиночном приключении, то в серии связанных приключений, или «кампании», они, скорее всего, таки захотят узнать о своём патроне. Выбор Инквизитора для группы – важная часть кампании, поэтому Мастеру стоит обсудить качества потенциальных Инквизиторов с игроками до начала игры. Несколько Инквизиторов из Конклава Каликсис описаны на **стр. 551**. Они являются представителями достаточно широкого спектра мировоззрений и философий, но если игроков не устроит никто из представленных Инквизиторов, всегда можно создать своего, более соответствующего интересам группы. Выбор, который сделает группа, также многое скажет Мастеру о типе кампании, в которой желают участвовать игроки. Инквизитор из Ордо Маллеус – тот, кто его выбрал, явно хочет искоренять Демоническую заразу. Ордо Ксенос – и свита этого Инквизитора явно будет проводить значительное количество времени, вскрывая заговоры чужих. Те же, кто присоединится к члену Ордо Еретикус, будут выжигать порчу, идущую изнутри.

Золотые Правила

Существует пять золотых правил, о которых стоит помнить, ведя игру. Хотя люди могли бы (а некоторые таки смогли) написать целые книги об искусстве ведения игры, можно помнить эти пять правил и не сильно ошибиться в итоге:

Всегда будь честен. Помни – ты судья. Правила помогают принимать решения, но многое в ролевой игре рассчитано на честность. Так как ты контролируешь игру в самом прямом смысле, власть может ударить в голову. Не впадай в искушение судить предвзято. Ролевая игра – это групповой опыт, и твои игроки должны верить тебе, зная, что ты беспристрастен.

Дай им шанс. Игрокам в голову приходит масса безумных идей. Чаще всего инстинктивно хочется ответить «Нет, ты не можешь этого сделать». Сопротивляйся этому позыву, остановись и обдумай! Игроки бывают довольно изобретательными – лучше не наказывать их за это. Вместо того чтобы сказать «нет», дай им шанс – хотя бы небольшой. Они ведь герои твоей истории, в конце концов – уж это-то они заслуживают.

Твоё слово – закон. Помни, что ты тут главный. Некоторые игроки обожают, так сказать, потоптаться в подкованных сапогах по тщательно спланированному приключению. Иногда важно напомнить им, кто тут босс. Других хлебом не корми, дай бесконечно поспорить на предмет правил. Не давай им увлечь себя в этот спор. Просто скажи «Вот моё решение, едем дальше».

Не заводи любимчиков. К вопросу о честной игре. Все игроки должны получать равную долю «экранного времени». Если один персонаж доминирует, удостоверься, что спросил у остальных, что делают они и попытайся вовлечь их в процесс. Помимо этого, убедись, что у каждого персонажа есть шанс на развитие собственной сюжетной ветки и получение, скажем, тех предметов, что они страстно желают (конечно, если их желания уместны).

Держи темп. Ты – рассказчик истории, так что именно ты должен делать так, чтобы она двигалась. Довольно легко забраться в дебри правил или застрять в глубинах побочной сюжетной ветки. Последнее, что Мастеру хочется увидеть за столом – скучающие лица.

Играя Инквизитора

На какого бы Инквизитора в итоге ни пал выбор, помни, что истинные главные герои приключений **Dark Heresy** – Аколиты. Поскольку Инквизитор – НИП, за которого играешь ты, не бери в привычку задвигать ИП на второй план. Помни и учитывай, что Инквизитор чаще всего занят иными делами, в идеале – за пару субсекторов от Аколитов. Коммуникации между мирами Империума – дело крайне неторопливое и непредсказуемое – астропатическая передача может задержаться надолго, отчего призыв о помощи может стать неактуальным к моменту его получения. Твои Аколиты никогда не должны знать, где их господин, и сможет ли он (и захочет ли) поспешить на помощь. Величайшее подспорье в решении подобных вопросов – твои же игроки. Просто спроси, что они сами думают о местоположении и текущей деятельности их господина – их ответы могут стать неплохой затравкой для новых приключений!

Много Званых, Мало Годных

Множество ролевых игр начинается с очень небольшим количеством стартовых посылок и предположений относительно дальнейших действий группы за исключением собственно «приключения». Перевод: ты – часть группы случайных индивидов, случайно встретившихся в таверне и решивших вместе искать богатства и славы. **Dark Heresy** же, в свою очередь, подразумевает, что ИП – опытные и умелые специалисты, которые поступили на службу к Инквизитору на определённом этапе своего игрового «прошлого» со строго определённой целью: помочь ему искоренять ересь в Секторе Каликсис. Фактически, некоторые ИП могли к этому моменту уже долгие годы работать на Инквизицию, но именно на это задание они впервые были собраны вместе – многие инквизиторы любят комплектовать ячейки Аколитов по принципу взаимного дополнения умений и способностей отдельных Аколитов – практика, подходящая для Мастера как нельзя лучше. Единственное приключение, с игровой точки зрения, может занять от одной до десятка игровых сессий. Большая часть приключений **Dark Heresy** заканчивается там и тогда, где и когда заканчивается расследование и связанные с ним еретики, с которыми все это время разбирались либо сами ИП, либо сторонние заинтересованные лица.

> «Кое-кто может поставить под сомнение твоё
> право уничтожить десять миллиардов людей.
> Тот же, кто обладает пониманием, знает,
> когда у тебя нет права оставить их в живых...»

Темы Dark Heresy

Неважно, планируешь ты одиночное приключение, или базис целой кампании, существует ряд идей, которые белой нитью проходят через всю вселенную **Dark Heresy**. Планируя приключения с учётом этих тем, ты поможешь игрокам глубже погрузиться в тёмное и отдаленное будущее Империума.

Без Минуты Полночь

Империум балансирует на грани падения и гибели. Человечество окружено врагами: грозными, хищными и ужасающими врагами, желающими стереть человечество с лица галактики. По всему Империуму человечество из последних сил борется за выживание. Воздух напоен обречённостью, а конец близок как никогда. В Секторе Каликсис жуткая Звезда Страха набирает мощь, судя по всему, готовясь спустить с привязи некую силу, которая неостановимой волной прокатится по Сектору, неся с собой разрушения и смерть – и только у Инквизиции есть шанс предотвратить грядущий кошмар.

Порча Повсюду

Порча проявляется повсюду и в любой вообразимой форме. Энтропия – естественное состояние Вселенной. Все вещи неизбежно стремятся к разрушению и возвращению в первородный хаос, из которого всё и возникло. Попытки человечества сдержать упадок обречены на провал, поскольку каждая система, предназначенная сдерживать распад, сама всегда подвергается этому распаду.

Библиотеки, создававшиеся для сохранения точных знаний о прошлом, пожирает само время: кодификаторы ошибаются при составлении баз данных, свитки горят, теряются, переписываются с ошибками или осознанно фальсифицируются теми, кто намерен управлять будущим, исправляя прошлое. Даже Инквизиция, поначалу образцовая организация, со временем стала нарушать свои обеты и забывать о своём изначальном предназначении. Многие организации существуют только потому, что традиция велит им существовать, и никто доподлинно не знает, зачем именно они были созданы и не понимает смысла их деятельности.

Наиболее явный вид порчи есть порча телесная, ибо мутации стали крайне распространённым явлением на всех мирах Империума, а единичные некогда проявления дара псайкера с каждым поколением происходят всё чаще. Менее явной, но всё же угрозой, являются те многочисленные жители колонизированных миров, которые постепенно физически приспосабливаются к условиям своих планет, теряя присущую истинному человеку «чистоту», и те, кто отвергает «мясо» своего тела предпочитая ему холодный металл. Души и умы деградируют так же неизбежно, как и тело. Демоническое влияние повсеместно. Безумие процветает. Тот же, кто ищет свой путь, зачастую теряет его, изначально чистые мотивы постепенно тускнеют, и однажды наступает момент, когда он, рядясь в одежды добра и благочестия, начинает творить зло.

Закосневшее Знание и Таинства Технологии

Подавляющее большинство граждан Империума не имеет ни малейшего понятия о том, как именно работают и как вообще могут существовать разнородные образчики сохранившейся древней технологии. Солдат Имперской Гвардии способен провести неполную разборку лазгана менее чем за тридцать секунд, но спрашивать его о том, как именно работает механизм его оружия – напрасная трата времени. Даже Техножрецы Марса низшего посвящения не обладают системным пониманием своих действий, а технические знания свои они просто-напросто зубрят наизусть. Машина начинает работать потому, что её оператор выполнил определённый ритуал, призванный почтить «духа машины», а не потому, что нажал кнопку с начертанной на ней священной руной энергии «ВКЛ».

Империум ценит статичность мысли. Традиционные пути – всегда лучшие пути, а слепое следование догмам невзирая ни на что – общепринятая практика. Именно таким образом знание и технология стали сокровенными. Все устройства, за исключением самых базовых, считаются сверхъестественными и рассматриваются с позиции «священный/нечестивый». Суеверия повсеместны, поскольку из-за разрушения системы знаний большая часть населения оказалась неспособной выстроить причинно-следственную связь абсолютного большинства окружающих их явлений; граждане Империума полагаются на талисманы и обряды как основные способы успокоения своих страхов, практически не оставляя места для развития таких когнитивных феноменов, как самоанализ и критическое мышление. Тот, кто постоянно пользуется той или иной формой технологии, со временем просто накапливает более широкий ассортимент ритуалов, позволяющих умиротворять своенравных духов доверенных им машин. Существует масса людей, со всей убежденностью полагающих невежество силой, способной защитить от зла. Активная научная деятельность исчезающе редкое явление, зачастую порождающее страх в душах простых людей, и помимо последователей Омниссии, в Империуме ею не занимается практически никто.

Есть Только Война

В состав Империума входит множество миров, за последние десять тысяч лет не знавших даже намека на настоящую войну, но нет мира под светом Астрономикона, не обладающего так называемым «осадным мышлением». Несмолкающие речи о ксено-угрозах и тайных врагах, скрывающихся во тьме, постоянно напоминают людям Империума, что в любой момент война может явиться и на их собственный мир. Десятины каждой планеты идут непосредственно в бездонную пасть Имперской военной машины, постоянно вовлеченной в сотни и тысячи бесконечных конфликтов по всей галактике. Среди них есть действительно крупномасштабные конфликты вроде кампании по сдерживанию бесконечных хитиновых орд тиранидов, непрестанно пробующих на прочность обширные участки Восточных Границ, или войны против еретиков, десять тысяч лет тому назад предавших Человечество во имя служения Губительным Силам, и скрывшихся в Оке Ужаса, титанической варп-воронке в Сегментуме Обскурус. Практически вся промышленность Империума так или иначе работает на войну, а правительства множества планет прилагают все возможные усилия к тому, чтобы объяснить жителям, насколько важны их старания в деле обеспечения будущего Империума.

Знай Свое Место

Империум – это общество, насквозь пронизанное средневековым менталитетом. Нации, объединенные Имперским Кредо, имеют очень развитое чувство долга и чёткое понимание того, какое «место» они занимают в Имперском обществе. Путешествия редки, а подавляющее большинство граждан никогда не бывает за пределами своего родного мира. Соответствие тому, что должно, считается общепринятой нормой. Стоит принять это во внимание, и станет ясно, отчего отторжение псайкеров и мутантов стало общественной нормой – они, помимо всего прочего, просто не вписываются в рамки Имперской культуры. Подавляющее большинство человеческих миров соблюдает три основных требования, являющихся неотъемлемой частью Имперской Десятины:

- Контролируй своих псайкеров и сдавай их на Чёрные Корабли.
- Будь то человеческие или материальные ресурсы – поставляй их по первому требованию и в установленном объёме.
- Не имей дел с врагами Империума.

В обмен на выполнение этих трёх положений Империум защищает мир от витающих вокруг него тёмных сил. Большинство граждан Империума не усматривает в этой системе ничего порочного и неправильного. Они без раздумий сдадут властям «ведьму» и доложат о любых отклонениях от норм поведения (хотя то же самое суеверие может заставить их и промолчать). Они с готовностью присоединятся к Имперской Гвардии, если их призовут; стремление встретиться с ксеносом или вступить с ним в разговор они сочтут омерзительным богохульством. Они с гордостью будут служить своим лидерам и искренне ликовать по поводу побед Империума. Благоговейным шёпотом будут они говорить о славных кампаниях Космического Десанта и дрожать от ужаса при мысли о том, чтобы встать на пути Инквизиции…

Говорят, что сами Инквизиторы и те, кого они избрали служить своими Аколитами, примечательны как раз тем, что они не знают своего места и даже отвергают саму мысль о том, что у них вообще может быть какое-то «место». Самая большая ирония в существовании Инквизиции в том, что тот, кто призван защищать Имперское общество, зачастую сам выходит далеко за его узкие рамки.

Мы на Задании Именем Бога-Императора

Итак, у всех игроков Аколит готов искоренять ересь, выискивать порчу и выжигать ксено-угрозу. Самое время призвать того самого демона, что кроется в деталях – обсудить некоторые сюжетные элементы, нужные для создания приключения, достойного вселенной **Dark Heresy**.

Герои, Еретики и Те, Кто Между Ними

Именно НИПы, которых ты создаёшь для игры, и которых ты отыгрываешь, несут на своих плечах наибольшую часть атмосферы мрачного будущего **Dark Heresy**. Мир ролевой игры населён всякого рода персонажами, которых нет необходимости описывать по всем правилам, поскольку они играют слишком незначительную с сюжетной точки зрения роль – не нужно заполнять лист персонажа для каждого мелкого клерка, с которым ИП могут мимолетом перебросится парой слов. Эти безликие массы НИПов служат исключительно подпорками для сеттинга. Тем немногим из них, с которыми ИП придется столкнуться в бою, характеристики, конечно, понадобятся, но и они, по сути, играют роль всего лишь пушечного мяса.

И всё же есть и другие, особенные НИПы. Наиболее детально прописанные персонажи, взаимодействуя с которыми Аколиты будут двигать вперёд сюжет всего приключения – иногда даже не одного. Столь значимых НИПов часто описывают не менее подробно, чем самих Аколитов. Задача таких персонажей – привнести глубину в сеттинг, придав ему новые оттенки и при этом, зачастую, создать конфликт. Конфликт – вот двигатель любой хорошей истории, но природа его может варьироваться в самых широких пределах. В ролевых играх этот конфликт чаще всего носит насильственный характер, но желания и нужды НИПов могут породить и иные формы противостояния. Когда ты вводишь в игру важного НИПа, ты должен точно решить, как именно он/она/оно будет взаимодействовать с твоей группой Аколитов. Из его желаний и нужд должны проистекать цели, которых он стремится достичь, так или иначе взаимодействуя с группой Аколитов. Нижеследующий список рассматривает большую часть того, что может быть нужно НИПам.

Помощь

НИП желает получить помощь от одного или нескольких Аколитов. В первую очередь под эту категорию подпадает Инквизитор Аколитов. Если ИП уже успели прославиться среди местных, вряд ли кто-то станет воспринимать агентов Инквизиции как простых наёмников – человек, который решит обратиться к ним за помощью, скорее всего, будет иметь на то самые веские основания (читай – очень серьёзные проблемы). Даже если ИП путешествуют инкогнито, их помощь может потребоваться самым разным людям по целому ряду причин, основной из которых, пожалуй, является великолепная подготовка и выдающиеся навыки каждого из членов ячейки.

Эксплуатация

НИПы не прочь использовать ИП в своих интересах, независимо от того, что сами ИП об этом думают. Подобные личности могут включить ИП в свой план по укреплению или улучшению собственного положения (или действовать от имени людей, таковой план имеющих). За примерами не нужно далеко ходить – некоторые Инквизиторы относятся к своим Аколитам как к расходному материалу, и просто заменяют сломанные «инструменты» новыми по мере необходимости. Помни, однако, что не каждый НИП, вздумавший использовать Аколитов, непременно стремится причинить им вред. Так, аристократ, желающий избавиться от своего заблудшего старшего брата, стоящего между ним и наследством, может сам предложить свою помощь игрокам, причем помощь бесплатную – да, он использует их для достижения собственных целей, но при этом поможет им сделать их же работу.

Противостояние

НИПы нередко противостоят Персонажам Игроков. Эмоциональный спектр такого противостояния может варьироваться от «заклятый друг» до «с радостью уничтожит целую планету, если при этом погибнет хотя бы один из Аколитов». В общем и целом, любой опасный еретик, с которым ИП столкнутся на своём пути, подпадает под эту категорию, хотя самые умные из врагов будут не прочь в процессе немного их поэксплуатировать.

Обучение

Одна из самых редких и притом одна из самых важных разновидностей НИПов – это инструкторы и наставники. Эти НИПы стремятся помочь ИП, и, конечно, имеют на то какие-то свои причины. Такие НИПы могут улучшить умения Аколитов или углубить их знания. Среди таких НИПов могут быть как истинные альтруисты, мечтающие развеять мрак невежества, так и эгоисты, делящиеся своей мудростью только для того, чтобы завоевать доверие ИП и получить возможность ими манипулировать. Некоторые Аколиты могут иметь в наставниках своего Инквизитора, особенно если оные Аколиты сами хотят со временем стать Инквизиторами.

Итак, настало время решить, как НИП намеревается получить от Аколитов то, что ему хочется. Что он за человек? Будет ли он просить вежливо, прибегнет к шантажу, заставит их действовать в своих интересах силой? Или, быть может, хитростью? Будет ли ему достаточно расстрелять их всех издалека, или же честь заставит его хотя бы посмотреть в глаза тому, кто сейчас будет зарезан по его приказу? Какие ресурсы он готов бросить на достижение своей цели? Как далеко он способен зайти, если ИП открыто встают у него на пути? Продумай ответы на каждый из этих вопросов до того, как вводить в игру нового важного НИПа – это позволит более эффективно играть его роль, особенно если учесть, насколько редко игроки редко делают в точности то, на что рассчитывает Мастер.

Есть множество способов дискредитировать себя в глазах Имперской Инквизиции, и многие из них даже не является вопросом выбора со стороны нарушителя – никого ведь, например, не спрашивают, желает ли он родиться мутантом. Те же, кто нарушает Имперские законы сознательно, чаще всего являются очень опасными людьми, уже пренебрегшими угрозой весьма сурового наказания. Создавая «плохих ребят», помни, что очень немногие из «злодеев» считают себя таковыми. Вне зависимости от тяжести совершенных ими преступлений, они всегда могут найти себе оправдание, и искренне поверить в то, что в сложившихся обстоятельствах их действия были единственно верными. Помни – тот факт, что игрок (или его персонаж) в душе разделяет взгляды какого-нибудь еретика, не делает этого еретика менее виновным в совершённом им преступлении.

Разнообразие, как говорится, придает жизни вкус – тезис этот, несомненно, вполне подходит и в деле создания врагов для твоих Аколитов. Если каждый встречный еретик будет культистом Хаоса и очередной нитью опутавшей галактику паутины зла, приключения скоро станут несколько однообразными. Создавай врагов с разными способностями и уникальными мотивами! Вместо когорты однообразных еретиков лучше придумать одного-двух по-настоящему проработанных злодеев – возможно, он/она/оно успеет сыграть свою роль несколько раз за кампанию, и даже станет заклятым врагом Аколитов, ведь когда игроки начинают осознавать, что их Аколиты пытаются остановить нечто действительно чудовищное, их вовлеченность возрастает, и играть становится намного интереснее!

Правильные Декорации

Огромное число сеттингов, доступных во вселенной **Dark Heresy**, может несколько сбить с толку. Решая, где именно будет проходить приключение, первым делом оцени его масштабы. Будут ли Аколиты преследовать преступника-одиночку, или им предстоит вскрыть деятельность крупного культа ксенопоклонников? Продумав заранее, чем именно займутся ваши ИП, ты обнаружишь, что выбрать подходящие декорации стало намного легче. Одни кампании начинаются и завершаются на единственной планете (некоторым для этого даже не приходится выбираться из клоаки единственного улья), другие раз за разом бросают Аколитов ко всё новым и новым мирам.

Тип приключения также сильно подвержен влиянию декораций. «Тайна убийства», раскрытая на забытой Троном колонии будет очень сильно отличаться от расследования того же самого убийства, совершённого при дворе аристократа одной из центральных планет Сектора. Даже сам сеттинг может быть основным элементом некоторых приключений, особенно если имеется в виду аспект, характерный именно для **Dark Heresy**. Возьмем, к примеру, корабль, плывущий сквозь варп, защищенный от хищников имматериума лишь полем Геллера. Любой, кто находится на борту этого корабля, фактически заперт там, как в ловушке, до тех пор, пока корабль снова не выйдет в реальный космос. Давай же разработаем этот момент – что может быть страшнее, чем оказаться взаперти? Если при этом на тебя кто-то охотится. А кто может охотиться на Аколитов? Ксено-тварь? Убийца? Убийцы храма Эверсор имеют тенденцию к некоторой… нестабильности. Что, если игроки, сев на попутный корабль Инквизиции, узнают, что Эверсор сумел бежать из своего трюма? Что если его последним приказом было повеление убивать каждого, с кем он войдет в контакт? Что если отменить приказ может лишь особая кодовая фраза? Что, если тот же самый случай, что освободил Эверсора, убил и единственного на борту человека, знавшего эту фразу? Сеттинг и приключение (остаться в живых!) в одном флаконе.

Декораций для занимательных боевых сцен никак не меньше, чем сеттингов для приключений. Каждый раз, как в игре настаёт время для боевой сцены, подумай, сможешь ли ты сделать её ещё более интересной. Редкий бой в **Dark Heresy** проходит в открытом поле без укрытий. Обдумай «ландшафт» – это может деть тебе пару идей о ходе будущего сражения, и о том, как сделать его более захватывающим для игроков. Всегда помни, что бои в **Dark Heresy** стремительны, смертоносны и непредсказуемы – выход на самый крайний случай, когда других вариантов попросту нет.

Ереси Большие и Малые

Ниже приведены типы приключений, с которыми члены Инквизиции сталкиваются на регулярной основе. Некоторые из описанных ситуаций станут неожиданностью разве что для самых неопытных Аколитов – просто если уж ты исследуешь тёмные закоулки Империума на протяжении пары сотен лет, то, без всякого сомнения, узнаешь о ересях гораздо больше, чем хотел бы сам. Кое-что из перечисленного, однако, вполне способно бросить вызов даже самому прожжённому Инквизитору.

Что-то не Так

Самые большие проблемы зачастую начинаются с незаметных «звоночков»; словно айсберг, вершина которого, качаясь над водой, не даёт ни малейшего представления о масштабах сокрытого под её поверхностью. Многие расследования, впоследствии имевшие критическое значение для истории Империума, начинались с невинной на первый взгляд фразы типа «Эзекиль недавно вёл себя странно». Агенты Инквизиции со временем развивают у себя умение замечать необычные поведенческие паттерны и определять, что именно может вызывать их проявление: деятельность культа, Демоническая одержимость, пробуждение психического дара, ксено-влияние и так далее – список очень обширен. Не менее важна способность не усматривать грядущего рока за каждым случайно замеченным косым взглядом и странностью в поведении – за множеством самых необычных происшествий стоят причины, не связанные ни с одной из ересей.

Многие Аколиты проводят огромное количество времени, следя за различными подозрительными личностями в попытках засечь момент, когда же произойдет хоть что-то еретическое. Если объект слежки все же свернет с пути истинного, реакция наблюдателя будет сильно зависеть от того, в какую именно ересь ударился объект. Чаще всего, однако, причиной подозрительного поведения становится самая обыкновенная преступная деятельность. Как правило, в подобных ситуациях Инквизиторы рекомендуют Аколитам просто сдавать подобных индивидов местным властям – у агентов Святых Ордосов есть обязанности поважнее, чем роль импровизированной полиции. Впрочем, «обычное» криминальное поведение может стать первым признаком более глубокого и тёмного заговора, той самой ситуацией, когда случайные нити и улики начинают складываться в единую картину деятельности изощренного преступного гения или Демонического плана. Некоторые Инквизиторы, из тех, что обладают более гибкой моралью, сами не прочь воспользоваться услугами криминального мира – Аколиты таких Инквизиторов могут играть роль посредников между своим господином и обнаруженными «в поле» преступниками. Эти Инквизиторы порой даже до определённой степени «покровительствуют» нужным бандитам – в обмен на информацию, продукцию чёрного рынка, наёмное мясо и т.п.

Все Мы Культисты

Единственная «официально существующая» религия Империума – это вера в Бога-Императора, истинам которой учит Имперское Кредо и священники Адептус Министорум. Все прочие культы, включая Культ Механикус, считаются ересью, хотя лишь безумному фанатику придет в голову проповедовать против последователей Бога-Машины. Несмотря на то, что на первый взгляд все выглядит чётко и просто, толкования и интерпретации Имперского Кредо различаются от планеты к планете. Более того, сама Экклезиархия стала официальной религией лишь через три тысячи лет после того, как Император взошёл на Золотой Трон: к тому времени она просто была крупнейшим из культов Бога-Императора, во множестве появившихся после Его «восшествия». Соответственно, в Империуме существует огромное количество самых разнообразных сект, многие из которых с той или иной долей объективности вполне могут претендовать на «изначальность». Впрочем, если бы каждая из сект детально объяснила всем прочим философию своих верований, неизбежно разгорелась бы священная война поистине эпических масштабов – каждая секта закономерно объявила бы все прочие секты еретическими за отклонения от «единственно верного учения». Адептус Министорум существует для того, чтобы предотвращать как раз такие эпизоды, которые, к слову, время от времени всё-таки случаются. Экклезиархия предпочитает не вмешивать в свои внутренние дела Инквизицию, но если приходится, то это всегда кто-то из Ордо Еретикус.

Но какого бы толкования Имперского Кредо не придерживалась Экклезиархия, Инквизицию волнует не это – её волнует лёгкость, с которой любое отклонение может оставаться незамеченным среди разнообразия вариаций Культа Бога-Императора. Поскольку среднего жителя Империума учат не ставить под вопрос действия власть имущих и верить словам клириков Экклезиархии, осторожный падший жрец сможет причинить немало вреда ещё до того, как его деятельность станет заметна. Целые миры вымирали, попав под власть культов, проповедовавших благость самоубийства (и иных, куда более кошмарных деяний) устами осквернённых эманациями варпа демагогов. Средневековый менталитет граждан Империума заставляет их искренне верить в находящиеся за гранью понимания духовные силы, которые Экклезиархия именует Императором. Последователи Губительных Сил давно научились использовать эту «жажду веры», комбинируя её с хитрыми приманками в виде тайных знаний или каких-либо привилегий. Прикинувшись одним из многочисленных культов Бога-Императора и прикрывшись завесой высокого статуса и элитаризма, культ Хаоса может поймать в свои силки множество весьма влиятельных последователей. Ко времени же, когда подобные люди посвящаются в «высшие таинства», практикуемые сектой, бежать из её хватки бывает уже слишком поздно. Те, кто посвящает себя служению нечистым богам Хаоса, отрекаются от лика Императора и всех деяний Его, повергая себя в пучину греховности и безумия – они ступают на лезвие бритвы, которое Губительные Силы зовут дорогой к могуществу.

Одной из основных целей Инквизиции является искоренение культов, посвященных богам Хаоса, до того, как те успеют нанести какой-либо значительный вред. Одно из самых опасных заданий, которое может быть дано Аколитам – это именно расследование деятельности и, по возможности, уничтожение культа Хаоса. Опасность здесь не только и не столько в разоблачении, сколько в духовной порче – в том, что тени варпа и познания о еретических верованиях лягут на душу непосильным грузом. Тайный культ – страшный противник, и никогда нельзя точно сказать, как широко уже раскинулись его щупальца. Сложно полагаться на помощь местных, если в любой момент ожидаешь удара в спину! Хуже того, порча, прочно связанная со столь порочной верой, часто проявляется в крайне опасных своих ипостасях – лидеры культов Хаоса нередко обладают сверхъестественными силами и являются мутантами, могущественными псайкерами или одержимыми, а то и комбинацией всего перечисленного. Хотя большинство ячеек Аколитов будут вовлечены разве что в задания по поиску и уничтожению подобных групп, некоторые радикальные Инквизиторы могут дозволять, и даже поощрять существование еретических культов, теша себя уверенностью в своей способности контролировать и использовать их в своих интересах, чтобы, как говорится, бороться с огнём при помощи огня. Аколиты, состоящие в свите таких Инквизиторов, могут подвергаться самым тяжким испытаниям веры, особенно если миссия вынуждает их оказывать таким культистам помощь в проведении их богомерзких ритуалов…

Существа Извне

Адептус Министорум проповедуют, что величайшая цель Императора – защита человечества от ужасов варпа. Астрономикон, направляющий корабли Империума сквозь сумрак Имматериума есть ярчайший пример Его благости. Тем не менее, Экклезиархия предпочитает не заострять внимания на том, какие же конкретно незримые ужасы населяют тьму эмпирея. Варп считается мрачным отражением материальной вселенной, местом, где сырые эмоции обретают форму. Псайкеры утверждают, что душа каждого живого существа (за исключением Неприкасаемых) трепещет в варпе подобно огоньку свечи. Псайкеры «горят» значительно ярче и, пользуясь своими силами без соответствующей подготовки, вполне могут привлечь тамошних обитателей. Хотя форм жизни в варпе достаточно много и они довольно разнообразны, Инквизицию более всего интересуют те, кого они называют варп-сущностями.

Варп-сущности – это существа, созданные, по мнению Ордо Маллеус, из чистой энергии самого имматериума. Большинство этих сущностей враждебно к земной жизни, но самые опасные из них – Демоны Хаоса. Демон, как правило, формируется из наиболее сильных эмоций и мыслей, слившихся в единое сознание. Охотники на Демонов провели тысячи лет в попытках каталогизировать все разновидности Демонов, но задача эта так и не была выполнена, поскольку орды Демонов, похоже, безбрежны. Все Демоны ненавидят мир плоти жуткой и неизбывной ненавистью, и одновременно страстно жаждут им завладеть. Они алчут телесной оболочки и всех тех ощущений и чувств, что она способна даровать, и одновременно презирают слабости живых существ. Незащищенный должным образом псайкер – это самый удобный для Демона путь в реальный мир, и бедолага-псайкер при этом играет всего лишь роль энергетического канала. При появлении в реальном мире Демоны принимают мириады самых разных обличий, но, как бы то ни было, состоят они из овеществлённой психической энергии, и мощь даже «младших» Демонов поистине смертоносна. К счастью, даже в этом виде они остаются частью имматериума, и для поддержания телесного существования им требуется значительный приток эмоциональных или психических сил – без него они снова перейдут в энергетическое состояние и вернутся в варп, туда, откуда и явились. К несчастью, место, где Демон обрел плоть, обретает вечное проклятье, грань между измерениями истончается, и пересечь её становится с каждым разом всё легче. Рано или поздно барьер рухнет, навсегда смешав область имматериума с равной областью реального мира – в результате на свет явится ещё одно кошмарное царство Хаоса, где плоть и дух становятся глиной в руках безумного скульптора. Демон, желающий остаться в реальном мире надолго, постарается вселиться в псайкера, захватив контроль над его телом. Если намерения Демона увенчаются успехом, то миру будет явлено существо, называемое Демонхостом, который, будучи не столь могучим, сколь воплощённый Демон, является, тем не менее, одним из наиболее опасных существ в галактике. Демоны часто сотрудничают с последователями богов Хаоса, нечестивые ритуалы которых часто и призывают Демонов в реальный мир – как правило, чтобы преумножить могущество лидера культа.

Аколитов Инквизиции, особенно тех, что состоят при членах Ордо Маллеус, учат узнавать признаки Демонического влияния. Такие враги, как Демонхосты, не могут долго оставаться незамеченными, поскольку их сила растет очень, очень быстро – Аколиты, столкнувшиеся с ними, предпочитают действовать ещё быстрее, стараясь остановить врага задолго до того, как он выйдет из-под контроля. Охотник на Демонов – чаще всего одиночка, ибо далеко не у каждого хватит духу так долго выдерживать кошмарное знание о Демонах. Аколиты, избравшие для себя эту священную стезю, добровольно возлагают на себя тяжкое бремя. Некоторые из них неизбежно подвергнутся той или иной порче, если сподобятся прожить достаточно долго. Те немногие, кто сохраняют разум, рано или поздно просят либо перевода, либо увольнения с активной полевой работы на службе Инквизиции. Несмотря на многочисленные и явные опасности, что несет с собой всё Демоническое, существуют Инквизиторы, которые верят, что силу Хаоса можно обратить на борьбу с ним же. Самые дерзновенные (сознательно или по недомыслию) осмеливаются создавать Демонхостов, запирая Демонов в особым образом подготовленных телах, исписанных священными сдерживающими рунами, опутанных цепями и увешанных зловещими охранными печатями. Демонхост связан со своим создателем мистическими узами подчинения и (в теории) обязан служить ему беспрекословно – ожидание, мягко говоря, сомнительное. Любой Инквизитор, доказанно создавший Демонхоста, объявляется Отлучённым Предателем, преследуемым своими же бывшими товарищами, а также отрядом возмездия Серых Рыцарей – легендарного Ордена Адептус Астартес, боевого крыла Ордо Маллеус. Так что же заставляет радикальных Инквизиторов рисковать всем? Тот факт, что Демонхост – невероятно могучее и убедительное подспорье в борьбе с другими Демонами и неинициированными псайкерами. Любой Аколит, узнавший даже о попытке проведения ритуала создания Демонхоста, обязан доложить об этом в Ордо Маллеус. Тот, кто этого не сделает, будет автоматически обвинен в соучастии, как только ересь будет вскрыта, а умолчание – доказано.

Проблема с Псайкерами

Псайкеров боятся, ненавидят и обвиняют в ереси при каждом удобном случае. Самые могучие из них способны управлять помыслами жителей целых городов, устремлять свой духовный взор к самым дальним пределам галактики или сокрушать Боевых Титанов силой мысли. Именно они с наибольшей вероятностью могут стать для Демонов вратами в реальный мир.

Одной из задач, которая ложится на плечи Аколитов, является поиск пробудившихся псайкеров. Эмоционально это может быть очень непросто – псайкерами становятся люди самых разных сословий, и мало кто из них желал для себя подобной участи. Многие из них начинают ненавидеть и бояться уже самих себя – тех, кем они оказались. В сочетании с новоприобретёнными силами, это делает их очень опасными и непредсказуемыми противникам. Но есть и куда худший вариант – псайкеры, которые наслаждаются своей новой силой. Их умение контролировать новообретённый дар пока ещё очень далеко от совершенства, но это ничуть не помешает им обречь на гибель каждого, кто окажется поблизости. Псайкеры, сумевшие избежать Имперской десятины, должны учиться скрывать свои силы, зачастую таясь там, куда не дотягивается рука местных властей. На многих мирах Империума существуют очаги беззакония, в которых не рискуют показываться даже самые суровые из арбитров – именно там и можно встретить вирдов и ведьм, продающих свои умения за очень высокую плату. Наёмники-самоучки с самыми разнообразными способностями, обретающиеся так далеко от взора Империума, как только возможно. Отнюдь не только Инквизиция занимается розыском подобных индивидов – некоторые беглые псайкеры связываются с культами и иными группами, по тем или иным причинам желающим скрыть от Чёрных Кораблей их законную добычу. Псайкер в союзе с силами Хаоса – вот одна из величайших опасностей, с которыми приходится сталкиваться Империуму. Аколитам, противостоящим псайкеру, пользующемуся поддержкой Губительных Сил, предстоит одолеть врага, почти наверняка знающего о каждом их шаге ещё до того, как тот будет предпринят. Такой враг наверняка захочет извлечь на свет прошлое каждого Аколита, чтобы истязать их души – в этом смысле схватка с осквернённым псайкером психически и физически ничуть не менее опасна, чем битва с Демоном. Ничего удивительного в том, что Инквизиция – основной институт Империума, активно применяющий Неприкасаемых, плодотворно трудящихся в Ордо Еретикус на ниве поимки и/или уничтожения бродячих псайкеров.

Ксеносы Среди Нас

Экклезиархия учит, что судьба человечества (читай – Империума) – править галактикой, и даже те, кто придерживается самых светских взглядов на жизнь, разделяют это убеждение. Все прочие расы объявляются захватчиками, вторгшимися в пределы человеческого космоса. Человек, вступивший с ксеносом в контакт, целью которого не является его (ксеноса) немедленное и непосредственное уничтожение, считается еретиком. Тем не менее, разрозненная природа владений Империума такова, что существует множество планет, на которых людям приходится, так или иначе, сосуществовать с ксеносами. Стоит помнить, что лишь немногие чужие расы желают всего лишь покоя – большая их часть относится к человечеству с нескрываемой ненавистью. На страже человечества от чужих форм жизни стоит Ордо Ксенос – его Инквизиторы привычны к любым формам ксено-угроз, и смертоносные инфекции, высадки сил вторжения, ксено-культы, рейды корсаров эльдар, флоты-ульи Великого Пожирателя и зелёные орочьи орды – лишь немногие из них.

Куда менее явную опасность являют собой технологии ксеносов. Наиболее ортодоксальные члены Адептус Механикус проповедуют, что технология, происходящая не из рук человеческих, нечиста и способна опорочить душу того, кто воспользуется её плодами (по крайней мере, именно так они объясняют свои «реквизиции»). Естественно, любая вещь ксено-происхождения рассматривается сквозь призму предубеждений. Имперская пропаганда учит, что предмет человеческого производства по определению лучше того, что произведен кем бы то ни было ещё. Если же превосходство ксено-технологии явно, на первый план немедленно выходят аргументы Механикума о проклятии, лежащем на технологии нелюдей. Тем не менее, ни один из вышеперечисленных аргументов не отменяет того факта, что некоторые ксено-артефакты крайне могущественны и способны делать то, чего не способно сделать ни одно человеческое устройство. Ну а там, где имеется спрос на нелегальный продукт, имеется и высокая прибыль – какая-то часть криминального подполья всегда занимается контрабандой различной ксено-продукции – от технологий до наркотиков и рабов.

Аколиты Ордо Ксенос всегда настороже, в поисках любых признаков влияния ксеносов. Культы, посвященные различным богам ксеносов, или почитающие самих ксеносов, также попадают в зону ответственности этого Ордо, как, впрочем, и криминальные картели, промышляющие ксенотехом, и владельцы запретных ксено-артефактов. Агенты Инквизиции выискивают малейшие признаки участия ксеносов в любом событии, поскольку история не раз показывала, что подобные «звоночки» нередко предваряют полномасштабное вторжение.

Мятежные Намерения

Если позволить жителям Империума жить по своей воле, большую их часть, в принципе, вполне устроило бы нынешнее относительно спокойное существование. Тем не менее, многие сообщества Империума тоталитарны, а жестокость их правителей нередко заставляют народ роптать. Даже общества с самыми эгалитарными убеждениями склонны поощрять конформизм. И всё же порой ни проявление недовольства, ни уступки властей, сделанные под его давлением, не способны успокоить людей. Администратум, бюрократический титан, управляющий делами Империума, прекрасно осведомлен об этом феномене. Предоставляя планетарным губернаторам всю полноту власти над отдельными мирами, он неизменно обеспечивает их двумя «клапанами», через которое при необходимости стравливается накопленное общественное напряжение. Имя им «Вера» и «Страх». Экклезиархия обеспечивает первое, а постоянные речи об ужасах галактики – второе. Администратум закрывает глаза даже на самые жестокие эксцессы, пока десятина продолжает поступать, но если внутриполитическая ситуация начинает влиять на её объёмы, в дело рано или поздно вмешается Империум: Губернатору придёт порицание в виде Имперского убийцы, а мятежники будут задавлены превосходящей массой войск. Несмотря на то, что население мятежной планеты обычно вырезают под корень, чтобы показать пример другим, восстания, даже самые безнадёжные, всё же случаются, поскольку неповиновение, похоже, является одной из основополагающих черт человеческой природы.

Аколиты могут играть самые разные роли по обе стороны баррикад. Некоторые ячейки специализируются в работе под прикрытием, выявляя угрозы, обитающие под крышами прогнивших лачуг и злачных пивных. Некоторые радикальные Инквизиторы могут, наоборот, провоцировать восстания (**Глава X: Инквизиция** этой книги и **Глава III: Фракции**, на **стр.77 Книги Радикала**), и Аколиты, выполняющие их задания, проведут немало времени, разжигая недовольство черни. Но, как бы то ни было, ни подавление восстания, ни попытки его поднять, не способствуют спокойной жизни.

Пылающие Слова

Существуют двери, которые лучше не открывать, и секреты, которым лучше оставаться секретами. Несмотря ни на что, Империум отнюдь не обделён лицами, жаждущими знаний из сферы запретного и нечистого. Некоторые научные организации (в основном при поддержке благородных домов) специализируются на изучении вещей вроде ксено-археологии или психических феноменов. Пока их открытия относятся к «приемлемым», Экклезиархия закрывает на них глаза, но разум взыскующий склонен к еретическим мыслям, и оковы догм редко сдерживают его порывы. Последователи Бога-Машины наиболее подвержены этому пороку – они часто продолжают искать ответы на запретные вопросы, даже если получают на это прямой запрет от вышестоящих жрецов. Да и в самой Инквизиции имеются радикальные элементы, считающие себя превыше необходимости ограничивать круг своих читательских предпочтений. Ордосы постоянно пополняют свой и без того достаточно обширный список еретических текстов, многие из которых помечены как «сжечь, не открывая», но тот же самый реестр кое-кто предпочитают воспринимать как «обязательно к прочтению».

В зависимости от Инквизитора, на которого они работают, Аколиты могут быть вовлечены в сокрытие знаний, их приобретение, или в оба процесса одновременно. Кража или уничтожение текстов или дата-файлов, ретушь пиктов, порча отчётов об экспериментах приговоренных исследователей, чтобы их оставшиеся в живых коллеги не смогли пойти по запретному пути, стирание записей, подтасовка фактов, сжигание лабораторий вместе со всем персоналом, поиск древних фолиантов – еретических и нет – вот краткий список способов охранить нужный секрет. Помни, что некоторые знания подобны проказе: однажды узнав о чём-то, Аколит уже не сможет выбросить это знание из головы, как бы сильно он того не желал.

Худший Наш Враг – Мы Сами

Самый опасный Институт Империума Человечества – Имперская Инквизиция. Величайшая опасность, которой Аколиты могут подвергнуться за всю свою карьеру, вполне может исходить от враждебного твоему господину Инквизитора и его свиты. Аколиты Инквизиции зачастую непревзойдённы в своём деле: беспощадные, целеустремлённые и ведомые уверенностью в праведности своих деяний, но доверие есть роскошь, которую они редко могут себе позволить.

Во Имя Славы или Корысти?

Аколиты присоединяются к Инквизиции по массе причин, но очень немногие успевают уйти. Тёмные секреты галактики не способствуют душевному равновесию. Аколиты регулярно встречаются со смертоносными врагами, способными ранить не только тело, но и саму душу. Так зачем же они ступают во тьму? Каждый отвечает за себя. Этот раздел описывает награды для ИП, а также способы их выдачи.

Очки Опыта

Опыт – наиболее часто выдаваемая награда в **Dark Heresy**. Персонажи используют их для покупки Продвижений, Умений, Талантов и Альтернативных Рангов, поскольку сам этот процесс олицетворяет постепенный профессиональный рост персонажа. Как Мастер, ты ответственен за выдачу Опыта. Его должно быть не слишком мало (чтобы персонаж всё-таки мог покупать свои улучшения), но при этом не слишком много, чтобы он не рос сквозь Ранги слишком быстро. Существует несколько разных подходов к этому вопросу:

Абстрактный Метод

Это самый лёгкий способ регулировать выдачу Очков Опыта – он рекомендуется для начинающих. Правило всего одно: выдавай по 200 ОО за каждые четыре часа игрового времени. Примерно столько длится средняя игровая сессия, так что при помощи этого метода несложно удостовериться, что каждый игрок по окончании сессии сможет купить себе Улучшение, новое Умение или Талант.

В то время как прочие методы ориентируются на успех группы, абстрактный метод основан на убеждении, что важен любой опыт. Провал, зачастую, бывает более поучительным, чем успех, так что единственно важным занятием становится выживание. Если уж персонаж выдержал все, что галактика способна бросить ему в лицо, он заслуживает награды.

Четырехчасовая отметка, естественно, понятие регулируемое. Если группа проводит много времени, перешучиваясь, закусывая и т.д., вместо четырёх часов вполне можно использовать и шесть. Справедливо и обратное – если сессия продлилась всего три часа, но была буквально переполнена битвами и приключениями, раздать ОО тоже не помешает.

Детальный Метод

Как справедливо указывает название, этот способ наиболее трудоемкий, но при этом обеспечивает наибольший контроль. При использовании детального метода ты разбиваешь приключение на составляющие части (события) и начисляешь понемногу ОО за каждое успешно завершенное событие. В итоге каждый сюжетный шаг обеспечивает свою награду. Награда может варьироваться от 5 ОО за мелкое событие до 50 ОО за более-менее значительное. При подсчёте награды за каждую часть можно консультироваться с **Таблицей 8-1: Сложность Событий**.

Пример

За время игровой сессии игроки, воспользовавшись наводкой, нашли злачный бар в подулье. Там они встретили торговку информацией, которая изъявила желание указать им местоположение логова знаменитого контрабандиста, провозящего крупную партию ксено-оружия. Но для начала информатор желает, чтобы игроки избавились от ее конкурентки, и, поскольку та является мутантом, они соглашаются (игроки этого пока не знают, но информатор «забывает» упомянуть о хорошо вооружённой банде телохранителей). Разобравшись с этими отбросами, персонажи, наконец, выясняют местоположение искомого контрабандиста. Таким образом, Мастер выдает каждому Аколиту по 30 ОО за сделку с информатором, по 50 ОО за бой с мутанткой и её бандой, и по 40 ОО за выяснение местоположения контрабандиста. В следующей сессии они, несомненно, нанесут визит этому ублюдку-ксенолюбу…

Таблица 8-1: Сложность Событий

Сложность	Награда в ОО
Очень Лёгкая	20
Лёгкая	30
Рутинная	40
Средняя	50
Трудная	80
Тяжёлая	100
Очень Тяжёлая	130

Как и в случае с назначением Сложности Тестов, ты должен проявлять объективность при определении сложности события. Было ли препятствие преодолено с лёгкостью или победа досталась дорогой ценой? Были ли игроки в невыгодном положении (возможно из-за вражеских психосил или численного перевеса)? Как много Очков Судьбы им пришлось потратить за бой? Это те вопросы, ответы на которые помогут тебе определить сложность события.

Не менее важно определить важность события. Убийство невиновных (даже виновных) прохожих без всякой цели не считается заслугой – еретики должны ощутить на себе правосудие Императора. Именно поэтому сюжетно важное событие, завершающее длинное и опасное приключение, заслуживает дополнительной награды – возможно, вдвое большей, чем обычно.

Награды за Отыгрыш

Вдобавок к сюжетным наградам ОО, стоит награждать отдельных игроков за хороший отыгрыш во время игровой сессии. Объем награды должен колебаться в пределах от 20 до 50 ОО – и награда ни в коем случае не должна вручаться автоматически. Идея состоит в том, чтобы поощрять игроков за хорошее следование роли своего персонажа.

Понятие «хороший отыгрыш» весьма субъективно. Всегда будет соблазн вознаградить самого активного и юморного игрока, но стоит попытаться взглянуть на его действия сквозь призму персонажа, которым он играет. Задумчивый инженер-провидец Адептус Механикус вряд ли будет доминировать в социальных ситуациях, но эффектный отыгрыш этой самой задумчивости уже заслуживает награды. По ходу кампании важные персонажи обычно развиваются, становятся глубже, в то время как сам игрок вырабатывает более тонкое и точное понимание их личностей. Постепенно это позволит судить об отыгрыше с большей лёгкостью.

Ранг и Привилегии

Являясь Аколитами Инквизиции, ИП уже обладают значительным влиянием. Но существует множество групп и прослоек, которые совсем не обязательно станут раболепствовать перед Инквизицией. Друзья и союзники в составе таких сословий, как преступный мир или Адептус Механикус – всегда неплохая «награда» для Аколита. Впрочем, рост известности и статуса внутри Имперского общества для Аколита является палкой о двух концах – принося несомненную пользу, он несколько усложняет работу под прикрытием (крайне распространённую тактику полевой работы). С другой стороны, всё те же хорошие связи могут вообще избавить от необходимости работать под прикрытием.

Членство в закрытых группах и доступ к строго охраняемым секретам – вот ещё одна достойная награда для Аколита. Инквизиция хранит множество книг, доступ к которым открыт лишь для самых доверенных агентов. Персонажам можно давать доступ к ресурсам, предназначенным специально для них – это позволит им чувствовать себя более свободно в выборе средств достижения цели. Аколит-новобранец может рассчитывать разве что на своих сослуживцев – ему ещё предстоит показать себя и заслужить доверие своего господина, в то время как Аколит с безупречным послужным списком длиной в сотню лет вполне может иметь право реквизировать космические корабли и вызывать на подмогу целые батальоны Имперской Гвардии.

Элитные Улучшения

Обычно персонажи не могут изучать Умения и Таланты, не являющиеся частью их Профессии. Это справедливо. Если бы персонажи могли выбирать любые угодные им умения и Таланты, вся структура системы Профессий рухнула бы.

Как и было сказано ранее, ты вполне можешь награждать персонажей доступом к Улучшениям, которых в обычной ситуации они бы не получили, но и это должно быть редкостью. Нужно убедиться, что персонаж своими действиями создал предпосылки к получению этой тренировки. Но даже тогда эти Умения и Таланты должны стоить, по меньшей мере, 200 ОО, если не больше. Условия можно слегка ослабить, если того требует ситуация, но не слишком сильно. Игрокам никогда не должно казаться, что их персонажам доступно любое Умение независимо от их Профессии.

Общение

«Подозрительный разум – здоровый разум».

- надпись, выбитая в камне, Бастион Серпентис

Значительная часть **Dark Heresy** концентрируется вокруг взаимодействия с различными и очень разными людьми, населяющими миры Империума. От распущенных стражей, охраняющих спуск в подулей, до квартирмейстеров, распределяющих ресурсы жизнеобеспечения, свидетелей, информаторов и шпионов – знание о том, как общаться с людьми 41-го Тысячелетия может обеспечить тебя множеством преимуществ в деле искоренения ереси.

Социальные Умения

Глава III: Умения описывает Социальные Умения, в число которых входят Обольщение, Командование, Обман и Запугивание. Каждое из этих Умений – базовое и основано на Товариществе персонажа; это значит, что каждый может попытаться воспользоваться им, но с уменьшенным шансом на успех, если это Умение им не изучено. Чтобы подружиться с персонажем, нужно Обольщение, чтобы отдать приказ – Командование, одурачить простака – Обман, внушить страх – Запугивание. Все вместе, эти Умения охватывают полный спектр социальных взаимодействий с людьми Империума.

Применение Социальных Умений

В обычной ситуации игроку нет нужды проходить Тест Умения при общении с другими персонажами. Он просто играет роль своего персонажа. Взаимодействия между игроком, играющим роль своего персонажа, и Мастером, играющим роль НИПа, определяют исход диалога. Но, как и в любой ситуации с драматическими последствиями, персонаж должен проходить Тест, если провал грозит последствиями, если он пытается убедить НИПа совершить то, чего бы он по своей воле не сделал бы (выдал секрет, принял взятку и т.п.), или если успех значительно продвинет сюжетное действо. В целом же, решение, нужен Тест или нет, остаётся на откуп Мастеру, ведь именно он решает, какие последствия будет иметь то или иное событие.

Предрасположенность

При Тесте Социального Умения обстоятельства могут диктовать Сложность. Под обстоятельствами могут пониматься эмоциональная атмосфера, обстановка и состояние НИПа. Однако наиболее важным фактором является предрасположенность НИПа к персонажу – то, как персонаж обходится с НИПом, и какие чувства он у НИПа вызывает (или не вызывает). Определяемая Мастером Предрасположенность обозначает базовую сложность предстоящего Теста. Все прочие факторы могут влиять на эту базовую Сложность в большую или меньшую сторону – в зависимости от ситуации. **Таблица 8-2: Предрасположенности** приводит примеры предрасположенности и соответствующую им Сложность.

В случае успешного Теста предрасположенность цели улучшается на один шаг, плюс один шаг за каждую ступень успеха. В случае же провала предрасположенность цели не меняется, но ухудшается на один шаг за каждую ступень провала.

В общем и целом, цель должна быть как минимум Равнодушной, чтобы согласиться на то, что от нее требуется – она будет тратить на выполнение поставленной цели 50% своего времени, если оставить её без присмотра. Каждый шаг предрасположенности выше Равнодушного увеличивает шанс того, что цель будет заниматься делом игрока, на 10%. Под присмотром базовый шанс возрастает на 20%.

Пример

Дрейк и его товарищи-Аколиты призвали на помощь в сражении с опасным ксеносом в глубинах древнего улья отряд местных солдат СПО. Неожиданно наткнувшись на это существо в сырых туннелях системы утилизации отходов, Дрейк должен постараться поднять свою когорту внезапно упершихся СПО-шников в атаку.

Мастер решает, что эти солдаты хорошо подготовлены, но находятся далеко не в восторге от того, что ими командуют какие-то иномирцы, и классифицирует их предрасположенность к Командованию как Ропот, а значит, Дрейку предстоит преодолеть Трудный (-10) Тест на Командование. Дрейк должен преуспеть в Тесте, чтобы улучшить предрасположенность солдат до Равнодушной, но и тогда они все еще могут сбежать, если дела пойдут плохо. К счастью, Товарищество Дрейка равно 46. Он бросает d100 и выбрасывает 15 – успех! Поскольку он перекинул Тест на 21 очко, ему засчитывается еще две ступени успеха – это означает, что предрасположенность солдат вырастает до Преданной – вполне достаточно, чтобы солдаты теперь держались до последнего.

Взаимодействие и Группы

Когда персонаж использует Социальное Умение при взаимодействии с группой, он проходит Тест так, как уже было описано выше – Мастер просто учитывает предрасположенность группы в целом. Тест проходит как обычно, но в случае успеха он воздействует на количество индивидов, равное Бонусу Товарищества персонажа. Помни, что некоторые Таланты могут увеличить количество целей, на которое персонаж может воздействовать одновременно.

Таблица 8-2: Предрасположенности

		- Разделение по Умениям -			
Сложность	**Модификатор**	**Обольщение**	**Командование**	**Обман**	**Запугивание**
Лёгкая	+30	Влюбленность	Фанатизм	Легковерие	Ужас
Рутинная	+20	Симпатия	Преданность	Доверчивость	Испуг
Простая	+10	Благосклонность	Лояльность	Восприимчивость	Напряжение
Средняя	+0	Равнодушие	Равнодушие	Равнодушие	Равнодушие
Трудная	-10	Пренебрежение	Ропот	Подозрительность	Храбрость
Тяжёлая	-20	Презрение	Неблагонадёжность	Скепсис	Отвага
Очень Тяжёлая	-30	Отвращение	Мятеж	Неверие	Безрассудство

Страх и Проклятие

41-е Тысячелетие – тёмное и страшное время для миллиардов людей, обитающих во вселенной, полной бесчисленных ужасов и опасностей. Смертоносные ксеносы рыщут среди холодных звёзд, мятежи и предательства процветают в тени увядающей мощи Империума, а кошмарные силы вечно терзают изнутри саму ткань мироздания, упиваясь смертью и разрушением. Аколиты должны противостоять этим жутким угрозам, насилию, энтропии и страху; ужас, безумие и подспудная зараза Хаоса – вот фундаментальные аспекты игры, в которую тебе и твоим друзьям предстоит играть.

Правила, представленные здесь, описывают эти угрозы душе и разуму, и то, как они воздействуют на персонажей. Они разделены на три взаимодействующие группы: Страх описывает немедленные реакции персонажей на то, что пугает их, Безумие заостряет внимание на долговременных эффектах душевных травм персонажей, а Порча имеет дело с пагубным влиянием варпа и запретных знаний. Во время битв на персонажа действуют только правила, касающиеся Страха. Эффекты Безумия и Порчи касаются скорее последствий битвы, нежели её самой.

Очки Безумия и Порчи

Очки Безумия (ОБ) и Очки Порчи (ОП) – это Характеристики, которые персонажи набирают во время игры. Обе они начинаются с нуля и постепенно растут, отражая повреждения, причиненные целостности его разума (ОБ) и чистоте его души (ОП). Чем выше их значение, тем более извращённой, испорченной и немощной становится его сущность, а когда любой из этих параметров достигнет 100, персонаж или окончательно сходит с ума, или душа его окончательно изгнивает – его карьере и жизни приходит резкий и внезапный конец, как если бы он был убит.

Страх

Страх играет свою роль, когда Аколиты сталкиваются с проявлениями отвратительных зверств и ужасов, или когда им приходится противостоять кошмарным ксеносам, порождениям извращённой науки или жутким сущностям варпа. Каждый раз, когда Аколит сталкивается со столь ужасающими событиями или противниками, он должен проходить Тест на Страх, являющий собой Тест Силы Воли, сложность которого зависит от того, насколько, собственно, страшен источник этого Страха. Если Тест пройден, Аколит продолжает действовать как обычно, если провален, Аколита охватывает страх.

Уровни Страха

Есть вещи, которые явно страшнее прочих; с точки зрения Аколита, бандит, потрясающий пушкой – это, конечно, опасно, но никак не достаточно для того, чтобы вызвать Страх. Но если оружием потрясает оживший труп его покойного брата, в бескровных ранах которого беспрестанно копошатся светящиеся белые пауки – этот опыт может травмировать. **Таблица 8-3: Модификаторы Тестов Страха**.

Таблица 8-3: Модификаторы Тестов Страха

Степень Страха	Мод	Примеры Противников
Страх (1) Испуг	(0)	Найтвинг, ревенант, синофийский червь-бурильщик
Страх (2) Страх	(-10)	Карнозавр, даскский сталкер, голам-убийца
Страх (3) Ужас	(-20)	Воплощенный Демон, астральный призрак, психонойн
Страх (4) Кошмар	(-30)	Король-В-Лохмотьях

Провал Теста на Страх

Если в боевой ситуации персонаж проваливает Тест на Страх, он должен немедленно бросить d100 по **Таблице 8-4: Шок**, прибавляя +10 к результату за каждую ступень провала. Все указанные эффекты немедленно применяются на персонажа.

Если Тест на Страх провален в небоевой ситуации, персонажу становится не по себе, и он получает штраф -10 ко всем Умениям и Тестам, прохождение которых требует хоть какой-то концентрации. Этот штраф активен, пока персонаж находится в зоне видимости того, что его напугало (вариант «просто уйти и вернуться обратно» не сработает!).

Кроме того, все небоевые Тесты на Страх при провале на 30 очков и более обеспечивают персонажу +1d5 Очков Безумия.

Шок и Избавление от Него

Персонаж способен «превозмочь» некоторые эффекты Страха, после того, как первичный шок спадет. В тех местах **Таблицы 8-4: Шок**, где указано, что персонаж способен избавиться от Шока, он может предпринять Тест Силы Воли в свой следующий Ход. В случае успеха, он справляется со своими эмоциями, получает контроль над телом, избавляется от эффектов шока и с этого момента может действовать как обычно. Если Тест провален, то эффекты остаются в силе – на следующий Ход персонаж может попробовать ещё раз.

> «Разум за тело, душу за разум,
> смерть смертного, падение бессмертного –
> у всяких амбиций есть своя цена».

Таблица 8-4: Шок

Брось d100 и прибавь к результату 10 за каждую ступень провала Теста на Страх.

01-20	Персонаж сильно потрясён. В свой следующий свой Ход он сможет предпринять лишь одно Частичное Действие, но в остальном может действовать как обычно.
21-40	Страх охватывает персонажа, заставляя его дрожать. Он получает штраф -10 ко всем Тестам до конца сцены, если только не превозможет Страх (**Шок и Избавление от Него, выше**).
41-60	Поддавшись страху, персонаж отступает от того, что пугает его. Персонаж не может добровольно приблизиться к объекту своего страха, но в целом может действовать нормально, получая штраф -10 до конца сцены. Персонаж получает 1 Очко Безумия.
61-80	Персонаж застывает в ужасе. Он не может предпринимать никаких действий до тех пор, пока не превозможет свой страх. Даже если ему это удастся, персонаж будет получать штраф -10 ко всем своим Тестам до конца сцены. Персонаж получает 1d5 Очков Безумия.
81-100	Персонаж впадает в панику. Он должен как можно скорее удалиться от источника своего страха, если это возможно. Если нет, то он может совершать только Частичные Действия со штрафом -20 ко всем Тестам. Персонаж получает 1d5 Очков Безумия. Скрывшись от опасности, персонаж должен превозмочь страх, чтобы восстановить контроль над телом.
101-120	Потеряв сознание от ужаса, персонаж валится на землю и приходит в себя лишь 1d5 Раундов спустя. Придя в сознание, персонаж будет получать штраф -10 ко всем Тестам до конца сцены из-за дрожи в руках и ногах. Персонаж получает 1d5 Очков Безумия.
121-130	Полностью отдавшись страху, твой персонаж вопит и неудержимо блюет на протяжении 1d5 Раундов. В течение этого срока он беспомощен, не может ничего делать и роняет всё что держит. После этого до конца сцены он может предпринимать только одно Частичное Действие за Ход. Персонаж получает 1d5 Очков Безумия.
131-140	Персонаж истерически смеется и, впав в маниакальное состояние, атакует случайные цели, находящиеся поблизости, не экономя патронов (или безоглядно бросаясь в рукопашную, если в руках у него оружие ближнего боя). Эффект длится до тех пор, пока персонаж не превозможет страх, или до тех пор, пока его не вырубят или не убьют. Персонаж получает 1d5 Очков Безумия.
141-160	Персонаж валится на землю, где проводит 1d5+1 Раундов, рыдая, бормоча и терзая собственную плоть, и не может больше ничего делать. Даже после того, как он превозможет это состояние, он не сможет окончательно прийти в себя до конца сцены, и будет получать штраф -20 ко всем Тестам. Персонаж получает 1d5+1 Очков Безумия.
161-170	Сознание персонажа схлопывается, и он впадает в кататонию на 1d5 часов, которую он сможет попытаться превозмочь только по прошествии этого времени. Персонаж получает 1d10 Очков Безумия.
171+	Персонаж столь испуган, что начинает видеть странные и ужасные образы, а его связь с реальностью рассыпается на осколки. Персонаж начинает страдать от эффектов «острого видения» (**Расстройства, стр. 438**) на 2d10 Раундов. После того, как галлюцинация развеется, персонаж получит штраф -20 на все Тесты до конца сцены. Персонаж получает 2d10 Очков Безумия и навсегда теряет 1d10 очков Силы Воли.

Очень Нехорошие Вещи

Тесты на Страх в небоевых ситуациях по большей части отдаются на откуп Мастеру – именно он решает, когда они нужны, но они не должны быть неким автоматическим событием. Вместо этого их можно использовать для нагнетания драмы в игре – слишком частое применение снизит их эффективность и эффектность, а также вконец измучит Аколитов. Вот несколько примеров подходящего использования Страха:

Испуг (0): Сцена жестокого убийства, незначительное сверхъестественное событие или психофеномен – странные огоньки, потусторонние голоса, стонущие статуи и т.п.

Страх (-10): Встреча с тем, кого ты считал мёртвым, прижизненное захоронение, значительное сверхъестественное событие или психофеномен – небеса, извергающие кровавый ливень, вопящие лица, проступающие сквозь холсты картин, и т.п.

Ужас (-20): Внезапная, шокирующая и необъяснимая смерть (человек на соседнем сиденье шаттла вдруг умирает, изрыгая комья червей), неожиданные и отвратительные откровения (ты, весь в крови, окруженный трупами, с мясницким тесаком в руках и без малейшего представления о том, как ты тут оказался), мертвецы, восстающие из могил по всей планете и т.п.

Кошмар (-30): Полноценное Демоническое вторжение, осознание того, что твой провал привел к смерти миллионов, невооружённый взгляд в варп.

Потеря Рассудка

Персонажи в **Dark Heresy** находятся в центре ужасных событий: битвы с кошмарными существами, раскрытие шокирующих истин и отчаянные противостояния, от результатов которых могут зависеть жизни и души миллиардов невинных. Стресс столь силён, что безумие – вполне закономерное его следствие. Ни единый человеческий разум, неважно, насколько он хорошо тренирован, не сумеет противостоять ему – ужасы 41-го Тысячелетия подточат его рано или поздно, как вода точит камень. И Аколиты здесь – не исключение.

В **Dark Heresy** это воздействие отражено в виде накопления Очков Безумия. ОБ отражают тот опыт, что тяжким грузом ложится на рассудок персонажа; чем больше Очков Безумия, тем более хрупким становится его разум. Накопительный эффект набора Очков Безумия разделён на этапы: Травмы – кратковременные последствия определённых переживаний, и Расстройства – постоянные душевные нарушения, отмечающие вехи персонажа на пути к полной потере рассудка и сумасшествию.

Степени Сумасшествия

Персонаж классифицируется как человек, имеющий определённую степень безумия, зависящую от того, как много Очков Безумия он накопил. Эта классификация даёт общее представление о том, каково состояние рассудка персонажа и как близко он подошел к последнему рубежу. Степень сумасшествия персонажа также определяет модификатор к Тестам на избежание Душевных Травм.

Душевные Травмы

Душевные Травмы – это относительно кратковременные психические состояния, наступающие от переживания различных ужасных или сверхъестественных событий. Всякий раз, когда персонаж накапливает 10 Очков Безумия, он должен пройти Тест на Травму. Это Тест Силы Воли, модифицированный в соответствии с накопленными Очками Безумия (**Таблица 8-5: Шаги Безумия**). Если Тест пройден, персонаж справляется со своими переживаниями без болезненных последствий. Если Тест провален, брось d100, прибавляя к результату 10 за каждую ступень провала, и сравни полученную сумму с **Таблицей 8-6: Душевные Травмы**. Результат вступает в силу после завершения сцены, принесшей эти Очки Безумия.

Получение Ментальных Расстройств

Ментальные расстройства отражают долговременные эффекты, оказываемые на рассудок персонажа вещами жуткими и сверхъестественными. Новое расстройство (или более серьёзная форма старого) автоматически появляется, когда персонаж достигает стадии Тревожности, и всякий раз по достижении новой стадии, как показано в **Таблице 8-5: Шаги Безумия**. Когда персонаж приобретает расстройство, его серьёзность не должна превышать указанного в таблице уровня.

Персонаж должен уже иметь определённую степень расстройства для того, чтобы приобрести более серьёзную его форму (так, скажем, чтобы расстройство стало «Серьёзным», персонаж должен сперва иметь «Лёгкую» форму того же расстройства – исключением является расстройство «Плоть Слаба», не имеющее Лёгкой формы).

Пример

Бим Роллингс свихнулся после того, как увидел ужасного Зверя Соломона. У него и раньше было Лёгкое Заблуждение о Неуязвимости, так что Мастер просто решает усилить его заблуждение вместо того, чтобы добавлять ему новое расстройство.

Таблица 8-5: Шаги Безумия

Очки Безумия	Степень Сумасшествия	Модификатор Травмы	Расстройства
0-9	Стабильный	нет	нет
10-19	Беспокойный	+10	---
20-29	Беспокойный	+10	---
30-39	Беспокойный	+10	---
40-49	Тревожный	+0	1-е – Лёгкое
50-59	Тревожный	+0	---
60-69	Свихнувшийся	-10	2-е – Серьёзное
70-79	Свихнувшийся	-10	---
80-89	Душевнобольной	-20	3-е – Острое
90-99	Душевнобольной	-20	---
100+	Полная потеря рассудка – персонаж выходит из игры		

Таблица 8-6: Душевные Травмы

Брось d100 и прибавь к результату 10 за каждую ступень провала Теста на Травму.

01-40	Персонаж становится тихим и замкнутым, он получает штраф -10 ко всем Тестам, основанным на Товариществе. Это длится 3d10 часов.
41-70	Персонаж начинает непрестанно предпринимать одни и те же действия: лихорадочно молится, раз за разом принимается чистить оружие, декламировать стихи и т.д., уделяя мало внимания тому, что происходит вокруг. Все Тесты, основанные на Интеллекте, Восприятии и Товариществе получают штраф -10. Эффект длится 3d10 часов.
71-100	Персонажа охватывает беспокойство, он начинает выискивать опасность за каждым углом и делается раздражительным. Персонаж получает бонус +10 ко всем Тестам, основанным на Восприятии, и штраф -10 к своей Силе Воли на следующие 1d5 дней.
101-120	Персонаж страдает от временной серьёзной фобии (**Расстройства, ниже**). Этот эффект длится 1d5 дней.
121-130	Персонаж становится чрезвычайно возбудимым, и остро реагирует на малейшие раздражители. Выполняя любое дело, требующее Теста, он рискует получить штраф -10, если предварительно не сумеет пройти Тест Силы Воли. Если персонаж участвует в битве, все его Тесты на это время получают штраф -10 автоматически. Эффект длится 1d5 дней.
131-140	Персонаж начинает видеть яркие и жуткие кошмары каждый раз, как ложится спать. На следующий день персонаж проснётся с 1 уровнем Усталости, от которого не сможет избавиться на протяжении ещё 1d10 дней.
141-150	Персонаж внезапно немеет и теряет способность говорить. Эффект длится 1d5 дней.
151-160	Впав в крайнюю форму расстройства и рассеянности, персонаж время от времени начинает отказываться от еды и питья, что сказывается на нём не самым лучшим образом – все его Характеристики снижаются на 10 единиц (ни одна из них не может упасть ниже 1) на 1d10 дней.
161-170	Персонаж впадает в состояние истерической слепоты или глухоты. Это состояние длится 1d10 дней.
171+	Персонаж впадает в полную прострацию и прекращает реагировать на внешние раздражители. Он не способен предпринимать никаких действий, но его вполне можно мягко направлять. Этот эффект длится 1d10 дней.

Серьёзность Ментальных Расстройств

Все душевные расстройства делятся на Лёгкие, Серьёзные и Острые по степени своего воздействия на персонажа.

- **Лёгкое Расстройство**: Эффекты расстройства проявляются редко или достаточно слабо. Любой Тест на преодоление эффектов этого расстройства получает бонус +10.
- **Серьёзное Расстройство**: Эффекты расстройства становятся сильнее и начинают проявляться регулярно. Тест на преодоление эффектов этого расстройства не облагается ни бонусами, ни штрафами.
- **Острое Расстройство**: Эффекты душевных расстройств очень сильны и проявляются при малейшей стимуляции. Любой Тест на преодоление эффектов этого расстройства получает штраф -10.

Типы Ментальных Расстройств

Практически нет пределов разнообразию неприятных и вредных расстройств, способных охватить разум персонажа – некоторые примеры представлены здесь. Мастер волен изобретать свои расстройства, соответствующие индивидуальности персонажа и ужасам, которые тот пережил.

Плоть Слаба!

Серьёзность: Серьёзная, Острая.

Персонаж рассматривает свою плоть как источник слабости и винит её во всех своих неудачах и проблемах. Он будет пытаться изменить и/или удалить свою плоть, постепенно становясь все более одержимым идеей хирургической модификации и бионической аугментации.

Фобия

Серьёзность: Слабая, Серьёзная, Острая.

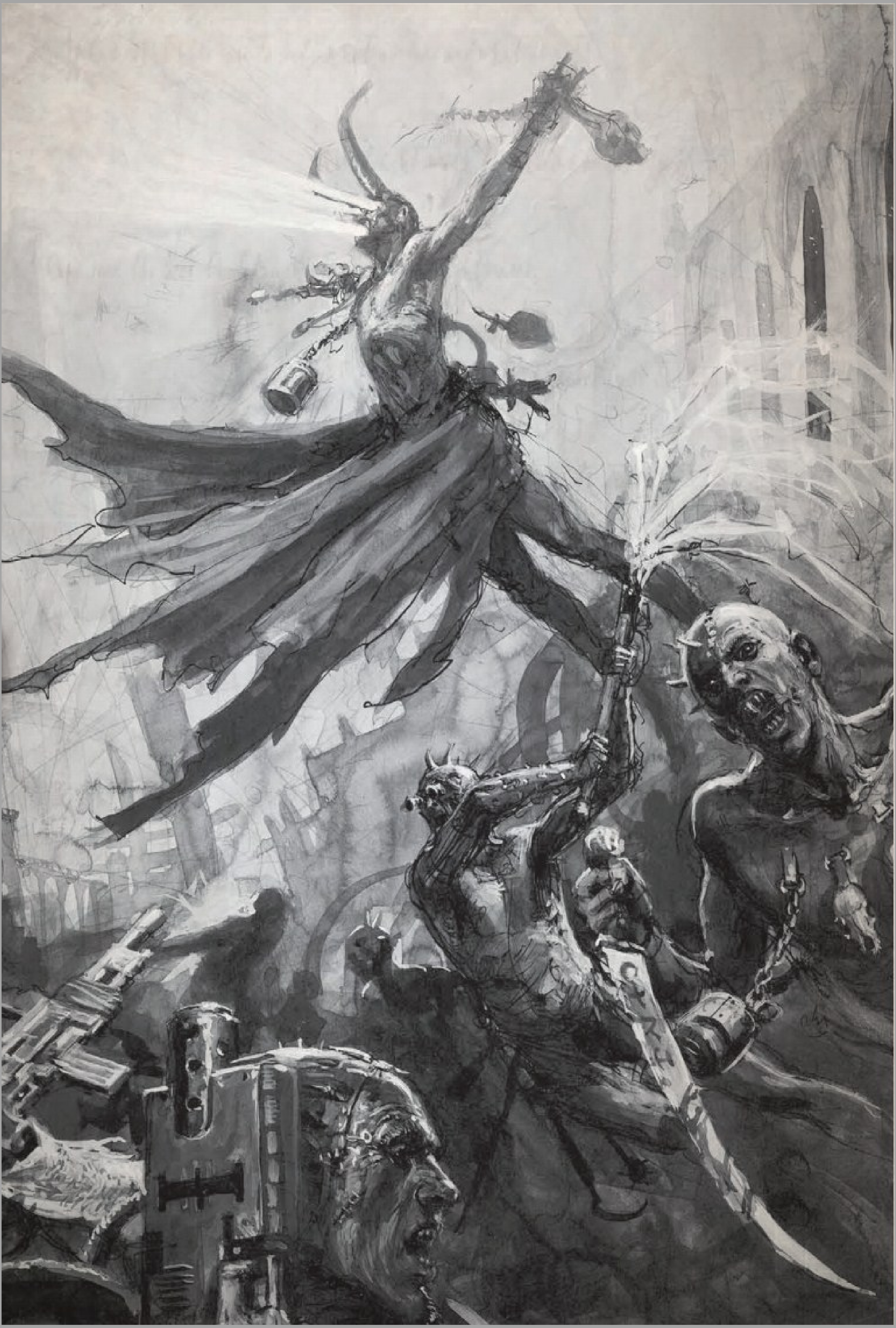
Персонаж испытывает глубокую неприязнь и страх к определённым вещам или обстоятельствам. Персонаж должен пройти Тест Силы Воли, чтобы суметь взаимодействовать с предметом своей фобии. Насильственный или неожиданный контакт с предметом фобии может спровоцировать Тест на Страх. Вот некоторые примеры этого расстройства:

Боязнь Смерти

Персонаж испытывает сильный страх и ненависть к смерти и мёртвым телам, возможно, вызванный тем фактом, что они не всегда остаются мёртвыми…

Боязнь Насекомых

Шебуршащие твари с множеством лапок – вот истинный ночной кошмар персонажа: безликие, бесчисленные и голодные, вечно голодные.



Навязчивые Идеи

Серьёзность: Лёгкая, Серьёзная, Острая.

Персонаж одержим навязчивой идеей или привычкой. Персонаж должен пройти Тест на Силу Воли, чтобы не поддаться своей привычке или не следовать своей навязчивой идее, если представляется такая возможность. Примерами этого расстройства могут служить следующие его разновидности:

Клептомания

Персонаж непроизвольно крадет небольшие вещицы, если ему представляется такая возможность. Часто персонаж и сам не придает ни малейшей ценности украденному таким образом предмету.

Самоистязание

Персонаж должен истязать свою плоть с определённым постоянством (или после определённых событий, скажем, убийств), дабы через боль очиститься от скверны свершённых им прегрешений.

Видения и Голоса

Серьёзность: Лёгкая, Серьёзная, Острая.

Персонаж видит то, чего нет, и слышит то, чего не слышат другие. На Остром этапе этого расстройства галлюцинирующий персонаж может полностью терять связь с реальностью.

Мёртвый Товарищ

Персонаж слышит голос давно умершего друга. На Серьёзном этапе развития расстройства он начинает видеть его, и даже вступать с ним в диалог, когда расстройство становится Острым.

Ретроспекция

Персонаж переживает травмирующие моменты своей жизни. Продолжительность и отчётливость этих эпизодов зависят от серьёзности его состояния.

Заблуждения

Серьёзность: Лёгкая, Серьёзная, Острая.

Персонаж страдает от ложного убеждения, и действует согласно этому убеждению, несмотря на суждения окружающих и фактические свидетельства его неправоты.

Неуязвимость

Персонаж верит, что не может быть серьёзно ранен – будь тому причиной простая удача или божественное вмешательство. Такой персонаж должен пройти Тест на Силу Воли, чтобы не ворваться в бандитский притон, разбрасываясь направо и налево оскорблениями и зуботычинами, вместо того, чтобы действовать осторожно.

Праведность

Персонаж уверен, что все его решения правильны и обоснованы, несмотря ни на что. Такой персонаж может на полном серьезе претендовать на звание Пуританина, даже если активно использует запретные знания, или отказаться от более хитроумной тактики, даже если более благоразумно было бы применить именно её.

Кошмарные Сны

Серьёзность: Лёгкая, Серьёзная.

Персонаж страдает от постоянных и отчётливых кошмарных снов, будь то бегство от глядящего с небес чёрного солнца, пленение в бесконечном механизме и т.п. После дня, наполненного стрессами, персонаж должен пройти Тест на Силу Воли, чтобы снова не отдать свои сны во власть кошмаров. Если этот Тест будет провален, наутро персонаж проснётся с 1 уровнем Усталости, который исчезнет только когда персонажу удастся спокойно выспаться (**Усталость, стр. 404**).

Лишь Безумец Имеет Силу Процветать

Чем глубже в пучины безумия погружается персонаж, тем менее страшным становится окружающая действительность. В конце концов, какие чудовища реального мира могут сравниться с теми, кого он видит, закрыв глаза? Если число десятков в количестве накопленных Очков Безумия персонажа вдвое и более превышает Рейтинг Страха (**стр. 574**) чего-либо, ничто с этим Рейтингом Страха уже не способно испугать персонажа, следовательно, Тест на Страх не требуется.

Пример

Уровень Очков Безумия Квинн Валентайн – 21, это значит, что на нее не будет действовать ничего с Рейтингом Страха 1.

Удаление Очков Безумия

С разрешения Мастера игрок может использовать ОО своего персонажа, чтобы уменьшать накопленные им Очки Безумия. Удалить одно Очко Безумия стоит 100 ОО. Помни, однако, что степень сумасшествия своего персонажа изменить нельзя, как нельзя и избавиться от полученных расстройств. Все выкупленные таким образом Очки Безумия должны быть соответствующим образом обыграны в смысле игрового времени и времяпрепровождения персонажа. Возможные способы избавления от Безумия:

- Молитвы, пост, покаяние и умерщвление плоти.
- Долговременная смягчающая терапия.
- Рекреация в тихом и приятном окружении.
- Размышление над великими священными трудами или религиозными кодексами (например, «Кредо Омниссия» для персонажа-Механикуса).

Порча

Самой коварной опасностью **Dark Heresy**, с которой сталкиваются любые Аколиты, как, впрочем, и весь Империум в целом, является развращающая зараза Хаоса. Встречи с Демонами, тёмные ритуалы, даже простое знание о том, что подобные вещи существуют, есть путь, которым порча проникает в душу. Несколько в стороне от злодеяний и манипуляций Демонов и их смертных последователей стоит прямое воздействие материи самого варпа. Бушующие шторма психоактивных энергий и псевдо-материй, составляющие саму ткань варп-пространства, куда смертоноснее любой радиации. Варп может уничтожить в мгновение ока, но может и вызвать жуткие трансформации вещества, тела и разума, выходящие далеко за рамки всего, что можно увидеть в реальной, разумной вселенной. Для большинства порча есть приговор, которого следует избегать любой ценой, но есть и те, кто, обнаружив себя идущим по пути к вечному проклятию, лишь раскроет свои объятья навстречу тьме.

Очки Порчи

Рано или поздно Аколит получит Очки Порчи (ОП). Очки Порчи, в общем и целом, действуют примерно так же, как и Очки Безумия, но накапливаются они при контактах с эманациями варпа, благодаря тёмным ритуалам, проклятым артефактам и Демоническому влиянию. Чем больше Очков Порчи у персонажа, тем сильнее поселившаяся в его душе скверна; это отражено в виде рисков Осквернения и Мутации, указанных в **Таблице 8-7: Этапы Порчи**.

Хаос и Простой Гражданин

Правила Порчи предназначены для Игровых Персонажей; Аколиты – люди, которым предназначена особая судьба, уникальное предназначение – как раз тот тип людей, с которыми Губительные Силы предпочитают играть, медленно совращая с истинного пути. Большинству людей касание Хаоса несет лишь скоропостижное разрушение, безумие, мутации и смерть.

Духовные Угрозы

Точный уровень Очков Порчи, причиняемый различными событиями, откровениями или встречами определяется Мастером. Ниже представлены некоторые примеры:

Варп-шок

Если персонаж получает Очки Безумия, провалив Тест на Страх, источником которого была та или иная варп-сущность, он одновременно получает Очки Порчи, число которых равно Рейтингу Страха этой сущности.

Разрыв Завесы

Персонажи, попавшие под полноценный прорыв варпа в материальную вселенную, получают Очки Порчи. Точное их количество зависит от серьёзности прорыва – все что угодно от единственного ОП до нескольких d10.

Колдовство

Колдовские практики, присутствие при ужасных ритуалах, призыв Демонов – все это, независимо от мотивов, есть источник Порчи. Небольшие ритуалы причиняют по 1d10 Очков Порчи, но крупные церемонии могут оказаться куда более пагубными.

Нечестивые Знания

Развращать может и знание – изучение запретных книг, пиктлогов и даже некоторых произведений нечестивого искусства может стать причиной получения Очков Порчи.

Тёмные Пакты

Сделки, заключённые во имя распространения гибели, ради погони за запретным знанием или в угоду Демону, всегда причиняют Очки Порчи.

Зловещее Убеждение

Многие Демоны и лидеры культов являются мастерами подспудного искушения и хорошо умеют сеять семена сомнения в сердце верующего. Их слова и аргументы способны преуспеть там, где не преуспеет сила.

Таблица 8-7: Этапы Порчи

ОП	Степень Порчи	Тест на Осквернение	Мутация
01-30	Запятнанный	+0	---
31-60	Порченый	-10	Первый Тест
61-90	Нечестивый	-20	Второй Тест
91-99	Оскверненный	-30	Третий Тест
100+	Проклятый – Персонаж удаляется из игры		

Тест на Осквернение

Каждые 10 Очков Порчи, набранные персонажем, знаменуются Тестом на Силу Воли, который означает борьбу против духовной тьмы, стремящейся выбраться наружу в форме мутаций и странностей поведения. Этот Тест модифицируется в зависимости от количества ОП, уже имеющихся у персонажа – подробнее смотри в **Таблице 8-7: Этапы Порчи**. Если Тест провален, душевная порча обретает форму. Эти метафизические и психосоматические шрамы зовутся Осквернениями, для определения «своего» Осквернения необходимо совершить бросок по **Таблице 8-8: Осквернения**. Если результат указывает на Осквернение, которое у персонажа уже есть, перебрось кубики.

Таблица 8-8: Осквернения

Бросок	Эффект
01-10	**Тремор:** Персонаж страдает от бесчисленных мелких тиков, дрожей и судорог, сотрясающих его безо всяких медицинских причин. Его Ловкость уменьшается на 1d10.
11-15	**Чёрное Сердце:** Персонаж становится более жестоким, чёрствым и мстительным. Уменьши его Товарищество на 1d10.
16-20	**Невезение:** Каждый раз, когда персонаж использует Очко Судьбы, кидай d10. При выпадении 7,8,9 или 10 оно тратится, не производя никакого эффекта.
21-22	**Кожные высыпания:** Персонажу начинают досаждать прыщи, коросты, сочащиеся язвы и т.п. Он получает -20 ко всем своим Тестам на Обольщение.
23-25	**Глаза Ночи:** Свет причиняет персонажу боль и, если его глаза не защищены, он получает штраф -10 ко всем Тестам, когда дело происходит при ярком свете.
26-30	**Патология:** Персонажу трудно сконцентрироваться на чем-либо, поскольку его разум наполняют видения смерти и пыток, а его мысли приобретают крайне мрачную направленность. Интеллект персонажа уменьшается на 1d10.
31-33	**Ведьмина Метка:** Персонаж приобретает небольшой физический изъян или легко скрываемую мутацию. Она мала, но её достаточно, чтобы отправиться на костёр, попав в руки какого-нибудь фанатичного охотника на ведьм. Прячь её получше!
34-45	**Одержимость:** То же самое, что Навязчивая Идея (**стр. 441**). Однако в этом случае фокусом идеи является нечто дурное и зловещее, скажем, коллекционирование фаланг пальцев, ритуальная скарификация, причинение бессмысленных увечий и т.п.
46-50	**Ненависть:** Персонаж начинает страшно ненавидеть определённую группу людей, отдельного человека или социальную прослойку общества. Персонаж никогда не встанет на сторону объекта своей ненависти и не станет помогать без прямого на то приказа или крайней необходимости, но и в этом случае будет делать это неохотно.
51-55	**Иррациональная Тошнота:** Персонажа тошнит и мутит при виде или звуке столь невинных вещей, как молитвенник или священные реликвии, обнаженное тело, человеческий смех, свежая еда, устрицы и т.п. Когда персонаж входит в контакт с объектом своей неприязни, он должен пройти Тест на Выносливость или получить штраф -10 ко всем Тестам, пока он остаётся поблизости.
56-60	**Потеря Веса:** Телосложением персонаж начинает напоминать иссохший скелет. Сила персонажа уменьшается на 1d10.
61-63	**Ночные Кошмары:** Персонажа во сне терзают демонические видения. Подробности в разделе **Кошмары, стр. 441.**
64-70	**Слабое Здоровье:** Персонаж постоянно страдает от слабых недомоганий и фантомных болей, а его раны, похоже, никогда не заживают полностью. Выносливость персонажа падает на 1d10.
71-75	**Недоверчивость:** Персонаж не способен скрыть своей неприязни и антипатии, которую он испытывает ко всем. Он получает штраф -10 к Тестам Товарищества, имея дело с незнакомцами.
76-80	**Тлетворный Взгляд:** Когда персонаж смотрит на мир, он кажется ему ещё более тёмным, тусклым и гнилым, чем он есть на самом деле. Его Восприятие уменьшается на 1d10.
81-83	**Вкус Пепла:** Еда и напитки начинают отдавать гнильцой и пеплом и перестают насыщать персонажа – фактически, ему приходиться есть, пересиливая себя. Все негативные эффекты за Усталость персонажа удваиваются.
84-90	**Кровожадность:** Убийственная ярость никогда по-настоящему не покидает сознание персонажа. Если во время битвы Аколит получает ранение, он должен пройти Тест Силы Воли, чтобы суметь пересилить себя, и не поубивать всех врагов до единого, а лишь захватить их в плен (или дать им бежать) – даже если битва ради этого и затевалась.
91-93	**Потеря Памяти:** Персонаж страдает от непредсказуемых провалов в памяти. Подробности его времяпрепровождения в ходе этих провалов остаются на откуп Мастеру.
94-00	**Странная Привычка:** Персонаж начинает испытывать тягу к каким-либо странным и непристойным занятиям, скажем, к поеданию лепестков роз, питью крови, вдовьих слез и т.п. Обыгрывается как Лёгкая Навязчивая Идея (смотри **Расстройства, стр. 441**), странная настолько, что способна вызвать серьёзные подозрения, если будет обнаружена.

Мутация

Накопленные персонажем Очки Порчи используются и для определения степени воздействия Хаоса на его тело. По мере роста Порчи плоть персонажа может восстать, исказиться по воле Тёмных Богов. Такова природа Хаоса, постоянно ищущего слабину тела и разума, через которые он смог бы проникнуть в душу. За каждые 30 Очков Порчи, накопленных персонажем, он должен пройти Тест двух Характеристик по своему выбору, или получить случайную Малую Мутацию (**Глава XII: Ксеносы, Еретики и Антагонисты**). При этом дважды выбирать одну Характеристику для сопротивления мутации нельзя. Игроку следует отмечать на листе персонажа те характеристики, что он уже применял для этой цели.

Пример

Хэвлок накопил 31 Очко Порчи и должен пройти Тест на сопротивление мутации. Он выбирает Силу и Товарищество – самые сильные свои Характеристики. Если он провалит Тест любой из этих Характеристик, то получит случайную мутацию. Если Хэвлок когда-нибудь достигнет 61 Очка Порчи, ему придется еще раз выбирать две Характеристики для сопротивления мутации. Однако он уже использовал свою Силу и Товарищество для этой цели, а значит, не сможет более выбрать ни одну из них.

Тёмные Силы

«Если долго смотреть в варп, варп начинает смотреть в тебя».

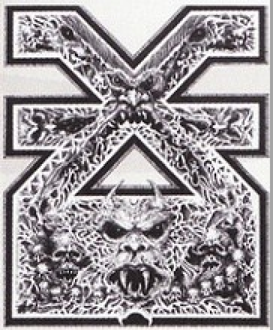
- Поговорка Навис Нобилитэ

Глубоко под покровом реальности простирается варп, безбрежный океан невыразимых кошмаров и сводящего с ума Хаоса – царство Тёмных Сил. С незапамятных времен человек верил в существование духов, демонов и богов: надмировых сил, которых следует ублажать и бояться. Сил, которые никогда не упускают случая заключить со смертными выгодный для себя договор. Во тьме 41-го Тысячелетия эти вещи давным-давно стали реальностью, и семена проклятия упали на благодатную почву человеческих душ.

Об истинной природе этих сил можно только гадать, а их тёмные имена уста предателей шепчут на ухо еретикам. Большая часть человечества не знает (и, по большому счёту, знать не желает) о существовании этих сил. Однако влияние их отрицать не следует. Из всех Губительных Сил самыми могучими является четвёрка Богов Хаоса – Кхорн, Тзинч, Слаанеш и Нургл.

Кхорн

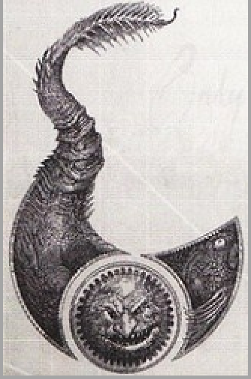
Кровавый Бог, Лорд Черепов, Хозяин Битвы



Кхорн – это Бог убийства, ярости и войны. Его огромный медный трон стоит на вершине непомерной горы черепов, поднимающейся из безбрежного моря крови. Он – Охотник на Души и Предвестник Битвы, гонящий перед собой своих обезумевших от ярости слуг. Молитва ему – раздирающий плоть взрыв болта и леденящий сердце визг окровавленного цепного меча. Единственная цель его последователей – сбор черепов для своего тёмного господина.

Тзинч

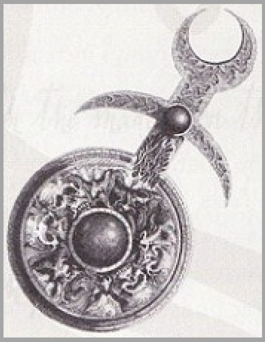
Меняющий Пути, Повелитель Удачи, Великий Конспиратор, Архитектор Судеб



Тзинч – бог перемен, мутаций и колдовства. Он пребывает в месте, где время податливо и текуче, словно воск, а психические энергии овевают его голову подобно завихрениям жидкого дыма. Отец парадоксов и мастер интриг, он переплетает нити судеб в соответствии со своими непознаваемыми планами, наделяя своих последователей колдовским могуществом и кошмарными мутациями.

Слаанеш

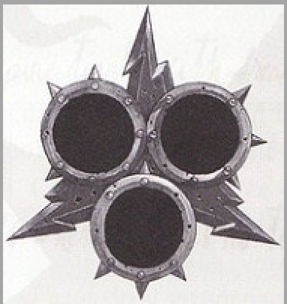
Лорд Удовольствий, Принц Наслаждений, Совратитель



Слаанеш – бог гедонизма, искушения и излишеств. Для его последователей ни один из источников наслаждения не является слишком порочным. Златовласый Бог наблюдает за ямами содрогающейся в пароксизмах страсти плоти и преисполненными экстаза ритуалами своих рабов, непрестанно вдохновляя их на всё большую порочность и распущенность. Под взглядом сиятельного Князя Похоти его слуги плетут свои грешные тенёта, способные затянуть чистую душу в невообразимые глубины скверны.

Нургл

Лорд Заражения, Отец Гниения, Мастер Чумы, Повелитель Мух



Нургл – бог разложения, болезней и энтропии. Даритель Мора и Отец Гниения, Дедушка Нургл в своём гниющем величии радушно примет любого. Места его смердящих поцелуев расцветают славными гнойными язвами, отмечающими каждого из его возлюбленных детей. Его смех разносится над полями отгремевших сражений Империума, где внимают ему лишь раздутые трупы.

Предостережение Любопытным

Применение Тёмных Пактов в игре – дело абсолютно опциональное, и это решение остаётся на откуп Мастеру, всегда имеющему последнее слово в любых вопросах, касающихся любого из аспектов игры. Мастер всегда должен помнить об эффектах, которые Пакт может оказать на игру и группу, а также заранее решить, как именно ввести его в игру – тайно или открыто. Игрокам никогда не следует воспринимать решение о заключении Пакта как нечто малозначительное: Пакт, предоставляя персонажу определённые преимущества, требует от него немало взамен, и, в конце концов, несомненно, ведёт его к гибели. Несмотря на потенциальные сложности, Пакт добавляет новый аспект интригам и глубине игры и подразумевает целую сокровищницу ролевых возможностей, сюжетных зацепок, мотиваций и целей – как для Персонажей Игроков, так и для самого Мастера. К тому же, он сам по себе является подтверждением одного из главных аспектов **Dark Heresy** – никто не защищен от соблазнов Хаоса, даже Аколиты.

Не стоит и упоминать, что **Dark Heresy** – не более чем игра, а значит, она должна доставлять радость. Вещи, изображенные в ней, не существуют. Но, если уж ты не хочешь, чтобы твои игроки поддались на посулы Хаоса – просто не вводи их в игру.

Таблица 8-9: Знаки Тёмных Богов содержит некоторые основные атрибуты, цвета, символы, эмоции и прочие аспекты, ассоциирующиеся с каждым из Богов Хаоса. Мастер может использовать эту информацию для придания определённого колорита культистам и местам оправления их культа, будь то, например, восемь медных колец, которые обязан носить каждый слуга Кхорна, или статуя золотого змея, которая будет доминировать в главном зале храма слаанешитов.

Таблица 8-9: Знаки Тёмных Богов

	Кхорн	Тзинч	Слаанеш	Нургл
Цвет	Красный, Медный	Синий, Желтый	Пурпур, Золото	Зеленый, Ржавый
Число	Восемь	Девять	Шесть	Семь
Животное	Гончая	Птица	Змея	Муха
Сфера	Война	Перемены	Излишества	Распад
Символы	Топоры Черепа Кровь	Кубок Глаз Молния	Символы плодородия Символы мужественности Гермафродиты	Черви Насекомые Ржавый Металл
Имена	Кровавый Бог Медный Лорд Хозяин Черепов	Меняющий Пути Великий Заговорщик Архитектор Судеб	Совратитель Змей Принц Наслаждений	Повелитель Мух Владыка Гниения Хозяин Болезней
Противник	Слаанеш	Нургл	Кхорн	Тзинч
Эмоции	Ненависть, ярость	Интриги, хитрость	Желание, алчность	Радостный фатализм
Основные Демоны	Жаждущий Крови Кровопускатель Гончая Плоти	Лорд Перемен Ужас Огневик	Хранитель Секретов Демонетка Тварь	Великий Нечистый Разносчик Чумы Нурглинг

Служители Тёмных Богов

Боги Хаоса взаимодействуют с материальной вселенной посредством мириадов варп-сущностей и демонических слуг. Принимая множество форм и обличий, эти существа прикидываются смертными, распространяя свою заразу на мирах Империума. Иметь дело с Демонами – опасная затея; обман у них в крови, они способны очень хорошо скрывать, и свою демоническую природу, и пагубные замыслы своих господ (конечно, если это будет отвечать их целям).

Большая часть тех, кто ищет расположения этих жутких существ, неизбежно приходит к проклятию и безумию, их слабая плоть станет вместилищем ужасных мутаций, а их души канут во тьму, став очередными разменными фигурами в бесконечной Демонической игре. Иные, однако, могут найти в себе силы принять окутанные тьмой пути Хаоса, заключив Тёмный Пакт с обитателями варпа.

Тёмные Пакты

Существует несколько способов заключения Тёмных Пактов. Однако, простого желания заключить договор с Тёмными Силами недостаточно; тебе должна представиться и возможность. Добиться её можно самыми разными методами – провести секретный ритуал, предпринять путешествие в некое потаенное место или завладеть определённым предметом (или всё вместе разом!). Аколит может получить информацию подобного рода как случайно, в ходе приключений (благодаря предметам, конфискованным у культистов, например), так и намеренно, ведя активный поиск и преследуя собственные цели. Изыскания эти никогда не бывают лёгкими – может понадобиться полноценное научное изыскание и Следственный Тест на Запретное Знание (Демонология). Этот поиск должен быть согласован с Мастером и вполне может быть самостоятельным индивидуальным приключением для этого персонажа.

Желанный Пакт

Это классические обстоятельства, при которых в **Dark Heresy** заключаются Тёмные Пакты. При помощи запретного знания или древних мрачных мифов персонаж призывает Демона или иную сущность, и заключает с ней договор о помощи или наделении могуществом. Чем более запятнана душа персонажа, и чем он более влиятелен, тем выше его шансы на успех в этом нечестивом деле.

Оппортунистический Пакт

Случается, Демон сам предлагает свои услуги персонажу. Это может случиться как из-за высокого уровня Порчи персонажа, так и по задумке Мастера. Видения на грани смерти, послания во сне или визит Демона в тот момент, когда Психосила проявляется совсем не так, как было задумано – вот некоторые уместные обстоятельства, при которых может быть сделано предложение. В таких ситуациях Демон сам пытается активно заманить персонажа в свои сети, а значит, Пакт будет заключён, как только персонаж примет его условия.

Проклятые Места

Есть места, где завеса между реальностью и варпом становится очень тонкой. В таких местах, овеянных мрачными легендами, тьма жадно вслушивается в происходящее по ту сторону; там запретные ритуалы находят отклик, а Демоны с нетерпением поджидают своих жертв. Древние руины, места ужасных злодеяний Хаоса и жутких убийств, заброшенные космические скитальцы и миры смерти, некогда покинутые и пропитанные эманациями варпа насквозь – всё это места, где персонаж легко может потерять свою душу.

Заключение Сделки

Как только у персонажа появляется возможность заключить Пакт, он должен сформулировать условия самой сделки. То, что персонаж хочет получить от Тёмного Пакта, должно быть обусловлено в первую очередь мотивацией, согласно которой заключается сам Пакт. Лучшее, что может сделать персонаж, это составить список «желаний». Он должен состоять из общих понятий, ни в коем случае не включающих в себя термины игровой механики. Пакты – предмет ролевого отыгрыша и целей персонажа, а не манчкинизма (то есть, ты можешь сказать «Даруй мне силу отомстить Ватеку Осквернителю и его культу убийц», но никак не «Увеличь мой ББ и Б на 20 единиц и дай дополнительный боевой Талант»). Трюк в том, чтобы игрок составил список в как можно более ясных и отвлеченных от игровой механики выражениях. Чем больше он захочет, тем выше будет цена.

Договор с Тьмой

Как только договор составлен, Мастер должен или согласиться со списком желаний персонажа, или составить свое контрпредложение от лица Демона. Оно, наряду с ценой, которую Демон потребует за свои услуги, должно быть предоставлено Игроку. С разрешения Мастера игрок может попробовать применить свои Социальные Умения (скажем, Обольщение), чтобы выгадать у Демона более удачные условия, но в любом случае Тесты эти будут как минимум Очень Тяжёлыми. Как только достигается соглашение, Мастер должен решить, какие именно игровые эффекты вступят в силу, и какие силы и возможности («дары») получит персонаж; чем богаче эти дары, тем выше за них цена. Пакт может обеспечивать более одного дара, но за каждый дар будет назначена отдельная цена (**Подсчёт Цены, стр. 448**).

Чтобы помочь тебе с составлением своих Тёмных Пактов, нижеследующий раздел содержит некоторые детали пяти знаковых видов Тёмных Пактов и связанных с ними даров (список этот ни в коем случае не претендует на исключительность).

Пакт Выживания

«Освободи меня от уз слабой плоти и дай мне жить!»

Есть некая ирония в существовании тех, кто пытается обменять свою бессмертную душу на продление жизни своего смертного тела – причиной тут может быть как страх смерти, так и пылающая ненависть к жизни. Обычно Пакт подразумевает возвращение молодости и излечение от всех увечий, но может включать и иные дары, касающиеся сверхъестественной живучести.

Инфернальная Жизнестойкость: Считается, что персонаж обладает Сверхъестественной Выносливостью (x2), когда дело касается сопротивляемости ядам и болезням.

Нечеловеческое Заживление: Если персонаж получает Урон, который не убивает его, то все его раны заживают за день. Любой Критический Эффект, не приводящий к потере конечностей или смерти, оказывается «не таким страшным, как казалось». После дня отдыха восстанови весь Урон и все Уменьшения Характеристик. Вылечившийся персонаж начинает испытывать жуткий голод, особенно до свежего мяса.

Вампиризм: Персонаж получает способность красть жизненную силу живых существ. Когда персонаж причиняет Урон при помощи своих голых рук (или зубов), он крадет жизненную энергию своих жертв, немедленно излечивая такое же количество Ран. Лишние очки считаются временными Ранами, позволяющими персонажу вынести большее количество Урона, чем обычно. Персонаж с этим даром может «накопить» вдвое больше Ран, чем у него обычно есть. Временные Раны испарятся через час. Чтобы продлить это время, персонаж должен выпить большое количество крови. В любом случае, высасывание жизненных сил вызывает немедленное и абсолютное привыкание.

Вечная Молодость: Персонаж перестаёт стареть, а уже будучи старым, физически омолаживается до возраста максимальной жизнеспособности. Отныне персонажу для избегания неминуемой смерти необходимо просто потратить два Очка Судьбы – а не сжечь одно, как обычно.

Пакт Власти

«Любовь, ненависть – мне плевать, если они выполняют приказы!»

Из всех Пактов, заключаемых с варпом, нет более распространённого, чем договор, согласно которому заключивший его получает власть над людьми. Персонажу с таким Пактом словно благоволит сама судьба – он будто предназначен для великих свершений. Его уважают те, кто стоит ниже и те, ниже кого стоит он сам; именно его предпочтут выдвинуть на повышение, именно его величие признают современники. Даже в случае просчетов или откровенно глупых поступков винить будут не носителя Пакта, а его приближенных или вовсе неудачно сложившиеся обстоятельства. Для многих, однако, и этого бывает недостаточно – они просят для себя даров, позволяющих властвовать над людьми более непосредственно.

Намётанный Глаз: Персонаж может пройти Тест на Интеллект, чтобы с абсолютной точностью распознать ложь или эмоциональное состояние другого человека.

Доминирование: Каждый встречный относится к персонажу с определённым уважением – он никогда не будет получать негативных модификаторов к Тестам на Товарищество, олицетворяющим попытки Командовать другими людьми, Очаровывать их, или Запугивать.

Необсуждаемый Приказ: Персонаж может потратить Очко Судьбы, чтобы отдать приказ, которому подчинятся, если тот, кому приказ отдан, способен на это, а сам приказ укладывается в рамки разумного. Приказ, однако, остаётся всего лишь приказом, и, хотя ему следуют без вопросов – это не контроль разума. Скажем, можно приказать стражникам отпустить заключённого, но нельзя приказать тому же стражнику застрелиться.

Судьба, Писаная Тенями: Тёмные силы помогают персонажу и защищают его. Каждый раз, когда он тратит Очко Судьбы, Мастер бросает d100. Если результат меньше, чем текущий уровень Очков Порчи персонажа, Очко Судьбы восстанавливается немедленно.

Пакт Возмездия

«Я принесу им их смерть любой ценой!»

Когда тот, кого ты ненавидишь, защищен столь хорошо, что ты не можешь к нему даже приблизиться, что тебе остаётся? Этот Пакт даёт персонажу силы и возможность уничтожить определённую цель, к которой персонаж испытывает неизбывную ненависть. Как таковой, Пакт Возмездия может подразумевать как группу людей, так и конкретного индивида (например, «всех носителей крови семьи Синдерфелл», «криминального босса Патера Телоса» или «культ Художников Боли»). При подсчёте Урона против объекта своей мести персонаж всегда может перебросить результат, а также потратить одно Очко Судьбы, чтобы увеличить Урон на 10. Пакт может обеспечивать и дополнительные дары.

Смерть по Слову: Один раз персонаж может назвать имя одного человека. Этот человек умрет в течение 1d10 дней, если только он не находится под защитой высших сил.

Позови и Я Приду: Демон один раз явится по зову персонажа, чтобы уничтожить его врагов. Всё, что персонаж должен сделать – это оказаться вблизи объекта своей мести. Подробности смотри в разделе **Призыв Демона, стр. 448**.

Расплата: Персонаж может указать индивида, являющегося объектом его мести, и в течение месяца обстоятельства сложатся так, что персонаж и этот индивид встретятся лично, если это вообще возможно.

Тёмная Мощь: Игрок может возжелать силы и могущества, достаточного для того, чтобы уничтожить врагов своими собственными руками; это может означать увеличение Характеристик, получение новых Талантов и даже получение новых Особенностей. За этот дар всегда взимается высокая плата, часто в виде губительных и жутких вещей – мутаций или даже добровольной одержимости.

Пакт Вожделения

«Выполни мое сокровенное желание!»

Чтобы получить нечто недоступное, некоторые готовы идти на контакт с тёмными силами и заключать ужасные сделки с целями, которые иные сочли бы пустыми и тщетными. Но берегись своих желаний…

Создать Совершенство: Персонаж может указать определённую работу, которое он желает выполнить – скажем, создать скульптуру или написать книгу – и преуспеть настолько, что результат его работы вполне можно будет назвать «совершенством». Учитывая, однако, источник этого совершенства, работа может обладать невидимыми побочными эффектами, её совершенство может быть слишком безупречно для того, чтобы смертный мог его вынести, оно может нести неизгладимую печать греховности или быть попросту опасным (как, например, симфония, сводящая зрителей с ума и т.п.).

Движимое и Недвижимое: Персонаж может указать то, чего он желает: определённый предмет, славу, титул, договор или состояние – и это достанется ему, судьба словно сама подтасует все так, что желаемое попадет в руки персонажа. Точный механизм этого процесса остаётся на откуп Мастеру, но поскольку это дар Демона, кто-то где-то в процессе неизбежно будет страдать.

Мастерство: Персонаж может выбрать одно Умение, в котором он получит абсолютное мастерство. Начиная с этого момента, он никогда не будет получать отрицательных модификаторов к Тестам этого Умения. Кроме того, если он потратит Очко Судьбы, он автоматически преуспеет в Тесте на это Умение.

Пакт Знания

«Покажи мне… всё!»

Жажда знаний часто приводит персонажей к запретному, к тому, что «человеку не предназначено знать». Отсюда лишь крошечный шажок до того, чтобы начать жаждать ещё больше знаний, закрывая глаза на цену, которую ему и тем, кто вокруг него предстоит заплатить. Заключая этот Пакт, персонаж получает исчерпывающие знания (объём которых достаточен, чтобы обеспечить ему бонус +20 в соответствующем Умении) по интересующей его теме (если оная вообще поддается познанию). Существуют и иные разновидности Пакта Знания:

Покажи Мне: Персонаж получает способности провидца, способного к ясновидению (отдаленных или сокрытых людей, мест, событий и т.п.). Эти видения могут быть ограничены обзором сфер настоящего, прошлого или вероятного будущего, а также прочими, оккультными факторами. Чем более могуч дар провидца, тем дороже он обходится. Видения персонажа всегда будут проявляться в одной и той же манере – как отражения, пойманные внутри полированных поверхностей, или, к примеру, как внезапные болезненные припадки. Персонаж должен потратить Очко Судьбы, чтобы видение проявилось по его желанию.

Истинный Учёный: Персонаж может проходить Тест на любое Знание так, будто оно у него есть, и перебрасывать любые Тесты на Знания, которые у него таки есть.

Чудовищная Память: Персонаж получает абсолютную память и возможность вспомнить любую мелочь в своей жизни с этого самого момента.

Фамильяр-знаток: Персонаж получает беса-фамильяра, который способен правдиво ответить на любой вопрос (хотя, возможно, и в довольно грубой форме). Фамильяр требует плату за любой вопрос до того, как ответит на него. Плата сильно варьируется – глаз, язык, кусочек плоти вопрошающего, нечто красивое, что фамильяр мог бы уничтожить. Сам фамильяр может иметь как форму существа, так и выглядеть вполне невинно – статуэткой из чёрного стекла, странным портретом или загадочным механизмом.

Тёмные Пакты и Порча

Заключение Тёмного Пакта оставляет неизгладимое пятно на душе персонажа – даже попытка его заключения уже является актом нечестивым и непростительным. Однако если Пакт заключён, персонаж получает некоторую (довольно слабую) степень контроля над варп-заразой, поселившейся у него в душе. Приводит это к тому, что он неизбежно становится менее восприимчивым к остальным её проявлениям.

Персонаж, заключивший Тёмный Пакт, получает дополнительно 20 Очков Порчи вплоть до максимума в 90 Очков. Мастер может увеличить это значение в зависимости от природы и условий Пакта.

Персонаж с Тёмным Пактом отныне получает лишь половину Очков Порчи, количество которых нужно вычислять броском кубиков (округлять вниз).

Маска Видимости

Демоны маскируют следы своей хватки на душах жертв, пряча порчу глубоко внутри, подальше и от зорких глаз, и от психического зондирования. Любая попытка установить наличие порчи, варп-заразы или одержимости персонажа с Тёмным Пактом при помощи Прорицания, Психического Чутья или Телепатии получает штраф -30.

Призыв Демона

Вдобавок к дарам своего Пакта, персонаж всегда может попытаться призвать на помощь своего Демона-покровителя; этот акт отчаяния невероятно опасен. Чтобы призвать Демона, требуется сжечь Очко Судьбы и преуспеть в Тяжёлом (-20) Тесте на Силу Воли. В случае успеха явится воплощение Демона или его старшего слуги (считается как нескованный Демонхост), а персонаж получит 1d10 Очков Порчи. Демон будет более или менее склонен помогать персонажу, но никакого контроля персонаж над ним не имеет, и как только текущее событие, для которого тот был вызван, закончится, Демон исчезнет.

Как товарищи-Аколиты отреагируют на подобную «помощь» – вопрос совершенно иной.

Подсчёт Цены

Тёмный Пакт всегда подразумевает ужасную цену. Мастеру следует быть изобретательным при выставлении цены, которую персонаж должен заплатить – как в смысле обязательств, так и в смысле потребностей его нового покровителя. В основе лежит принцип «один дар – одна цена». Примеры цен приведены ниже: служба – обычный способ оплаты большинства Пактов; в то время как клятву верности требуют лишь за самые могущественные из даров.

Служба

Персонаж должен служить своему покровителю так хорошо, как это возможно, а положения Пакта при заключении сделки, как правило, таковы, что Аколит фактически становится двойным агентом своего Демонического покровителя. Демон может связаться со своим слугой в любой момент при помощи разнообразных оккультных и эзотерических способов, хотя кажущееся понимание его целей всегда будет далеко от истины; Демоны далеки от постоянства, а их запутанные планы не в силах охватить ни один смертный. Что ещё хуже, они постоянно воюют и строят заговоры против своих же демонических собратьев, а кто может помочь в этом деле лучше, чем Аколит Инквизиции, чья верность принадлежит Демону?

Клятва Верности

Аколит продаёт свою душу – после смерти она отойдет его тёмному покровителю. Свет Императора гаснет для него. Такие персонажи не получают благих эффектов от благословений, чудесных исцелений и прочих священных воздействий, а также теряют способность восстанавливать душевное равновесие при помощи поста и молитв.

Жертва

Само жертвоприношение может быть потребовано Демоном до того, как Пакт вступит в силу. Оно может принять форму излюбленного Демоном Осквернения, мутации, периодического вселения Демона в тело Аколита, убийство, предательство компаньона или возлюбленного Аколитом человека. Как вариант, Демон может потребовать совершения некоего преступления, укладывающегося в его планы, либо успешного выполнения какого-нибудь опасного задания.

Обряд

Демон в качестве платы может потребовать проведения регулярных обрядов, подношений и прочих странных ритуалов в его честь, невыполнение которых, несомненно, навлечёт его гнев.

Отречение от Демона

Если после заключения Пакта Аколит предаст интересы Демона или откажется платить назначенную цену, тот разорвет заключённое соглашение самым неприятным образом, причинив персонажу Осквернение и навсегда лишив его даров Пакта. Демоны – крайне злопамятные создания и редко просто убивают тех, кто их предаёт – здесь для Мастера открывается настоящее раздолье способов, которыми Демон мог бы свершить свою сложную и жуткую месть.

Мастера Искушения

Многие из Демонов и прочих жутких сущностей заключают Тёмные Пакты с тем, чтобы совращать с пути истинного и порабощать людей. Здесь описаны некоторые из них:

Бальфомаэль: Говорят, что он принимает форму огромного рогатого человека, чёрного как космос, с глазами, пламенеющими подобно солнцам. Этот Демон сулит власть, богатство, долгую жизнь и сверхъестественную живучесть всем, кто достаточно жаден и жесток для того, чтобы принять его дары. Души – капитал Бальфомаэля, поклонение – его процент, а убийство – его услада. Древние мифы, оккультные лексиконумы и запретные записи, разбросанные по Сектору Каликсис, могут многое поведать о «рогатой тьме», а некоторые перешептываются в тенях о том, что многие великие и благородные семьи обязаны своим положением его тёмной благосклонности.

Лорд Беспорядка: Рассказы о Лорде Беспорядка вплетены в фольклор десятка миров, а истина об его существовании заперта в глубоких застенках Инквизиции. Капризный, сумасбродный и ужасный, Лорд Беспорядка сеет лишь анархию и безумие. Говорят, что это странное существо говорит с миром через бормотание идиотов, кряхтение беспросветных пьяниц и последние вздохи умирающих. Появляясь перед теми, кто стоит на грани смерти, или страдает от одиночества, он прекрасно знает, что лишь отчаявшиеся согласятся на его запутанные условия – но и те скоро пожалеют, что приняли его помощь.

Карга с Даска: На проклятом мире Даск тёмные легенды рассказывают о Карге. Чёрная Аннеис, Старая Мать Разрушения – она носит эти и сотни других имен, а если ты осмелишься отправиться в путешествие в самые глубокие, самые губительные болота с ненавистью и жаждой, горящими в сердце твоём, ты, может, и выйдешь к её жилищу – потаённой чёрной пещере. Говорят, что плату свою она берёт лишь плотью, костью и кровью, проклятия её сеют смерть и ужас на самых далеких мирах, а ей самой ведомы все секреты, что люди доверяют ночным теням. Возможно, то просто еще одна легенда на планете, целиком окутанной мрачными сказаниями, но желающие находятся всегда, а некоторые даже возвращаются, искалеченные, изуродованные, и ведомые вперёд своим тёмным предназначением.

IX

LIFE IN THE IMPERIUM

- THE FEUDAL ORDER
- THE ADEPTUS TERRA
- PLANETS OF THE IMPERIUM
- THE IMPERIUM & ITS GALACTIC REACHES
- TRAVEL IN THE IMPERIUM
- THREATS TO HUMANITY
- WAR
- SUPERSTITION & FAITH

Глава IX: Жизнь в Империуме

«Могила мученика – краеугольный камень Империума».

- «Либер Империалис»

Империум Человечества – раздираемая войной империя, балансирующая на грани коллапса. Десять тысяч лет ею правит бессмертный Император, в жертву которому ежедневно приносят тысячи душ. Народ Империума живет в мире, где Демоны реальны, мутации повсеместны, а смерть – постоянный спутник. Быть живым в 41-м Тысячелетии – значит знать, что вселенная – враждебное и ужасное место. Это время, где ты лишь один из многих миллиардов, и неважно, насколько героической была твоя смерть, горевать по тебе не будет никто.

Воистину неохватное государство, Империум простирается над миллионами звёзд и бессчётным количеством жизней. Его именем ведутся ужасные войны и приносятся отчаянные жертвы, но даже эта безбрежная река смертей и крови – ничтожно малая цена за сохранение Империума, ибо Империум – единственный страж человечества. В тот момент, когда он падет, падет и человеческая раса, разорванная в клочья бесчисленными врагами на потеху Тёмным Богам.

Феодальный Строй

«Император требует лишь твоей покорности».

- Королева Корали, Эйкридж

Империум занимает огромную часть галактики, властвуя над бесчисленными мирами. Между его планетами очень мало общего. Культуры, языки и даже обличья человека, похоже, бесконечно разнообразны. Одним из пунктов краткого перечня констант (для миров, о существовании которых Империуму вообще известно) является сеть феодальных общественных взаимоотношений.

Каждая планета Империума подчиняется планетарному губернатору. Этот человек, в свою очередь, платит жречеству Империума десятину: людьми, ресурсами и верностью. Ожидается, что губернатор будет отвергать врагов Империума и следить, чтобы псайкеры его планеты не впадали в ведьмовство или одержимость. Взамен, губернатор имеет право взывать к Адептус Терра в час великой нужды и запрашивать от них всяческую помощь.

Адептус Терра состоит из великого множества департаментов, бюро, управлений и дивизионов, каждый из которых занимается своим собственным аспектом жизнеобеспечения государственной махины Империума. Все эти подразделения наделены достаточной для выполнения своих обязанностей властью. Вес ответственности, ложащейся на плечи индивида, растет в соответствии с позицией, занимаемой им на лестнице феодальной иерархии любого из Имперских Адепта. Будь ты нижайшим писцом, подсчитывающего объемы производства пищевой слизи на мире-улье, или могущественным командором, озирающим с капитанского мостика свой флот, отправляющийся в очередной крестовый поход, твоя вассальная присяга (и, соответственно, власть над тобой) в конечном итоге принадлежит тем, кто стоит превыше тебя – номинальным правителям Империума, Верховным Лордам Терры. Именно этот узкий круг крайне могущественных и исключительно влиятельных людей правит империей Святой Терры от имени самого Императора.

Сам же Император являет собой безмолвное существо невероятной силы, чей истлевший костяк покоится на Терре, в техноартефакте невообразимой сложности. Этот, как его называют, Золотой Трон поддерживает жизненную силу Императора, в то время как Его духовная мощь целиком направлена на защиту человечества от Демонов, которые иначе уже давно стерли бы человечество с лица галактики. Сотню веков Он ведёт эту психическую битву, и сотню веков человечество платит Ему верностью, рвением и поклонением.

Адептус Терра

Жречество, прислуживающее непосредственно Повелителю Человечества, зачастую именуют «правой рукой Императора». В обязанности именно Адептус Терра входит толкование Его воли и донесение её до остального Империума. Многие сотни тысяч душ по всей галактике трудятся на эту организацию. Она состоит из множества древних институтов власти, каждый из которых носит свое имя, которое вполне может различаться от планеты к планете. Все эти, как их традиционно называют, Адепта, играют свою роль в управлении государством именем Императора.

Адептус Арбитрес

(Судьи, Вестники Закона)

Адептус Арбитрес – стражи закона. Именно им дана власть поддерживать порядок среди высших эшелонов правителей Империума, и будь то планетарные губернаторы, злоупотребляющий своей властью, гражданские беспорядки, отрицающие правомочность владычества Империума, или мысли о личной выгоде в ущерб интересам Императора, витающие в головах правителей, будь уверен, поблизости ты найдешь настороженного Арбитра.

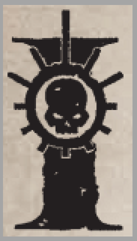
Адептус Астра Телепатика

(Астропаты, Псайкеры)

Благословенны слепцы, ибо смотрели они на свет Императора своими собственными глазами – ни один верный слуга Золотого Трона и мечтать о большем не смеет. Через агонию ритуала Духовных Пут этим псайкерам была дарована крохотная частица могучей воли самого Императора. Защищенные таким образом от зла варп-сущностей, эти слепые слуги Терры могут выполнять свою основную функцию – поддерживать связь между отдаленными друг от друга мирами Империума.

Адептус Астрономика

(Маяк, Свет Императора, Смотрители Человечества)



Чёрные Корабли ежедневно привозят в колыбель человечества тысячи псайкеров, многим из которых суждено влиться в великий психический хор Астрономикона. Этот неподвижный маяк ярко горит в варпе; он – манифестация воли Императора, сияющей со Святой Терры и направляющий Навигаторов несметных флотов Империума. Процесс подпитки Астрономикона очень быстро иссушает душу хориста, оставляя после себя безжизненную оболочку, но каждый из них идет на это добровольно, ведь без Астрономикона Империум прекратит свое существование.

Адептус Кустодес

(Стража, Смотрители Трона, Тысяча Спутников)

Это самые могучие воины Империума, преторианцы самого Императора. Вечным караулом стоят они у медных дверей, за которыми лежат Его священные покои. Это безупречные воины, одни из тех немногих, над которыми Инквизиция не имеет власти.

Они никогда не покидают внутреннего святилища Императорского Дворца, от рождения и до смерти оберегая его благие чертоги. Помимо всего прочего, они входят в число тех слуг человечества, что видели Императора своими глазами – что, естественно, даровало им благо превыше всех благ мирских.

Адептус Механикус

(Жречество Марса, Техножрецы)

Владения Адептов Марса – полуавтономные образования внутри Империума, империя внутри империи, существующие по праву, дарованному самим Императором ещё на заре письменной истории. Они – стражи технологии, маги машинерии. Им одним известно, как заключать мощь солнц в оковы сдерживающих полей плазменных реакторов, как применять благословления активации и эксплуатации боевых машин класса Титан, как сделать так, чтобы двигатели кораблей Императора работали чётко и бесперебойно.

Адепты Марса почитают Императора в образе Бога-Машины. По их убеждению, нынешнее человечество пало с тех высот могущества, на которых пребывало во времена Тёмной Эры Технологии, когда секреты вселенной были известны каждому. Из этого постулата закономерно следует вывод – всё знание лежит в прошлом. Адептус Механикус пойдут на любые жертвы, чтобы добраться до тайн глубокой древности, просеять всю вселенную, если понадобится, но добыть информацию для пополнения их священной книги Стандартных Шаблонных Конструкций. Их догма гласит, что как только СШК будет восстановлена полностью, она откроет им путь к силе и власти священного прошлого. Техножрецы почитают машины и считают их во всем превосходящими смертную плоть. Большинство из них верит, что лучшим способом почтить Бога-Машину является замена слабой плоти благословенными бионическими аугментациями. Эта страсть к механическим улучшениям создаёт вокруг Техножрецов ауру отчуждения, явственно отделяющую их от остального человечества.

Руной и молотом Техножрецы ревниво стерегут свои тайны. Но и при всей своей мощи им не избегнуть всевидящего ока Инквизиции.

Администратум

(Писари, Числители)

Громада Администратума следит за тем, чтобы колеса Империума крутились. Нет нужды и говорить, что слуг Администратума – легион. Волей Адептус Терра Администратум собирает Имперскую десятину, рассылает колонистов, мобилизует военных, каталогизирует планеты и выполняет неисчислимое множество иных функций. Непробиваемый бюрократизм Администратума заставляет некоторые заблудшие души утверждать, что Империум выживает вопреки, а не благодаря его деятельности. Администратум зачастую ассоциируется с Адептус Терра настолько плотно, что многие ошибочно считают названия этих организаций синонимами. Безликих слуг Администратума можно встретить по всему Империуму – они приписаны следить за тем, чтобы все шло, как следует – веками, если будет в том нужда.

Адептус Министорум

(Экклезиархия, Министорум, Культ Империалис)

Формально Адептус Министорум не является частью Адептус Терра. Это, скорее, родственная организация, работающая на короткой ноге со служителями Терры. Адептус Министорум черпает свое могущество и власть из всеобщей веры в божественную сущность Императора. Называемый также Экклезиархией (в честь титула его первосвященника, Экклезиарха), Адептус Министорум обширен и невероятно влиятелен. Его долг – направлять и интерпретировать неисчислимые пути, которые человечество обрело в стремлении почитать Императора, сопровождать мириады людских миров по узкой извилистой тропинке, лежащей между ересью и истинной верой. Им принадлежат целые миры, а на множестве тех, что им не принадлежат, они являют собой наиболее развитой институт власти Империума.

Как и Администратум, Экклезиархия представляет собой огромный запутанный механизм. Сложнейшую иерархию из священников, исповедников, кардиналов, послушников, клириков, епископов и миссионеров возглавляет Экклезиарх, дворцовая резиденция которого расположена на Святой Терре. Не менее широко и запутанно распределяются и роли внутри Министорума – от странствующих миссионеров до харизматичных проповедников и учёных теософов. Две наиболее известные организации внутри Министорума – это подготовительные приюты Схолы Прогениум и ордена сестёр Адепта Сороритас.

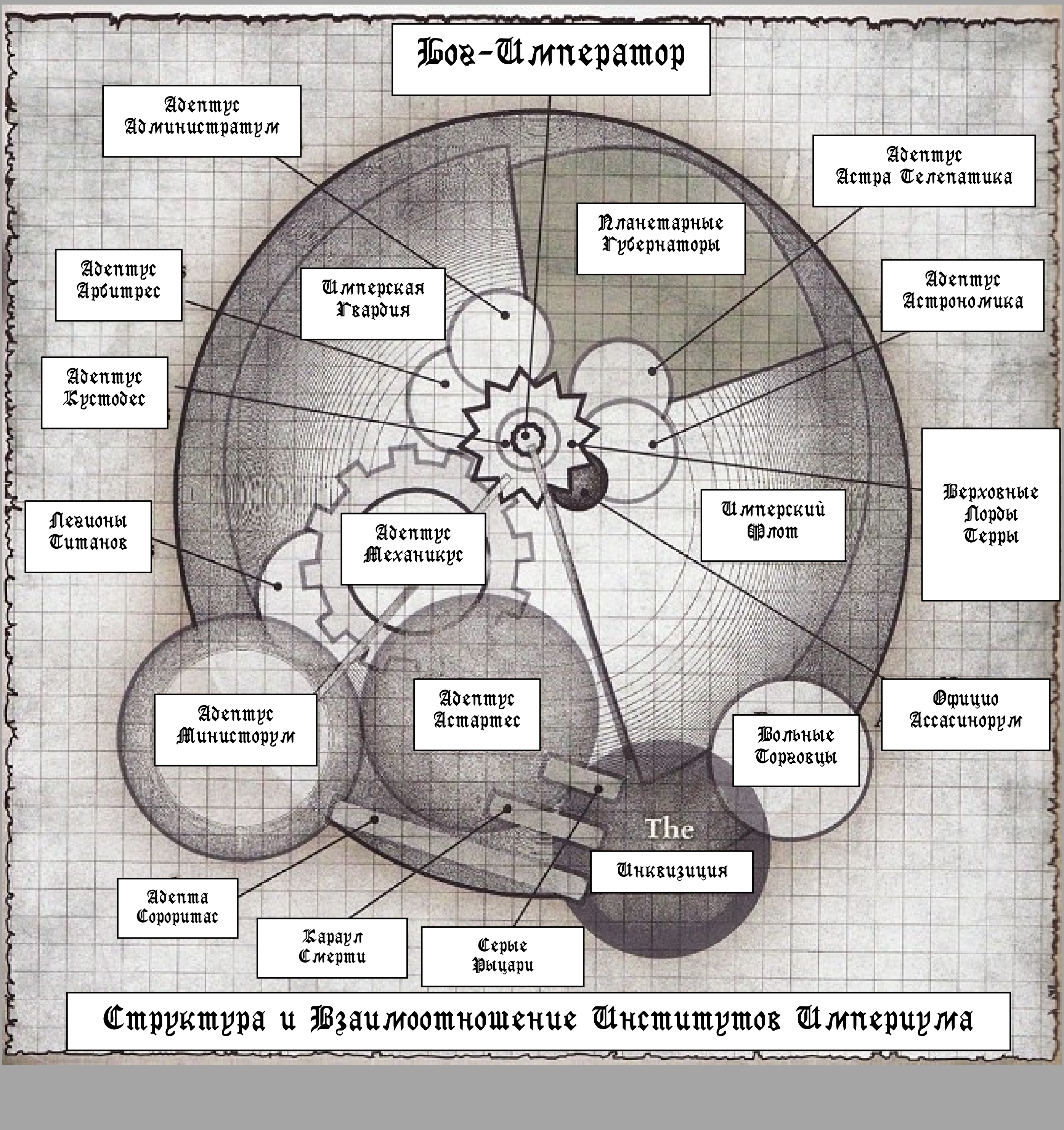
Инквизиция

Империум осаждён бесчисленными врагами как изнутри, так и снаружи. Деятельность нечистых ксеносов, неправедное влияние заблудших последователей Губительных Сил, планетарные беспорядки, мутации, бродячие псайкеры, своенравные лорды и многое другое – все это неизбежно приведёт к тому, что Империум падет, и вместе с ним падёт и все человечество. Однако Империум стоит, а человечество продолжает жить.

Инквизиция является одной из причин того, что люди все ещё существуют в этой враждебной вселенной. Так называемая «левая рука Императора», Инквизиция действует как в Империуме, так и за его пределами, подавляя или уничтожая те силы, что способны поколебать священное владычество человека над звёздами.

Инквизиторы уполномочены идти куда угодно и делать что заблагорассудится – все, что должно, должно быть сделано, если на кону стоит выживание Империума. Их Инквизиторские Инсигнии отпирают любые двери – даже своевольные планетарные губернаторы должны подчиняться им беспрекословно и безотлагательно, если не желают, чтобы подозрение пало на них самих. Они имеют право совершать бессердечные и зловещие поступки, и если на кону будет стоять существование Империума, они с готовностью принесут любую жертву.

Члены Инквизиции выглядят, думают и действуют очень и очень по-разному. Одни работают в одиночку и тайно, другие предпочитают размах, и всегда путешествуют со свитой из десятков аколитов, агентов и слуг. Единственное, что у них есть общего – ответственность перед своим Ордо, который, в свою очередь, отвечает только перед Императором. Ни один из Адепта не имеет власти над ними, а сами Инквизиторы абсолютно, безусловно преданы Империуму. Даже самых лояльных и честных граждан Империума при мысли об Инквизиции прошибает холодный пот, и саму Инквизицию такое положение вещей вполне устраивает. Более подробную информацию смотри в **Главе X: Инквизиция**.


Бог-Император
Адептус Администратум
Адептус Астра Телепатика
Планетарные Губернаторы
Адептус Арбитрес
Имперская Гвардия
Адептус Астрономика
Адептус Кустодес
Верховные Лорды Терры
Легионы Титанов
Адептус Механикус
Имперский Флот
Адептус Министорум
Адептус Астартес
Официо Ассасинорум
Вольные Торговцы
The
Инквизиция
Адепта Сороритас
Караул Смерти
Серые Рыцари

Структура и Взаимоотношение Институтов Империума

Планеты Империума

«Слепая вера самодостаточна».

- Исповедник Фауст

Империум состоит из великого множества миров. Никто и никогда не наносил их все на карту – более того, никто и не знает, сколько их всего. Каталогизацией владений Императора занимаются целые департаменты Адептус Администратум – нескончаемое занятие, ибо данные такого рода не статичны, и пребывают в состоянии вечных перемен.

Более того, Адептус Терра провозглашают, что под властью Императора находится вся человеческая раса и вся галактика, поскольку судьба Империума – объединение всего человечества, установление имперских законов на каждом обитаемом мире и уничтожение всей чуждой человечеству жизни. Таким образом, под границами Империума подразумеваются границы галактики. Впрочем, истинное положение вещей далеко от подобных заявлений. Да, Империум ревниво оберегает свою территорию, но из-за её непомерной огромности на каждую возникающую угрозу отреагировать он просто неспособен. Многие планеты живут и погибают в одиночестве, в то время как Адептус Терра достигают вести лишь о наиболее крупных катастрофах. Миры постоянно погибают под гнётом ксеносов и в пламени гражданских войн, или становятся безжизненными шариками из-за жутких природных и техногенных катастроф, новости о которых вполне способны достигнуть Терры спустя сотни лет. Границы Империума колеблются постоянно, по мере того, как новые миры открываются, завоевываются и колонизируются, а старые теряются во тьме далекого космоса.

Типы Планет

В галактике миллионы планет – газовых гигантов, глыб замерзшего метана, огромных шарообразных скоплений водорода, которым не удалось стать звёздами, и многих других. На некоторых из них ведётся разработка полезных ископаемых или стоят дозорные или исследовательские станции, некоторые могут даже быть домом для поистине извращённых форм ксеножизни, но всё-таки большая часть планет представляет собой средних размеров каменный шарик, населенный людьми или их врагами. Эта категория планет, однако, чрезвычайно обширна, и обитающим на их поверхности людям приходится превозмогать самые разнообразные трудности, а уж разнообразия в этой негостеприимной вселенной припасено достаточно.

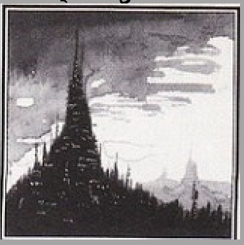
Язык

Низкий Готик (также именуемый Имперским Готиком или просто Готиком) является «официальным» языком Империума, языком Адепта и Терры. Большая часть миров была частью Империума достаточно долго, чтобы принять Низкий Готик в качестве универсального языка, но существует и значительное количество диких миров, которым Имперский Готик все еще чужд. Естественно, даже внутри самого Готика существует масса планетарных диалектов, порой настолько своеобразных, что уроженцы двух разных миров вполне могут и не понять друг друга. Старые планеты часто говорят на собственных архаичных языках, но местная аристократия, как правило, знает Готик достаточно хорошо, чтобы вполне сносно на нём молиться и сквернословить. Для высокоформальных случаев Адептус Терра использует Высокий Готик – язык-предшественник Готика Имперского. Многие обряды Экклезиархии, эдикты Администратума и Имперские хартии проводят и составляют именно на этом древнем и почтенном языке.

Типы Культур

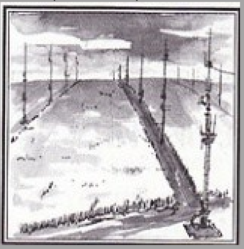
Как люди Империума живут на самых разных мирах, так и их культуры отличаются друг от друга самым коренным образом.

Миры-ульи



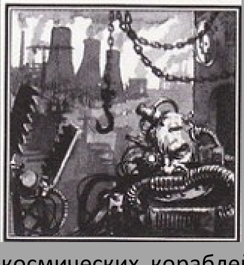
Миры-ульи – это самые густонаселенные миры Империума. Плотность населения этих планет столь высока, что люди живут в огромных городах – многоэтажных структурах, достигающих небес и вмещающих многие миллиарды жителей. Мануфакторумы миров-ульев производят горы военного оборудования и прочих материальных благ, которые чаще всего составляют значительную часть взимаемой с них Имперской десятины. Большая часть нынешних ульев некогда была довольно приятным местом, но невероятный уровень промышленного загрязнения постепенно превратил местность вокруг этих титанических городов в пепельные пустоши и радиоактивные пустыни. Не менее опасны и сами ульи. Погрязшие в беззаконии, находящиеся далеко за чертой бедности районы, расположенные в самых загрязненных и ветхих уровнях подулья – дом для кровожадных банд, всякого рода преступников, отборнейших подонков и, конечно же, мутантов и еретических культов, скрывающихся там от властей.

Агромиры



Эти фермерские планеты по-своему не менее важны для Империума, чем его ульи. Эти миры целиком отданы под нужды пищевой промышленности, поскольку ульи неспособны прокормить собственное население самостоятельно. Целые континенты отданы под посевные поля или пастбища, а бескрайние моря полны промысловой рыбы. Впрочем, есть и места куда более странные – миры, покрытые толстым слоем съедобной плесени, скрытые за тучами питательных насекомых, газовые гиганты, ветра которых гоняют стада годных в пищу летучих созданий. Некоторые планеты используются исключительно в качестве источника чистой питьевой воды. Агромиры нередко находятся под прямым управлением Администратума, чтобы гарантировать, что продукция выращивается и собирается с максимальной эффективностью.

Миры-кузницы



Большая часть поверхности среднего мира-кузницы представляет собой исполинскую фабрику, промышленные комплексы которой достигают небес, а шахтные выработки зарываются глубоко в планетарную кору. Миры-кузницы производят огромное количество самых сложных машин – от танков до компонентов космических кораблей. Правят кузницами Адептус Механикус, чьи подготовительные и исследовательские комплексы расположены здесь, наряду с величественными соборами в честь их бога, Омниссии, в которых Техножрецы-Архимагосы оправляют самые великие, самые сложные ритуалы Бога-Машины. Флоты Адептус Механикус, армии их Техногвардии и наиболее величественное проявление мощи Омниссии – Легионы Титанов – также расположены на поверхности этих планет и на орбите вокруг них. Миры-кузницы являются суверенными владениями Адептус Механикус, правители которых ревниво оберегают свое право содержать на принадлежащих им планетах лишь Техножрецов и легионы их верных слуг.

Развивающиеся Миры

Эти миры разбиты на географические области, культура и уровень развития которых может варьироваться в очень широких пределах. В зависимости от превалирующего правительства, этими областями могут быть страны, штаты, силовые блоки или племенные территории. Вполне может иметь место ситуация, когда наиболее высокий уровень технологии наблюдается вокруг мест приземления первых колониальных кораблей. Иные планеты демонстрируют внушительные культурные различия, зависящие от географических условий проживания – так, территории, уровень полезных ресурсов которых невелик, будут обладать значительно меньшей военной силой, экономической мощью и т.д. Другие планеты сохраняют раздробленность из-за древних племенных табу, религиозных противоречий или по старой доброй привычке. Великое множество миров Империума подпадает под эту обширную категорию, но вряд ли можно найти две планеты, причины раздробленности которых в точности совпадают.

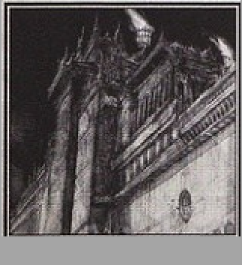
Феодальные Миры

Эти планеты населены людьми, утратившими доступ ко всем технологиям, кроме самых основных: сельского хозяйства, простейших механизмов типа блоков и ветряных мельниц и т.п. Управляемый полёт, автоматическое оружие и даже самоходный транспорт там будут великой редкостью или вовсе невиданной диковиной. Говорят, что из всех миров Империума такие миры в политическом смысле наиболее гармоничны, потому что концепция «своего места» у тамошних людей в крови.

Дикие Миры

Эти миры населены дикарями, приспособившимися к выживанию без сколько-нибудь значимого уровня развития технологии. Это могло произойти из-за провального проекта колонизации, религиозных предпосылок, социокультурного выбора, окружающей среды и иных причин. Они вполне могут знать о существовании Империума, но и в этом случае то будет разве что скомканное представление о большой группе людей, живущих среди звёзд. Эти планеты часто считаются неподходящими для повторной колонизации – либо по тем же причинам, что опрокинули местных жителей в варварство, либо из-за самих местных жителей, активно не желающих видеть пришельцев на своей земле. Стоит помнить, что представителями дикарской культуры в этом смысле можно считать как полуголых охотников на гроксов, так и мотокочевников, бесконечно грызущихся друг с другом среди отравленных, продуваемых всеми ветрами руин их собственной цивилизации.

Миры-храмы



Этими мирами правит религия и вера. То могут быть места, видевшие рождение известных святых, или ставшие полем битвы особенно значимой войны. Зачастую усеянные храмами и усыпальницами, эти миры контролируются Экклезиархией, а монастыри и богословские школы служат местом подготовки новых членов Адептус Министорум. Существуют и тёмные близнецы этих миров-символов имперской веры – падшие миры, жители которых возносят молитвы Тёмным Богам. Но эти планеты, ставшие местами проведения непотребных жертвоприношений и кровавых ритуалов, недолго длят свое проклятое существование.

Карантинные Миры

Существование этих планет редко становится достоянием общественности, но в Империуме они не редкость. Путешествия на эти миры запрещены для всех, кроме самых информированных и тяжеловооружённых экспедиций, но и у них должен быть на то исключительно хороший повод. Мёртвые миры, миры, охваченные чумой, империи ксеносов или планеты, где сущности варпа нашли выход в реальный космос – всё это примеры карантинных миров. Некоторые миры помещены в карантин просто потому, что происхождение найденного на них так и не нашло объяснения, будь то загадочные артефакты или древние города – лучше продолжать жить в неведении, чем сделать неведомое угрозой. Другим же карантин достался просто потому, что ни одна экспедиция, посланная туда, так и не вернулась. Планеты часто помещают в карантин по распоряжению Инквизиторов, особенно когда они обнаруживают варп-заразу или присутствие ксеносов, которых невозможно просто вычистить. Многие карантинные миры содержат массу ценных полезных ископаемых, которые принесли бы Империуму огромную пользу, буде проведена их разведка и налажена добыча, но рассказов о тех, кто разбудил древний кошмар, дремлющий в глубинах зловещего чуждого мира, витает вполне достаточно, чтобы отвратить мысли адептов от планов по нарушению планетарного карантина.

Зоны Военных Действий

В Империуме великое множество миров, которые можно классифицировать как зоны военных действий. Империум находится в состоянии постоянной войны, а войны эти таковы, что способны сжигать в пепел целые планеты. Крупные кампании могут охватывать десятки систем и сотни планет. Поверхность многих из этих планет остаётся полностью перепаханной и перекроенной орбитальными бомбардировками и артиллерийским огнём, не прекращавшимся десятками лет. Такие «долгоиграющие» зоны боев являются опасным местом, и смерть там может подстерегать в любую минуту. Империум может позволить себе содержать поистине титанические армии из миллионов солдат, способных размолоть практически любую угрозу на своём пути по разрушенной планете и переработать любой город в кучу щебня. Наёмники слетаются на такие планеты, словно пчёлы на мед, в надежде суметь покинуть этот ад с полным трюмом денег. Дезертиры и беглые пленные формируют пиратские банды, подстерегающие корабли, не способные защитить себя, или рыщут по обожженным войной мирам смертоносными стаями в поисках «потехи и поживы». По окончании военных действий Администратум имеет обыкновение посылать колонистов для переселения разрушенных миров, но колеса Империума крутятся неторопливо – до первых попыток повторной колонизации могут пройти годы. Эти планеты, пожалуй, можно счесть наиболее мрачными мирами Империума – разрушенная экология, растрескавшаяся земная кора, выжженные города и растения, пробивающиеся сквозь кости павших.

Планетарное Правительство

В той же мере, в коей различаются культуры и условия жизни на различных Имперских планетах, могут различаться и их правительства. На большей части миров Империума установлено самоуправление, так что на любой отдельно взятой планете, скорее всего, будет править режим, наиболее привычный для местных жителей. То может быть, скажем, наследная монархия, аристократическая республика или вообще вождь самого сильного племени. На одних планетах может править избранный народный парламент, на других – те, кому достанет денег купить себе власть. На некоторых планетах, впрочем, это одни и те же люди. Кое-где даже существуют даже такие вещи, как демократия, свобода выбора и права человека – хотя такое встречается исключительно редко. Некоторые миры управляются напрямую представителями Адепта, как, например, агромиры, управляемые Администратумом, или кардинальские миры, которыми владеет Экклезиархия.

Хотя отдельные страны, штаты, племена, корпорации, гегемонии, народные трудовые коллективы и т.д. могут иметь своих собственных лидеров, Адептус Терра всегда назначает одного человека, ответственного за сбор десятины и соблюдение прочих обязательств перед Империумом – планетарного Губернатора (местные наименования этого титула также варьируются от планеты к планете). Порой человек, назначенный губернатором, может быть даже не в курсе этого своего назначения, пока не станет слишком поздно. Отнюдь не единожды глава какого-нибудь местного государства узнавал о своём высоком звании лишь в момент воссоединения его планеты с Империумом после длительной изоляции из-за варп-шторма, войны или иной напасти.

Подразумевается, что губернатор признает власть Империума и поддерживает установленные им законы. Среди этих обязательств – оказание содействия агентам Адептус Арбитрес и Инквизиции, а также сбор установленных Администратумом десятин. Помимо того, ожидается, что губернатор будет сдавать псайкеров на Чёрные Корабли Инквизиции и всемерно истреблять мутантов, культистов, радикалов и ведьм. На практике же одни планеты уклоняются от этих обязательств с относительной лёгкостью, в то время как другие напротив, подвергаются тотальному контролю. Из-за огромных размеров Империума и непредсказуемости путешествий не раз случалось так, что Администратум так никогда и не получал десятины с планеты, а Чёрные Корабли не появлялись на орбите, чтобы забрать людей, проявивших дар псайкера. Планета может легко попасть в изоляцию от остального космоса на несколько поколений – вполне можно встретить планету, где все уже практически позабыли о существовании Имперской десятины. При этом переписчики из Системы Прол вполне могут отыскать в своих титанических архивах записи о том, как логистеры Администратума, прибывшие, наконец, на миры, считавшиеся потерянными столетия назад, узнавали, что местное население все это время собирало положенную им десятину, которую они сжигали, послушно передавая её в дар небу, как и было завещано предками.

Порой случается, что группы планет могут поддерживать друг с другом достаточное количество связей для того, чтобы сформировать политический альянс или даже небольшую империю. Другие скопления миров объединяют деньги гигантских корпораций, влияние наследных нобилей, слава великих религиозных лидеров и иные подобные узы. В подобных ситуациях планетарным губернаторам приходится учитывать капризы и этих, внутренних, силовых блоков.

Псайкеры

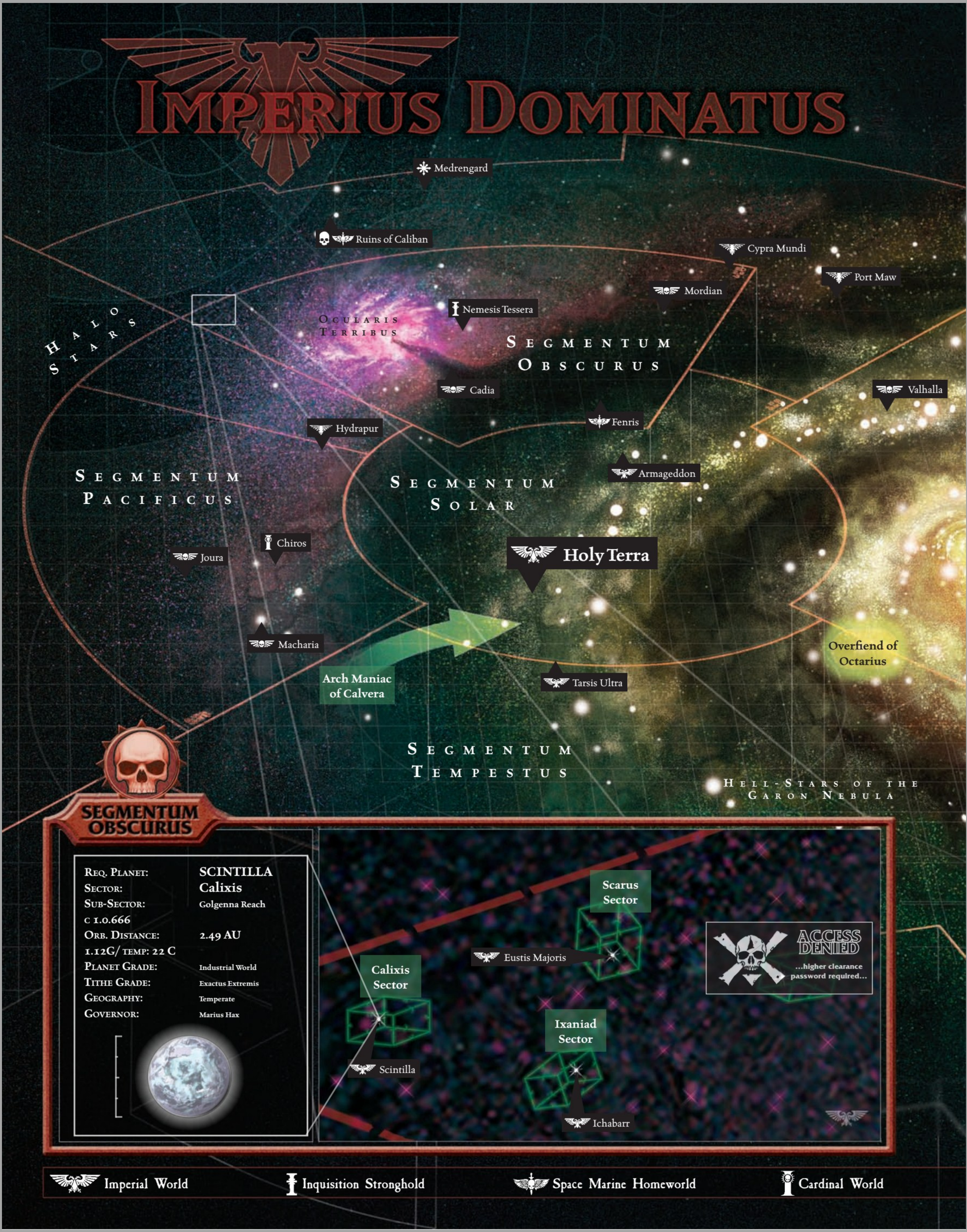
Люди, обладающие психическими способностями, телепаты, пирокинетики и т.д., существовали уже на заре человеческой истории, но их положение в социуме Империума в лучшем случае можно назвать некомфортабельным. Нетренированный псайкер – незапертые врата в варп, сквозь которые в реальный космос способны проникнуть хищники имматериума. Рассказывают, что целые миры оставались на растерзание кошмарным чудовищам эмпирея, а бродячие псайкеры совершали жуткие преступления при помощи своих способностей, или собирали вокруг себя опасные и разрушительные культы. На некоторых мирах каждый псайкер считается колдуном или ведьмой, а участь им уготована одна – предвзятый суд и скорая смерть на костре. Законы Империума требуют, чтобы все миры вели строгий учёт своих псайкеров и направляли их для проверки в Адептус Астра Телепатика. Тех, чья сила способна противостоять превратностям варпа, обучают и определяют на службу Империуму. Тех, кто слишком слаб, навсегда увозят Чёрные Корабли.

Внешний Вид

Внешний вид жителей Империума варьируется столь же широко, сколь и внешний вид их родных миров. И хотя существует общепризнанный стандарт человеческого облика, включающего в себя две руки, две ноги, одну голову, двадцать пальцев и т.д., местные природные и генетические условия могут явить массу интересных аномалий, эволюционных приспособлений и тенденций. Эти вариации, как правило, несут с собой лишь косметический эффект – более радикальные изменения пересекают черту, что отделяет приемлемое колебание нормы от непотребной мутации. Дебаты на тему «что значит быть человеком и, соответственно, частью Империума» были и остаются наиболее «горячими», как среди клириков Экклезиархии, так и среди служителей Инквизиции.

Колониальное прошлое некоторых планет легко читается во внешности их уроженцев – так, скажем, среди них может преобладать определённая форма носа или цвет кожи. Те же признаки вполне могут быть характерной чертой одной из тамошних социальных групп. Кое-где внешний вид будет следствием адаптации к окружающей среде родной планеты. Жители агромира Дреа, например, могут похвастать серым цветом кожи, волос и глаз – в точности как у всей флоры, фауны, небес и водоемов этой знаменитой тусклой планеты. Некоторые культуры вполне могут обладать особенным представлением о красоте, и изменять свою внешность в соответствии с ним. В качестве примера можно привести множество странных и ужасных банд подульев, члены которых с гордостью носят особым образом раскрашенные клановые доспехи, расписывают себя светящимися узорами светотатуировок, обезображивают ритуальными увечьями и шрамами или украшают свои бритые наголо черепа стальными заклёпками.

Схожий внешний вид и общая культура до некоторой степени объединяют жителей одной планеты. В большинстве случаев граждане Империума предпочитают проводить время с земляками. Никто, однако, не утверждает, что человека никогда не привлекала экзотика, так что дружеские, любовные и половые отношения с иномирцами вовсе не являются такой уж редкостью, особенно на планетах с подходящей культурой.

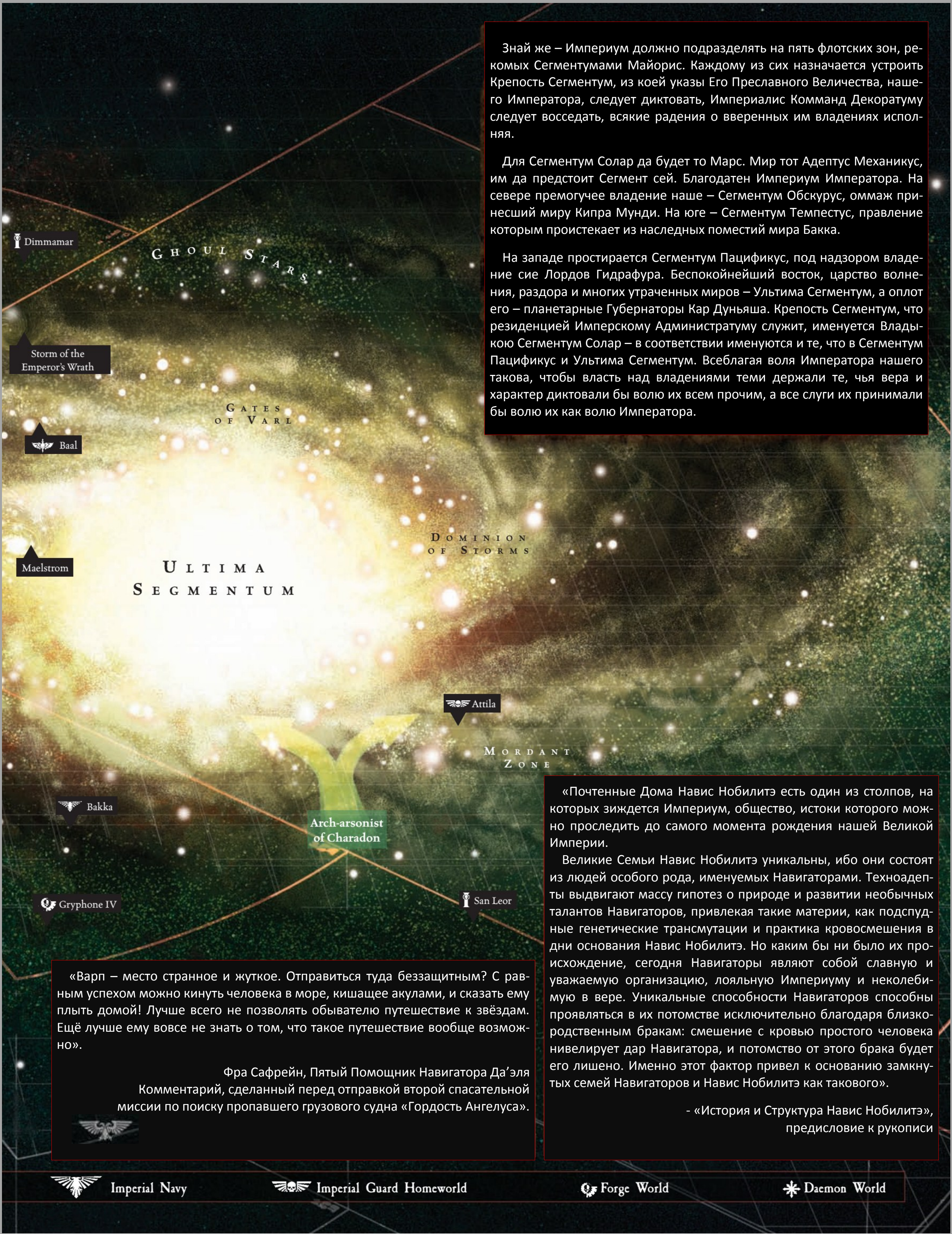

IMPERIUS DOMINATUS
Medrengard
Ruins of Caliban
Cypra Mundi
Port Maw
Mordian
Nemesis Tessera
Occularis Terribus
Halo Stars
Segmentum Obscurus
Cadia
Valhalla
Hydrapur
Fenris
Armageddon
Segmentum Pacificus
Segmentum Solar
Chiros
Joura
Holy Terra
Macharia
Overfiend of Octarius
Arch Maniac of Calvera
Tarsis Ultra
Segmentum Tempestus
Hell-Stars of the Garon Nebula
SEGMENTUM OBSCURUS
Scarus Sector
Eustis Majoris
ACCESS DENIED
...higher clearance password required...
Calixis Sector
Ixaniad Sector
Scintilla
Ichabarr
Imperial World
Inquisition Stronghold
Space Marine Homeworld
Cardinal World

Req. Planet:	SCINTILLA
Sector:	Calixis
Sub-Sector:	Golgenna Reach
c 1.0.666	
Orb. Distance:	2.49 AU
1.12G/ temp: 22 C	
Planet Grade:	Industrial World
Tithe Grade:	Exactus Extremis
Geography:	Temperate
Governor:	Marius Hax

Знай же – Империум должно подразделять на пять флотских зон, рекомых Сегментумами Майорис. Каждому из сих назначается устроить Крепость Сегментум, из коей указы Его Преславного Величества, нашего Императора, следует диктовать, Империалис Комманд Декоратуму следует восседать, всякие радения о вверенных им владениях исполняя.

Для Сегментум Солар да будет то Марс. Мир тот Адептус Механикус, им да предстоит Сегмент сей. Благодатен Империум Императора. На севере премогучее владение наше – Сегментум Обскурус, оммаж принесший миру Кипра Мунди. На юге – Сегментум Темпестус, правление которым проистекает из наследных поместий мира Бакка.

На западе простирается Сегментум Пацификус, под надзором владение сие Лордов Гидрафура. Беспокойнейший восток, царство волнения, раздора и многих утраченных миров – Ультима Сегментум, а оплот его – планетарные Губернаторы Кар Дуньяша. Крепость Сегментум, что резиденцией Имперскому Администратуму служит, именуется Владыкою Сегментум Солар – в соответствии именуются и те, что в Сегментум Пацификус и Ультима Сегментум. Всеблагая воля Императора нашего такова, чтобы власть над владениями теми держали те, чья вера и характер диктовали бы волю их всем прочим, а все слуги их принимали бы волю их как волю Императора.



«Варп – место странное и жуткое. Отправиться туда беззащитным? С равным успехом можно кинуть человека в море, кишащее акулами, и сказать ему плыть домой! Лучше всего не позволять обывателю путешествие к звёздам. Ещё лучше ему вовсе не знать о том, что такое путешествие вообще возможно».

Фра Сафрейн, Пятый Помощник Навигатора Да'эля
Комментарий, сделанный перед отправкой второй спасательной
миссии по поиску пропавшего грузового судна «Гордость Ангелуса».

«Почтенные Дома Навис Нобилитэ есть один из столпов, на которых зиждется Империум, общество, истоки которого можно проследить до самого момента рождения нашей Великой Империи.

Великие Семьи Навис Нобилитэ уникальны, ибо они состоят из людей особого рода, именуемых Навигаторами. Техноадепты выдвигают массу гипотез о природе и развитии необычных талантов Навигаторов, привлекая такие материи, как подспудные генетические трансмутации и практика кровосмешения в дни основания Навис Нобилитэ. Но каким бы ни было их происхождение, сегодня Навигаторы являют собой славную и уважаемую организацию, лояльную Империуму и непоколебимую в вере. Уникальные способности Навигаторов способны проявляться в их потомстве исключительно благодаря близкородственным бракам: смешение с кровью простого человека нивелирует дар Навигатора, и потомство от этого брака будет его лишено. Именно этот фактор привел к основанию замкнутых семей Навигаторов и Навис Нобилитэ как такового».

- «История и Структура Навис Нобилитэ»,
предисловие к рукописи

Путешествия в Империуме

«Вы не способны постигнуть всех тайн Вселенной – вам достаточно просто верить в праведность Воли Императора».

- «Эдикты», Гильдия Навигаторов Каликсиса

Путешествия между мирами в Империуме редки и сопряжены со множеством опасностей. Подавляющее большинство граждан никогда не познает монотонного рева челноков, болезненной стремительности падения десантных капсул и нервирующего молчания глубокого космоса. Из-за размеров Империума его невозможно пересечь за время, отпущенное простому человеку. Колонисты, пилигримы и беженцы проводят целые поколения в бесконечной пустоте космоса, а некоторые корабли так никогда и не достигают пункта своего назначения, становясь жертвами превратностей пути. Находятся те, кто выдвигает предположение о том, что вселенная активно сопротивляется грубым попыткам человечества выведать её тайны. Межзвёздная тьма ревниво охраняет свои секреты, изредка приоткрывая завесу лишь над некоторыми из них.

Путешествия Медленнее Скорости Света

В основном используется для перемещения между планетами или расположенными неподалеку друг от друга солнечными системами. Несмотря на то, что скорости даже для этого вида путешествий превосходят всё, что способен вообразить человеческий разум, они ничто по сравнению с огромностью галактики. Тот, кто решится на путешествие на сколь-нибудь значимую дистанцию с такой скоростью, обречёт себя и своих потомков на жизнь на борту корабля и бесконечный отсчет лет до прибытия к той звезде, которой они захотели достигнуть.

Простому гражданину вряд ли когда-нибудь доведётся испытать превратности такого путешествия. Даже те, кто живет в населенной системе, в которой не наблюдается недостатка в межпланетных кораблях, предпочтут скорее остаться дома, чем оказаться в дальних краях, где обычаи необычны, еда непривычна, а люди какие-то странные. Космические путешествия – удел привилегированного меньшинства, способного позволить себе тратить деньги на ритуалы, жрецов и храмы, необходимые для содержания космических кораблей, не говоря уж о заоблачной стоимости самих судов. Техножрецы непрестанно трудятся, умиротворяя духов машин этих кораблей, но даже их необъятного знания порой бывает недостаточно, и тогда пассажирам приходится совсем не сладко. Чистая вероятность указывает, что человек, часто путешествующий от планеты к планете, рано или поздно столкнется с последствиями той или иной катастрофической неполадки.

Те миры, что не утратили искусство создания межпланетных кораблей, ревниво охраняют его секреты. Эта предосторожность позволяет сохранять стандарты качества гильдий и контролировать уровень цен, но при этом сильно ограничивает доступ к жизненно важной информации, необходимой для закладки новых судов.

Институты наподобие Имперского Флота, Инквизиции и различных Адепта, конечно же, имеют доступ к самым лучшим кораблям, возраст которых исчисляется тысячами лет; кораблям, за состоянием которых Адептус Механикус следят с поистине религиозным рвением.

Капитаны-Чартисты

Космические маршруты Империума бороздят огромные, древние купеческие корабли под командованием Капитанов-Чартистов. В отсутствие Навигаторов и Астропатов, способных направлять их, эти гражданские суда плывут по своим бесконечным, замкнутым в кольцо маршрутам, торгуя и поставляя припасы на миры, нуждающиеся в них. Корабли Капитанов-Чартистов для многих миров являются единственной связью с остальной галактикой. А для некоторых примитивных миров их визит – событие, имеющее огромное духовное значение. Более того, рапорты Чартистов – зачастую единственное свидетельство того, что некоторые миры вообще до сих пор существуют. Маршрут каждого корабля, раз и навсегда установленный его хартией, составленной Адептус Терра, вполне может длиться несколько поколений – из-за этого корабли Чартистов быстро становятся домом космических общин «пустотников», живущих и умирающих, не ступая на поверхность планеты.

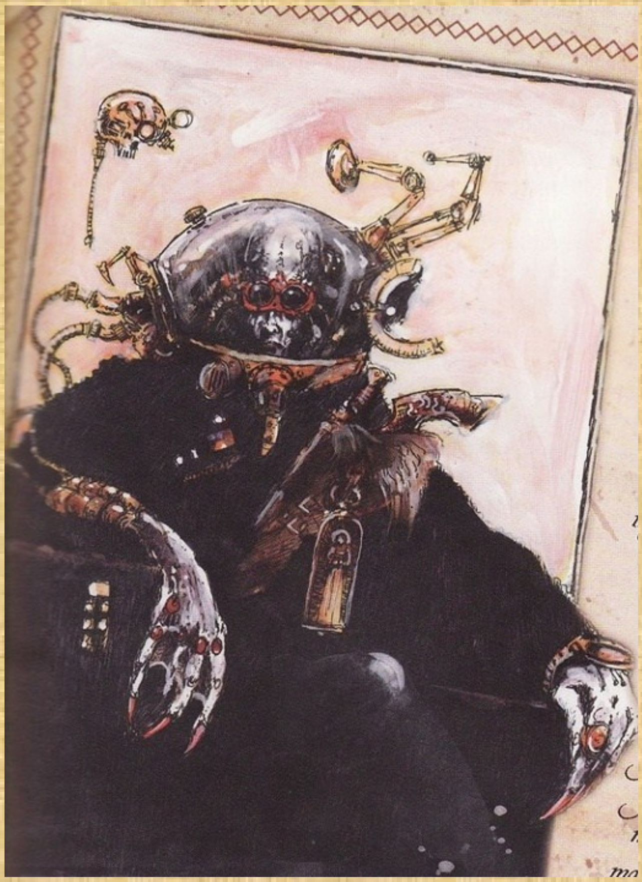
Путешествия Через Варп

Чтобы переместиться на значимое расстояние внутри Империума, желающим придется предпринять варп-путешествие. Этот метод перемещения в пространстве со скоростью, превышающей скорость света, редок, дорог и требует погружения в непредсказуемое пространство, известное как варп, или имматериум. Судно, оснащенные рабочим варп-двигателем, способно «нырнуть» в иное измерение бытия, заключив себя в пузырь поля Геллера. Это экзотическое излучение «продавливает» корабль сквозь завесу реальности в имматериум. Оказавшись там, корабль «седлает» стремительные потоки и течения варпа, периодически «выныривая» в реальный космос, чтобы свериться с текущим местоположением.

Имматериум – царство непостоянное, непонятное, противоречивое и абсолютно чуждое человеку. Простой взгляд в варп способен вызвать безумие и сжечь саму душу, и потому боится его практически каждый. Измерения, цвета, силы и эмоции в объятиях варпа приобретают совершенно иное значение и восприятие, что способно свести с ума даже самого толстокожего матроса. Псайкеры, естественно, находят подобные путешествия ещё более жуткими, поскольку их мистические чувства способны поведать об имматериуме и его злобных обитателях гораздо больше, чем нужно.

Те, кто путешествует сквозь варп, сталкиваются ещё с одной особенностью имматериума. Время там течет совсем не так, как в реальном мире – сойдя с корабля в порту после недельного путешествия, можно обнаружить, что в реальном мире с момента старта прошло несколько веков, или десяток секунд, а то и вовсе выяснить, что корабль прибыл на место ещё до того, как отправился в путь. Даже самые опытные из Навигаторов неспособны предсказать, сколько времени будет потеряно, приобретено или навёрстано в ходе путешествия. Те, кто отбывает в варп-путешествие, прекрасно осознают, что вполне могут не вернуться домой, или повстречать по пути нечто такое, что изменит их самих до неузнаваемости. Когда капитаны кораблей встречаются друг с другом, они всегда обмениваются датами и временем в попытках реконструировать объем утерянного или приобретённого времени. Нет нужды говорить, что никто не отчаливает в варп-путешествие с лёгким сердцем.

Помимо всего прочего, варп подвержен периодическим возмущениям и штормам. Они наступают внезапно и длятся непредсказуемо долго. Когда случается шторм, любые суда, попавшие в него, вынуждены безвольно скитаться по его волнам, ожидая, когда их выкинет в случайный уголок реального космоса. Столь же часто корабль просто захлестывает непредсказуемыми потоками энергий, полностью отсекая возможность выхода в материальное пространство, обрекая его на вечность скитаний по просторам имматериума. Эти шторма разрушают внутренние сообщения Империума, и поэтому часто становятся предвестниками великих бед и катастроф, эхом отдающихся в реальном мире.



Навигаторы

Навис Нобилитэ, или Навигаторы, формируют обширную сеть многочисленных семей, каждый член которой несет ген Навигатора. Навигаторы сильно отличаются от всех прочих людей, и некоторые даже считают их мутантами, но все их отличительные особенности стабильны и не просто принимаются Империумом, но и жизненно необходимы для его существования. Во лбу Навигатора расположен третий глаз, при помощи которого он способен воспринимать варп напрямую, читая все его потоки и завихрения. Любой другой человек, взглянувший в варп, быстро закончит безумием и одержимостью, но сила Навигатора позволяет ему вести корабль и достигать места назначения быстрее, чем любой другой корабль сумел бы без него. Великий психический маяк Астрономикона служит Навигаторам неподвижным ориентиром. При помощи своих Навигаторов и Астрономикона корабль способен завершить путешествие, выныривая в реальный космос для сверки местоположения гораздо реже, чем обычно. Подавляющее большинство Навигаторов служит в Имперском Флоте, и множество семей Навигаторов связаны с флотской аристократией сложными узами чести, покровительства и взаимных обязательств.

Связь

Путешествия в Империуме – дело сложное и неточное; то же самое можно сказать и о процессе обмена информацией между его мирами. Конечно же, планетарных коммуникаций типа вокс-кастеров, проводных телекоммуникаций и продвинутых вокс-коммуникаторов более чем достаточно для передачи сообщений между жителями одного мира, но они практически бесполезны за его пределами. Сигналу подобных устройств потребуются годы, чтобы достигнуть даже ближайших населенных систем, но и тогда нельзя быть уверенным в том, что его успешно засекут и примут. Превратности же путешествия таковы, что посланники (люди или сервиторы) столь же ненадёжны, и нередко куда более медлительны, чем радио или любой другой способ волновой связи.

Таким образом, Империуму ничего не остаётся, кроме как уповать на психический (или астропатический) способ связи. Астропаты сообщаются при помощи особой системы символов и пиктограмм, проецируя свои послания сквозь невообразимые расстояния космоса при помощи собственной психической силы. Процесс этот, как правило, чрезвычайно утомителен и требует определённых ритуалов и сильной концентрации, способной ввести псайкера в должное расположение духа. Способов его достижения великое множество – Императорские Таро, мысленные путешествия, бездумное писание, транс, гипноз и многое другое. Так, к примеру, Астропаты ордена Затворников Гредина проводят долгие годы, высекая сообщения на тщательнейшим образом изукрашенных железных листах, которые затем уничтожаются при помощи огромных жерновов. Душевная боль от утраты выстраданного плода своих трудов, как утверждают, позволяет им транслировать эти психические сообщения с непревзойденной силой и чёткостью.

Переданные сообщения принимают другие астропаты – способов приёма сообщений никак не меньше, чем способов их передачи. У одних это происходит в виде смутных и беспокойных снов, у других – в виде мистических видений и знамений. Вообще же всё зависит от методов и ритуалов, практикуемых самим астропатом. Так, к примеру, предупреждение об орочьем нашествии разные астропаты могут прочесть и в путанице рыбьих потрохов, и в извивах дымных струй, и в кровоточащих ранах, и в тревожной комбинации рун и сигилей в голографической матрице.

Будто этого недостаточно, полученные сообщения нужно ещё и расшифровать. Каждый астропат использует слегка отличный от других набор символов, и предпочитает свой определённый стиль, или «почерк». Некоторые сообщения требуют недельной возни с таблицами толкований и списками символов, прежде чем их удастся расшифровать – только лучшие астропаты могут истолковать сообщение с дословной точностью. Некоторым сообщениям навсегда суждено остаться тайной. Часть отправленных сообщений неизбежно дойдёт не по адресу – в этом случае послание надлежит переправить далее с соответствующей пометкой.

Порой сообщения так и не доходят до получателя, а те, что доходят, самым невероятным образом искажаются по пути. Вдобавок ко всему, астропатов крайне, просто катастрофически мало. Многие миры, особенно те, что находятся на задворках Империума, или те, чей уровень населения слишком мал, вообще не имеют собственных астропатов, и для связи с остальной галактикой могут рассчитывать лишь на нечастые визиты кораблей Чартистов и мытарей Администратума. Именно поэтому Адептус Терра не может реагировать на события в Империуме, даже если эти события достаточно значимы для того, чтобы привести в действие эту непомерную бюрократическую машину. На большинстве миров Империум кажется невероятно далеким.

Угрозы Человечеству

> *«Берегись врага внутреннего!*
> *Презирай врага внешнего!*
> *Бойся врага недосягаемого!»*
>
> - Выдержка из «Клятвы Аколитов»

Как ни странно, но внутри величайшей империи, которую когда-либо знало человечество, многие планеты изолированы и одиноки в бесконечной ночи космоса. Страх гложет душу каждого из граждан Империума, заставляя одновременно верить всему и не верить никому. Время и вселенная показали себя жестокими и беззаботными попечителями. Люди умирают, варп ярится, ксеносы атакуют, а миры погибают. Каждый гражданин присматривает за ближним своим в поисках признаков ереси и ведьмовства. Человечество молит Императора о защите от наполняющих вселенную врагов и опасностей, имя которым – легион.

Последователи Тёмных Богов

Время показало, что разум человеческий – благая почва для семян порчи. Много во вселенной тёмных сил, способных совратить с истинного пути и обречь глупцов и нетвердых душою на тёмное служение и вечное проклятье. Эти существа, над которыми не властно время, чьи имена запретны, словно хищники высматривают свою жертву среди бури нужд и желаний человеческих. Медовыми речами, запретными знаниями, кровавыми ритуалами и смердящими тайнами влекут они людей, мечтая обратить их в рабство.

Есть в Империуме те, кто избрал поклонение этим Демоническим богам своей стезей. Путей у этих культов столько же, сколько самих культов. Одни проводят тайные ритуалы с жертвоприношениями и нечестивыми молебнами. Другие – учёные глупцы, играющие с силами, которые им неподвластны. Третьи – организации, компании и политические группы, упивающиеся властью, полученной из пактов с неназываемыми тварями варпа. Но хуже всего – когда целые миры, по неведению или добровольно, возносят молитвы богам Хаоса. Все они навлекают погибель на себя, Империум, и всё человечество в целом.

Адептус Терра, планетарные губернаторы и Инквизиция самым тщательным образом выискивают следы последователей Хаоса, ибо неизбежными плодами их деяний являются боль, страдания и смерть. Простые граждане Империума справедливо опасаются подобных зловещих культов и тех, кто за ними стоит. На множестве миров Империума подспудная паранойя, подозрительность и страх перед культами Хаоса являются нормой.

Мутации

Вырождение священного человеческого облика – одна из главных забот Экклезиархии. Загрязнение окружающей среды, преднамеренное генетическое вмешательство, космическая радиация, чужеродная диета и простая эволюционная приспособляемость приводят к множеству изменений в организме человека по всей его звёздной империи. Некоторые из этих мутантов имеют стандартный, стабильный морфологический тип и посему считаются властями приемлемыми – среди них гиганты-огрины и древние благородные дома Навигаторов. Но периодически встречаются миры, населенные слепцами, глаза которых атрофировались из-за царящей на поверхности их планеты вечной непроглядной ночи, или людьми с непропорционально длинными ногами, развившимися в результате долгих тысячелетий кочевания по бескрайним травянистым равнинам – и подобные случаи не столь уж и редки. Будут ли подобные отклонения приняты или же отвергнуты, зависит от Адептус Терра.

Однако мутация может быть и знаком Тёмных богов. Подобно тому, как они извращают и уничтожают умы и души людей, так же они забавляются и с их телами, самым странным образом изменяя облик, даруя непонятные способности и создавая чудовищ по своему извращённому вкусу. Там, где подобные мутации существуют, они вызывают вполне закономерное отвращение. Немногие захотят терпеть рядом с собой подобную мерзость – страхом перед мутантами одержимы многие, даже там, где подобное случается, может, раз в сотню поколений. Возможно наиболее острая форма этого страха – боязнь самому когда-нибудь стать мутантом. Многие молятся о том, чтобы, буде таковое случится, у них хватило сил покончить с собой ещё до того, как до них доберётся разъяренная толпа или Инквизиция.

Впрочем, встречаются и глупцы, почитающие мутацию за благоволение Тёмных богов. Они изыскивают все новые возможности получить эти дары, вымаливая их у демонических богов, совершая угодные тем деяния в надежде на награду. Другие же, напротив, отрицают всякую свою вину – как в нечестивости, так и в прочих прегрешениях. Как бы то ни было, мутант есть мутант, и его следует бояться, ненавидеть и уничтожать. Это одна из множества причин нетерпимости граждан Империума; именно она лежит в основе множества эпизодов гибели невинных иномирцев, павших от рук обезумевшей толпы только из-за каких-то незначительных на первый взгляд особенностей внешности.

О Трёх Величайших Безопасности Человечества Угрозах

О Ведьмовстве

Вопросы ведьмовства занимают умы множества верных слуг Императора. О чем говорить, когда целое крыло Инквизиции – Ордо Еретикус – ставит одною из основных своих целей искоренение и уничтожение сих опасных созданий, а иные организации существуют исключительно для того, чтобы сдерживать, использовать в своих интересах и контролировать психосилы человека.

Как говорят о том некоторые еретики, человечество стоит на краю эволюционного прорыва, с каждым годом количество псайкеров растет, и вскоре придет время, когда человечество станет обновлённой, психической расой.

Правда то или же нет, но псайкеры Империума – обоюдоострый меч. С одной стороны, благодаря им Империум продолжает существовать – астропаты, провидцы, Имперские псайкеры, боевые саванты Гвардии, Библиарии Космического Десанта, даже сам Император – примеры верных, благих и необходимых Империуму псайкеров. Хотя они малы числом, и на одного, способного противостоять напастям варпа, приходится сотня слишком слабых духом, дар (или проклятье) псайкера есть прямая угроза мирам людей. Их таланты способны открыть психической вселенной и её чудовищным обитателям врата во вселенную материальную, или стать инструментом в руках вероломных ксеносов.

Наиболее опасны из всех – ведьмы и колдуны, те, кто упивается своими способностями и изыскивает пути добиться с их помощью власти. Даже в одиночку они способны сеять разрушения и хаос, как преднамеренно, так и неумышленно. Именно потому из всех внутренних угроз народ боится ведьм и колдунов более всего. Сие есть скрытый до времени дар, способный непрошенно проявиться у любого из членов семьи – воистину, ребенок, которому уготована участь стать ведьмой или колдуном, есть страх превыше любого другого родительского страха.

Каждый псайкер должен попасть в ведение соответствующего института Имперской власти – или же пройти очищение смертью. Тот, кто ускользает от десятины Чёрных Кораблей, случайно или намеренно, считается виновным в том до того момента, как не будет доказано обратное – или пылающий костёр будет им единственной участью.

О Демонах

На Демонах мы не станем задерживаться подробно, ибо само существование столь злобных существ есть великая тайна, коей долженствует быть сокрытой от умов тех, кто может пасть их жертвами.

Демон суть варп-сущность, жуткое создание, возникшее из мысленных энергий, одарённое подобием жизни, источником каковой служат извращённые нужды разумных существ — именно так говорят высокие господа из Ордо Маллеус. Уже сами помыслы о демонах способны привлечь к помыслившему их хищный взор, а противостоять их извечному злу способны лишь самые несгибаемые и твёрдо верующие из людей.

Как бы ни казалось то немыслимым, но находятся те, кто готов пойти на сделку с Демонами, и стать их верными слугами — ибо создания эти с охотой шепчут свои тёмные тайны каждому, кто желает их слушать, и с радостью сулят власть мирскую и вечную. Призвать Демона можно либо сознательно, путём проведения грязных и непотребных ведьмовских ритуалов и тайных колдовских обрядов, либо он сам может явиться в этот мир — сквозь врата, скрытые в сознании каждого псайкера.

Но как бы он не появился в этом мире, даже один Демон, достигший своей цели, способен уничтожить всё, до чего дотянется. Нет нужды упоминать здесь ни Ночь Безмолвия, случившуюся в столице Атраксиана III, ни потерянный мир Забытых Надежд — события сии поныне помещены под спуд Инквизицией, и само знание о них является запретным для каждого.

Не сделай главной ошибки в жизни своей: встретить Демона — значит встретить проклятие, искать расположения Демона — значит призывать проклятие на свою голову.

О Ксеносах

Неизбежная судьба человечества — править этой галактикой, в этом нет никаких сомнений. Нам могут досаждать духовные угрозы, физическая вселенная может ополчиться на нас, но воля Императора состоит в том, чтобы человечество и только человечество владело звёздами, и на том стоим.

В нашей галактике множество других существ, нечистых созданий, уроженцев миров, отдаленных от священной почвы Святой Терры. Непотребство их обличья вызывает омерзение у всякого, чей облик определён Господином Всех Людей верным и единственно правильным. Некоторые из этих существ слабы и безобидны, искоренить их легко, а их планеты быстро и по праву переходят к истинным хозяевам звёзд, а сама память о них становится достоянием прошлого. Но есть и иные, сильные расы, которые с радостью насладились бы бессилием воли Императора и падением человечества.

Среди них — зеленокожие дикари-орки, бесчисленные орды которых терзают галактику в своей неутолимой жажде войны. Неуклюжие создания, размерами превышающие человека, они безмозглы, но сильны и бесстрашны. Помимо них есть вероломные эльдар, которые протягивают руку дружбы, сжимая за спиной предательский кинжал. Опасайся этих бестий, ибо их оружие и боевые машины столь же стремительны, сколь их лживые языки. Помимо них, можно упомянуть тиранидов, нечестивых отродий, превращающих плодоносные миры в голые камни в своём всепожирающем безумии, чьи бесчисленные армии составлены из изрыгнутых самой преисподней биоконструктов.

Иные обитают в самых тёмных уголках космоса — круды, одно присутствие которых отравляет течение самого времени, тау, мерзкие еретики, поработившие технологию, эксплуатирующие её, даже не помышляя о почтительности и отправлении должных ритуалов, верминтикуланцы, дикари, наёмники и грабители. Но не страшись этого легиона, ибо человек сильнее — вся воинственность и жестокость его врагов есть не более чем отчаянное сопротивление загнанной в угол крысы, осознающей, что дни её сочтены.

Неповиновение

Империум есть единственная правомочная власть над человечеством. Возглавляет его Император, и воля Его, провозглашаемая Адептус Терра, есть абсолют и истина в последней инстанции. Но человек всегда был непокорным существом – и с главной догмой Империума соглашаются далеко не все. Поэтому правительству Терры приходится принимать жёсткие и порой даже жестокие решения. Впрочем, размеры Империума таковы, что против подобного непокорства меры применяются чаще всего только когда прекращается поступление десятины.

Миры, отвергающие отеческую руку Императора, подпадают под четыре главных типа:

Правительственное Неповиновение: По той или иной причине правление таких миров решило, что миру будет лучше вне Империума. Возможно, они были предоставлены сами себе на протяжении тысячи-другой лет, или планетарный губернатор взлелеял в себе некие территориальные амбиции, но, вне зависимости от мотивации, ответ всегда один – немедленное и безжалостное подавление. Успокоение подобных бунтов становятся жёстким и наглядным примером для иных власть имущих, ведь стоит одной планете преуспеть в этом своём начинании, как многие другие не преминут последовать. Процесс может занять не одну сотню лет, но принцип «не отделится никто» будет соблюдён. Заказные убийства, планетарные штурмы и, в крайних случаях, Экстерминатус – все это праведные орудия, которые могут применяться для того, чтобы бросить взбунтовавшийся мир на колени.

Народное Восстание: Факт, достойный сожаления, состоит в том, что многие жители Империума проживают в не самых лучших условиях и в не самой идеальной, мягко выражаясь, окружающей среде. Время от времени какой-нибудь особенно смелый демагог собирает вокруг себя единомышленников и сбрасывает существующее правительство. Проблемой, тем не менее, это становится только в том случае, если новое правительство отвергает верховную власть Империума – в ином случае новый режим не встретит никаких препон – Адепта обычно не вмешиваются в выбор населением формы планетарного правления. Глупцы же, ослеплённые успехом своего начинания, зачастую ошибочно олицетворяют Империум с гнётом свергнутого правительства и отвергают его, видя в нем символ тирании, а не спасения. Здесь, как и в случае с планетами, имеющими важное стратегическое значение, на первый план выходят интересы Империума, и на защиту политической и экономической стабильности действующего режима в обоих случаях будут брошены все необходимые силы.

Проникновение Ксеносов: Во вселенной живет множество созданий, использующих других существ в качестве своих агентов. То могут быть как представители физического мира (вроде генокрадов), так и сущности типа Поработителей, обладающих материальными телами, но обитающих в эмпирее. Иногда мир внешне выглядит вполне пристойно, и остальная галактика даже не догадывается о тёмном влиянии ксеносов, разъедающем самое его сердце. Порой жители планеты, поддавшиеся влиянию чужих, поднимают вооружённое восстание против действующего правительства (или не поднимают, продолжая жить, как ни в чем ни бывало – все зависит от планов доминирующих существ). В любом случае, как это ни прискорбно, лучшим выходом из ситуации является полное уничтожение осквернённого населения. Добиться этого можно при помощи Экстерминатуса – тектонической дестабилизации, циклонических торпед или вирусной (общей или генетически выборочной) бомбардировки – способ зависит от значимости мира и планов на его дальнейшую реколонизацию.

Демоническое Влияние: Планета может обратиться к служению Богам Хаоса по целому ряду причин. Подавление подобных восстаний должно проводиться с великой осторожностью – смерть всего населения может и быть истинной целью Тёмных Сил, поскольку психического предсмертного вопля миллионов людей порой вполне достаточно для открытия разлома между варпом и реальной вселенной. Планетарное вторжение сил особого назначения считается лучшим вариантом действий. Решение об очищении или уничтожении планеты рекомендуется принимать, согласуясь именно с результатами этой фазы.

Организационные Разногласия

> Как это ни прискорбно, но даже истинные органы галактического правительства подвержены различного рода междоусобным разногласиям. Само состояние Империума, такого, каков он сейчас, было полностью предсказано Воителем <СЕКРЕТНО-КОД 15/775/Сигма>, а ведь ему стоило лишь взглянуть на свидетельства беззакония, сотворённого Верховным Лордом Гогом Вандиром, чтобы увидеть, что не следует позволять слишком большому объему власти скапливаться в руках любого из крыльев Императора. Даже хорошо, что Адепта поддерживают здоровую подозрительность в каждом из своих членов.
>
> Разделёнными пребывая, падём все вместе. E Unis Pluribum.

Выдержка из «*Зерцала Инквизитора о Насущных Правительства Дестабилизациях*», том 987, Глава 2: Угрозы и Последствия.
Приведённый пассаж приписывается Генерал-Толкователю Диомедесу Ганну, члену Конклава Гармонизации Ордосов, M36.367.9.
Исправлено и переработано Инквизитором Евсебием Байлем, M39.448.7.

Война

«Император хочет, чтобы ты ненавидел».

- Последние слова Комиссара Рота

Война – вот искусство, в котором человечеству нет равных, и армии Императора расквартированы по всей галактике. Угроза войны, или сама война – все это никогда не отступает ни на шаг, неважно, в какой уголок Империума ты заберёшься. Человечество желает стереть с лика звёзд самые следы своих врагов, и кровавой резне, вызванной этим желанием, не видно конца. Вооружённые силы Империума – явление одновременно могучее, славное и ужасное.

Имперская Гвардия

Имперская Гвардия – становой хребет военной мощи Империума. Миллионы и миллионы тренированных мужчин и женщин, организованные в тысячи полков, составляют Гвардию. С лазганом и штыком маршируют они по полям сражений и несут гарнизонную службу на важнейших со стратегической точки зрения мирах. Из них состоит первая линия обороны Империума, и именно им принадлежит честь первого удара во множестве крестовых походов. Солдаты её полков являются частью великих десятин, выплачиваемых их родными мирами, что придает каждому из этих полков свой особенный характер и понятие о военных традициях: от жёсткой дисциплины Стального Легиона до смертоносной скрытности Стигийского 23-го и непоколебимой отваги Востроянских Первенцев. Обширные армии новобранцев, элитные спецвойска, ударные танковые дивизии и блистательные кавалерийские эскадроны – в рядах Имперской Гвардии есть место любой доктрине, причем нередки случаи, когда все они сражаются бок о бок на каком-нибудь Троном позабытом мирке, о котором никто из них до этого и слыхом не слыхивал. Полки Имперской Гвардии никогда не остаются на своих родных мирах, но набираются по мере необходимости лишь для того, чтобы сражаться и умирать за световые годы от дома. А смерть Имперской Гвардии не в новинку, ибо она несет на себе тяжесть всех войн Империума. Говорят, что Императору ведомо имя каждого солдата, сражавшегося и павшего во имя Его – если это так, то Он один знает точно, сколько Имперских Гвардейцев погибло за те десять тысяч лет, что прошли со времени Его восшествия на Золотой Трон. Тем же, кому посчастливится пережить многолетнюю мясорубку военной жизни, наградой будет клочок земли на той планете, за которую они сражались и которую покорили. Как и многие другие аспекты бытия Империума, награду эту порой сложно назвать благом.

Свежих рекрутов Имперская Гвардия набирает в основном из числа солдат действующих армий миров Империума – процесс этот является частью планетарной десятины. Сформированные таким образом полки получают свои назначения по усмотрению Адептус Терра. Однако когда Верховные Лорды начинают крупную военную кампанию (именуемую «крестовым походом»), они назначают Воителя из числа высокопоставленных офицеров Имперской Гвардии – в этом случае набором и распределением полков для этой кампании занимается уже он. Одному из самых прославленных Воителей, Махариусу, был дарован титул Лорда Солар, когда число завоеванных им в восточных частях Империума миров достигло тысячи – его кампания расширила границы Империума до самых дальних пределов, которых ещё достигает свет Астрономикона.

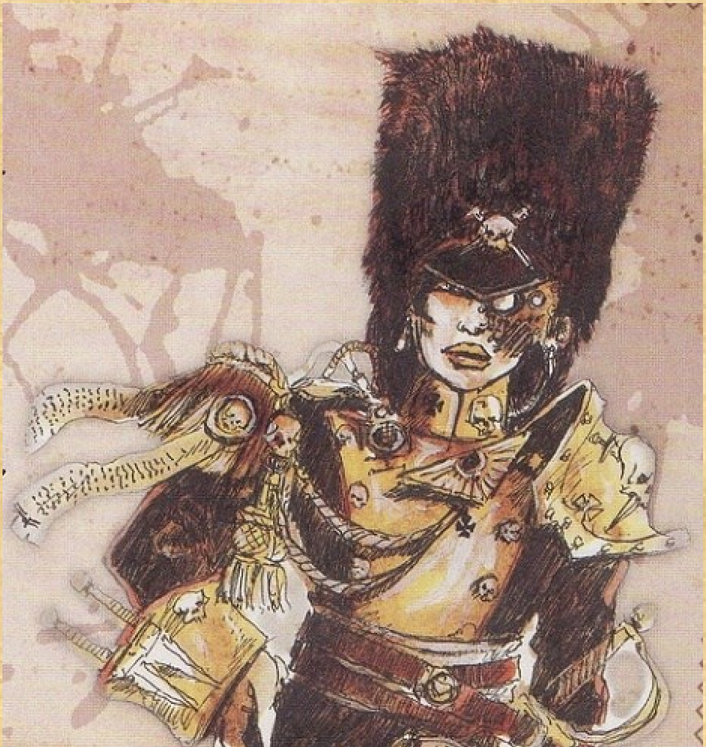
Имперский Флот

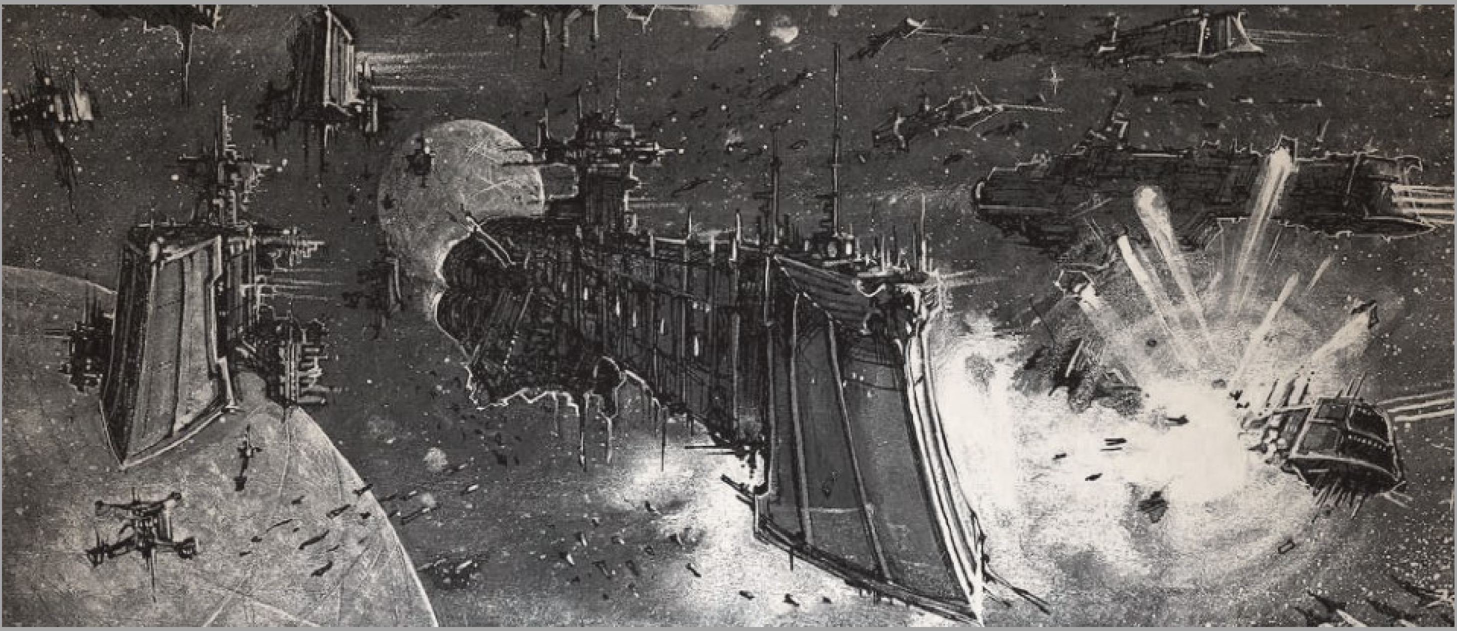
В состав Имперского Флота входят буквально все боевые суда Империума – локальным правительствам, Воителям и всем прочим запрещено содержать собственные флоты военных кораблей. Среди кораблей Флота можно встретить самые мощные орудия разрушения во всей галактике, включая могучие линкоры, чей возраст исчисляется тысячами лет. Размеры же кораблей Флота варьируются от небольших кораблей сопровождения с экипажем в несколько десятков человек, до титанических линкоров класса Император, экипаж которых достигает двадцати с

Комиссариат

Имперская Гвардия сталкивается с угрозами, способными поколебать решимость даже самого толстокожего ветерана – от грязных ксеносов до ужасающих порождений варпа. Чтобы вселять в людей уверенность в бою даже в самой отчаянной ситуации, к полкам Имперской Гвардии прикрепляют комиссаров. Их роль состоит в том, чтобы сражаться в одном ряду с офицерами полка, перехватывая командование, когда боевой дух падает, и люди перестают сражаться с должным рвением. В такой ситуации комиссар берёт командование на себя и имеет право на месте казнить любого, вздумавшего бежать. Даже полковник Гвардии обязан выказывать всё возможное и невозможное рвение, если взор комиссара падает на него.

Комиссары – сироты, воспитанные в Схолах Прогениум под патронажем Экклезиархии, избранные за бесстрашие и безоглядную веру в Императора. Приписываются они к тому или иному полку вне зависимости от того, нравится это самому полку или же нет. Комиссары набожны, праведны и непреклонны в своём служении. Они исключительно отважны, и исход многих, казалось бы, безнадёжных битв удавалось обернуть вспять, когда комиссар брал на себя командование. Тем не менее, комиссаров Гвардейцы боятся и ненавидят – в случае мятежа первыми к стенке ставят именно их.





лишним тысяч матросов и офицеров. Помимо основного состава Флота его корабли несут вспомогательные истребительные и бомбардировочные группы, а также боевые и транспортные эскадрильи поддержки наземных частей Имперской Гвардии.

Офицеры Флота – класс, одержимый своими аристократическими традициями. Многие благородные дома Империума могут похвастать флотскими офицерами среди своих предков, а на многих кораблях Линейных Флотов офицерские должности передаются по наследству. Большинство офицеров считает элитаризм добродетелью – жизнь этой касты проходит в разительном контрасте с жизнью рядового состава и технического персонала. В условиях, когда тысячи людей живут и умирают на кораблях, десятилетиями не заходящих в порт, каждое судно Флота можно считать самостоятельным и отдельным сообществом – фактически, городом в космосе. Корабельные мятежи – событие отнюдь не исключительное, и чёрные визоры и дробовики солдат службы внутренней безопасности Флота являются постоянным напоминанием о том, что послушание есть долг перед Императором.

В своей работе Флот опирается на множество иных организаций. Возможно, наиболее важную роль в эксплуатации кораблей, этих древних и невероятно сложных машин, играют Адептус Механикус, способные умиротворять духов машин корабля и поддерживать в рабочем состоянии те образчики технологии, что слишком загадочны и слишком стары, чтобы лелеять надежду починить их в случае поломки. Не меньшую роль Техножрецы Марса играют в деле переоснащения, усовершенствования и ремонта кораблей Флота; не говоря уж о постройке новых судов.

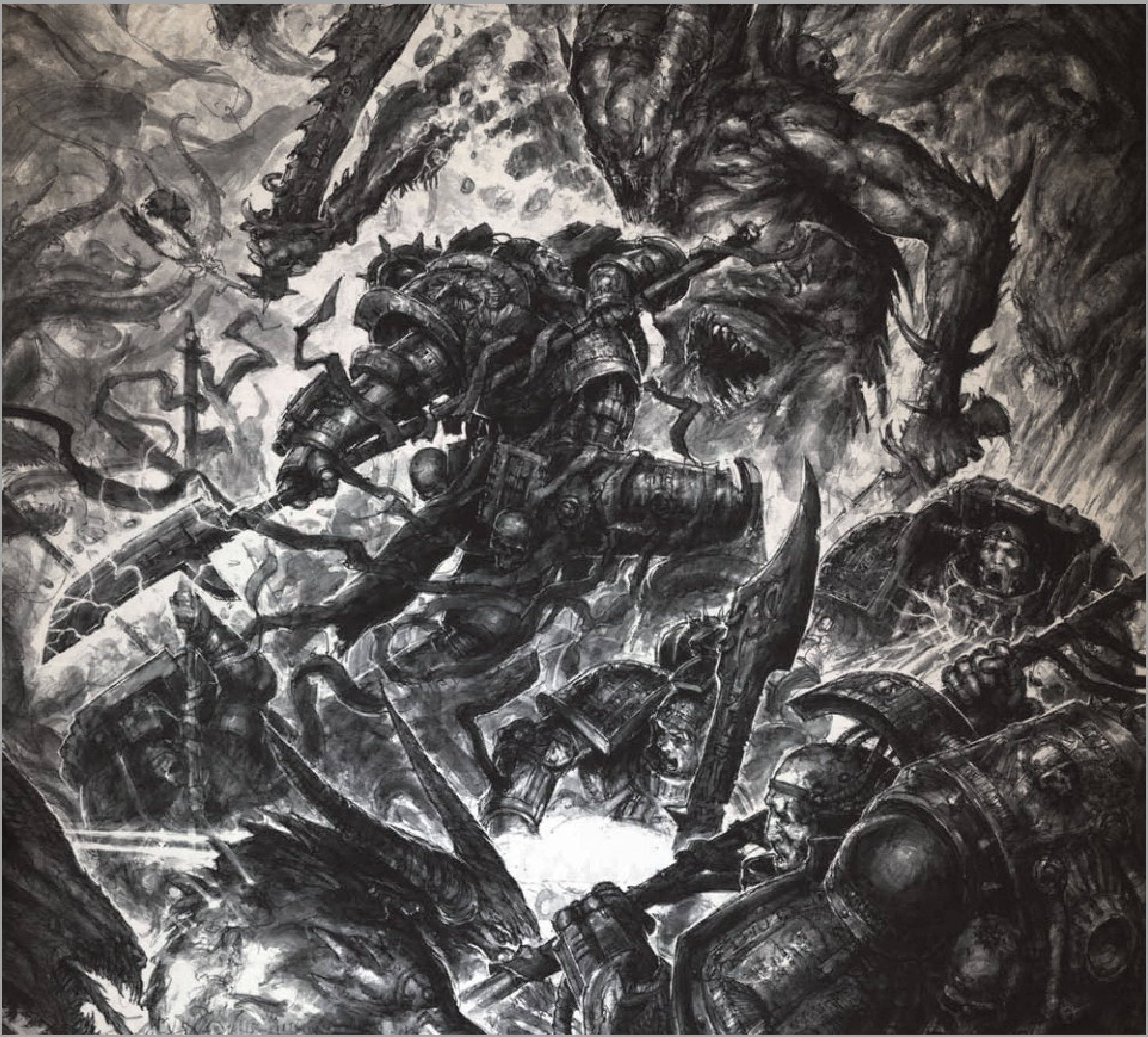
Обычно боевой корабль имеет на борту астропатов, так как связь имеет критическое значение для защиты Империума. Многие капитаны считают добрым знаком присутствие клира Министорума на борту – они удовлетворяют духовные нужды экипажа и усмиряют разброд и шатание в умах людей. К самым большим кораблям приписывают Комиссаров, призванных блюсти боевой настрой экипажа и выискивать признаки мятежа и неповиновения. И, естественно, на каждом судне Флота есть Навигаторы, семьи которых занимают целые шпили, высоко вздымающиеся над верхней палубой корабля.

Адептус Астартес

Адептус Астартес, Космический Десант – элитная боевая сила Империума. Они немногочисленны, но простой народ относится к ним с почти религиозным трепетом, ибо они – наследники традиций, заложенных самим Императором. Космический Десант разделён на Ордена, в каждый из которых входит тысяча Десантников (не считая обслуги и флотских экипажей). Говорят, что в Империуме около тысячи Орденов.

Кандидатов в Космические Десантники набирают ещё в детстве – чаще всего из числа представителей наиболее жестоких культур Империума. Их тела подвергаются значительному улучшению – новые органы обеспечивают рост костной и мышечной массы и невероятные регенеративные способности. Разум их также претерпевает ряд улучшений – гипноиндоктринация и системы бессознательного обучения даруют им непоколебимую преданность Империуму, а также знание оружия и тактики, необходимое для того, чтобы нести гнев Императора на поле брани. По завершении курса возвышающих операций и тренировок (выживают в которых далеко не все), Десантнику вручают комплект боевого снаряжения, включающего в себя полный силовой доспех. Доспех этот является наиболее могущественным символом мощи Империума, и их изображения являются распространённой темой витражей и скульптур по всему Империуму. Оснащенный нейронными контактами доспех Космического Десантника движется в точном соответствии с движениями его тела, являясь не только защитным и усиливающим механизмом, но и истинным произведением искусства, несущим на себе прославленную геральдическую символику Ордена.

Каждый из Орденов полностью независим от Адептус Терра, и хотя большинство из них с готовностью откликнется на зов Воителя или на мольбу о помощи любого из миров Империума, у многих Орденов есть свои собственные цели, и полностью полагаться на них не стоит. Каждый из Десантников, однако, служит Императору верно и безоглядно. У каждого из Орденов есть свои бережно чтимые традиции и характерные особенности, из которых проистекает то, как они сражаются. Неистовые Космические Волки, например, наиболее независимы из всех Орденов и предпочитают драться в рукопашную, вооружившись цепным мечом и болт-пистолетом. Железные Руки, с другой стороны, имеют близкие связи с Адептус Механикус, и являются признанными мастерами осадной войны – в основе их тактики лежит массовое применение тяжёлого вооружения и танковых ударов. Многие Ордена овеяны поистине легендарной славой – имена Кровавых Ангелов, Ультрамаринов, Тёмных Ангелов и Имперских Кулаков произносятся гражданами Империума с неподдельным благоговением. Каждый Орден Космического Десанта обладает собственным флотом космических кораблей, а потому способен реагировать на угрозу гораздо быстрее, чем независимые друг от друга Имперская Гвардия и Флот. Это делает Адептус Астартес единственной силой, при помощи которой Империум способен отвечать на события с относительной оперативностью. Тем не менее, в масштабах Империума силы Космического Десанта крайне малы – лишь немногие граждане видели одного из них лично – но, стоит признать, что без них тьма поглощала бы Империум и человечество гораздо быстрее.



Серые Рыцари

Серые Рыцари являются, пожалуй, наиболее высокоспециализированным Орденом Адептус Астартес, вся подготовка и боевые доктрины которого служат одной цели – защите Империума от угрозы Хаоса. Серые Рыцари являются вооружённым крылом Ордо Маллеус, и ходят слухи, что их Командор является членом Внутреннего Конклава Инквизиции. Серые Рыцари – далеко не заурядные воины, их отбирают из числа представителей наиболее суровых и диких культур, каждый из них является могучим псайкером, прошедшим многочисленные и страшные испытания веры, силы, выносливости и отваги, способные сломить каждого, кто недостаточно силён.

Серые Рыцари выходят на битву в великолепных, изящно изукрашенных древних доспехах, вооружившись мечами и алебардами, клинки которых буквально испещрены мистическими знаками и символами веры. Любой из этих воинов в одиночку способен одолеть Великого Демона, и изгнать его обратно в варп.

Тысячелетия, проведённые Серыми Рыцарями в битвах с силами Хаоса, облекли их нечестивым знанием, со всем возможным тщанием собранным Инквизиторами Ордо Маллеус. Каждый воин несет в бой копию священной «Либер Демоника», собрания боевых ритуалов и молитв Ордена, хранящейся в керамитовом реликварии на нагрудной пластине доспеха. Книга эта символизирует собой самое могучее оружие Серых Рыцарей – непоколебимую веру в Бога-Императора Человечества.

Караул Смерти

Таинственные воины, закованные в чёрные силовые доспехи, умело и целеустремлённо сражающиеся против самых жутких ксеносов, появляющиеся без предупреждения и исчезающие без следа. Это наиболее подготовленное для борьбы с ксеноугрозой воинское братство Империума, известное под грозным именем Караул Смерти.

Являясь вооружённым крылом Ордо Ксенос, Караул смерти состоит из воинов самых разных Орденов Космического Десанта, принесших священную клятву готовить особо тренированных истребителей ксеносов и быть готовыми предоставить их в распоряжение Инквизиции по первому требованию. Эти воины собираются вместе, когда Ордо решает, что пришло время уничтожить ксено-угрозу там и тогда, где и когда та посмеет поднять свою уродливую голову.

Ходят слухи, что Ордо Ксенос содержит ряд потайных крепостей на границах Империума, где Караул Смерти несет свою безмолвную и нескончаемую стражу, зорким оком высматривая любые признаки поползновений ксеносов.

VIII

Religion & Superstition

A Dark Millennium
•
A Question of Faith
•
Imperial Cults
•
The Word of the Emperor
•
The Taint of Heresy
•
The Holy
•
Sacred Items
•
Paths of Faith

Вера и Суеверие

«Мысль дня: Слепая вера самодостаточна».

- «Либер Империалис»

Орудия войны могут сделать многое для защиты Империума от угроз, осаждающих его, но самый крепкий доспех отлит не из керамита, но из веры.

Культ Императора

Культ Империалис – один из основных факторов, делающих разрозненные миры человечества Империумом. Никакие локальные условия не имеют значения – главенствующей структурой религиозной жизни будет Имперский Культ.

Способы, которыми оказывается поклонение Императору, поистине бесчисленны. Одни считают Его далекой, патриархальной и человечной сущностью. Другие ассоциируют Его с неким аспектом сил природы, третьи же, как, скажем, дикари Эфейзии с Двимлихта, почитают Его как звёздного бога, Чьи посланцы изредка являются с небес в громогласной огненной туче. Но все толкования культа сходятся в одном: есть только Император. Поклоняться пантеону богов и восславлять иных богов наравне с Ним – ересь. Тем не менее, за прошедшие тысячелетия жило довольно много Его святых, людей, явно обласканных благодатью Императора – их деяния и их самих почитают по всему Империуму. Можно сказать, что буквально у каждого аспекта жизни существует свой святой покровитель, и на многих мирах процветает индустрия торговли связанными с ними реликвиями.

Поклонение Императору, в общем и целом, дело высокоорганизованное. Кафедральные комплексы расположены в столицах каждого из миров с более-менее значимым количеством жителей. На плотно заселенных, переполненных мирах-ульях они могут занимать целые шпили. Скажем, величественный храмовый комплекс «Император Победоносный», возведённый после Второй Войны за Армагеддон, в Улье Армагеддон Прайм, возносится в поднебесье – его главная башня достигает высоты почти в километр. Статуя Императора на её вершине буквально пронзает тропосферу, милостиво взирая на бурлящий, токсичный мир у её подножия. Большая часть городов и поселений имеет свой собственный храм или хотя бы церквушку – даже у племён кочевых дикарей есть священная пещера или роща, посвященная Императору.

И, конечно же, есть места, где поклонение Императору превалирует над всеми прочими аспектами жизнедеятельности – это миры-храмы Империума, миры, где один из великих святых, или, возможно, даже сам Император совершил какое-либо великое деяние. Такие планеты могут представлять собой и один, невероятно обширный религиозный комплекс, и мир-кладбище, такое, как Гранитор, где вечным сном спят предки тех богатых и влиятельных семей, которым достало средств перевезти туда тела своих родственников, как правило, погибших на службе Империуму. Существуют также и кардинальские миры, оплоты культа, привлекающие миллионы паломников. Эти планеты управляются непосредственно Экклезиархией, а правители их занимают весьма высокое положение в иерархии Культе и отвечают за духовное благополучие значительных областей населённого космоса.

Экклезиархия распространяет культ на всю галактику и, когда возможно, санкционирует поклонение Императору в любой, даже самой странной форме. Запрещены лишь очень немногие практики – даже такие отвратительные обряды, как человеческие жертвоприношения во имя Императора, считаются полезными для Империума – необходимость сдавать своих псайкеров на Чёрные Корабли соответствует духу подобных обычаев как нельзя лучше.

Одной из задач Экклезиархии является ведение записей об этом великом разнообразии традиций почитания Императора. Таким образом, два проповедника с разных концов галактики, встретившись, будут знать, что никто из них не еретик. Экклезиархия посылает целые миссионерские флоты с этой самой целью – флотилии благословлённых кораблей медленно циркулируют по определённой области космоса, записывая новые варианты культа, исправляя серьёзные ереси и обращая обнаруженные человеческие культуры в Культ.

Для всех и каждого Император – живой бог. Он, может, и находится в десяти тысячах световых лет, но то, что Он существует, жители Империума знают точно, так что верить в Него легко. Хотя среди членов Экклезиархии и Инквизиции могут найтись люди, считающие, что людям следует быть более рьяными в своей вере в Него, а иные могут почитать низкопоклонство ниже своего достоинства и еретически богохульствовать, обвиняя Повелителя Человечества во всех своих бедах, почти нереально встретить человека, смеющего отрицать божественную сущность Императора.

Проповедники и Исповедники

Экклезиархия правит душами Имперских граждан, разделяя свою бесчисленную паству на приходы, имеющие своим центром определённую планету, и призванные заботиться о какой-либо определённой области космоса вокруг нее или о конкретной священной местности. Каждым приходом управляет проповедник, надзирающий за благосостоянием и чистотой душ своей паствы. Именно его доле – выискивать следы отклонений и вычищать ересь, буде таковая обнаружится.

Истинно ревностный проповедник может дослужиться до понтифика, чья власть распространяется на несколько приходов и проповедников. Сфера ответственности понтификов обширна – именно они ведают защитой и устроением паломнических маршрутов, устанавливают заповеди, составляют ходатайства о канонизации и, конечно же, участвуют в священных синодах.

Исповедники – громовой глас Экклезиархии, превозносящий в глазах верующих смирение, усердие и праведность. Исповедники не привязаны ни к одному из приходов, но странствуют по всей галактике, ожидая, куда же на этот раз поведёт их рука Бога-Императора. Проповедь исповедника может заставить горожан спалить свой собственный город, армию – двинуться в атаку прямо на жерла ожидающих орудий, а еретиков – скорчиться в страхе перед праведной яростью.

Душа Машины

Технология и её тайны сохраняются стараниями последователей Бога-Машины, Техножрецами. По их убеждению, все машины обладают жизненной силой, душой, дарованной им Омниссией, и, соответственно, своей собственной волей и личностью. Чем более древним является образчик технологии, тем большее благоговение вызовет он у этих укутанных в красные мантии фигур, проводящих многие часы за нанесением правильного елея для помазания машины, прежде чем посметь нажать руны активации, дабы пробудить её спящего духа.

К машинам одновременно и сложным, и древним, Техножрецы относятся примерно с тем же пиететом, что Экклезиархия – к своим самым знаменитым святым, поскольку многие системы таких машин незаменимы, а секреты их производства утеряны во мраке времён. Среди наиболее почитаемых устройств – огромные корабли Имперского Флота и сверхтяжёлые боевые шагатели, Титаны. Но Техножрец с не меньшим трепетом отнесётся и к античному лазгану или прогностикатору, и проведёт массу времени, пытаясь разобраться в тонкостях работы их механизмов. Почитая живым существом любую из машин, Техножрец будет относиться к ним с почтением, как к дару давно утерянного прошлого, знание о плодах которого уцелело исключительно благодаря милосердию Бога-Машины. Гнев техножрецов падет на каждого, кто неподобающим образом обращается со своим оружием, или осыпает бранью свой настольный логикатор в пределах досягаемости усиленных имплантатами сенсорных чувств Техножреца.

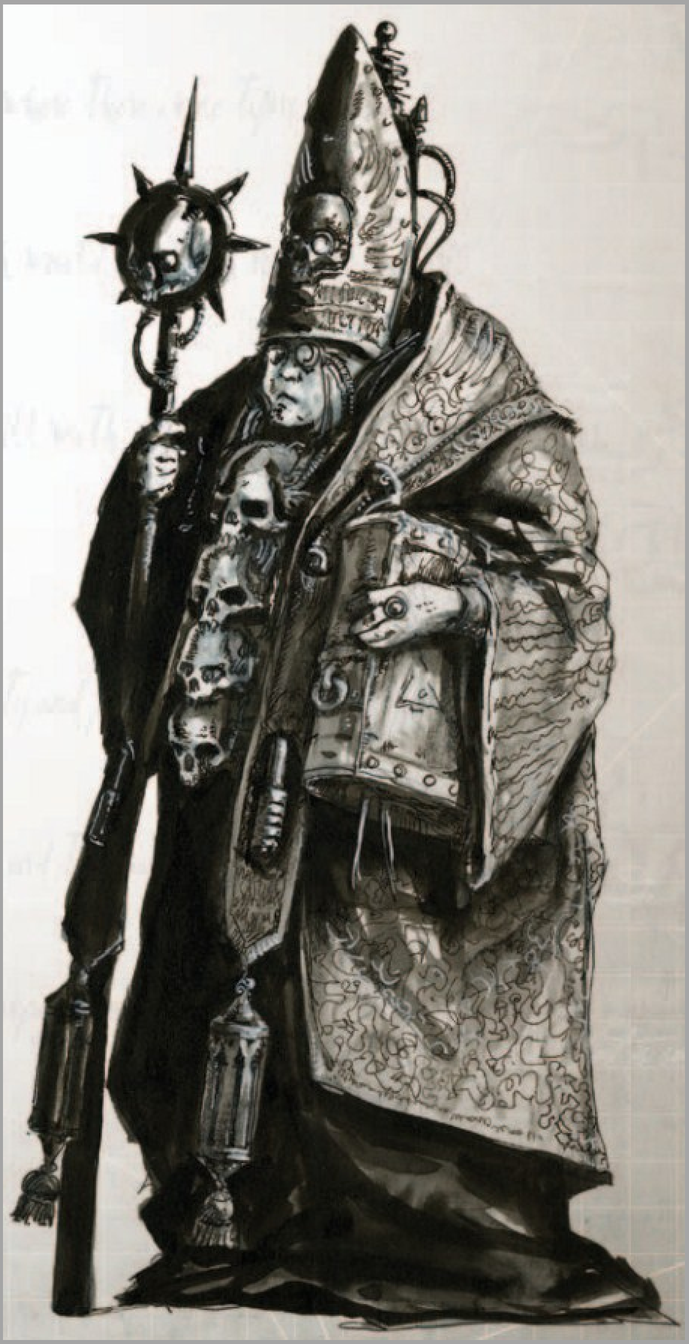
Как ни парадоксально, но истинный искусственный интеллект подвергнут Техножрецами анафеме – они считают его бездушным автоматом, тварной вещью, посланной в мир, чтобы претить воле Бога-Машины. Овеянные мифами и легендами, эти мерзостные создания, по слухам, происходят из далеких дней Тёмной Эры Технологии. Лишь изредка в ходе своей службы Инквизиторам случается обнаружить одно из этих патологически опасных созданий. Прознав о нём, Техножрецы начинают на него настоящую охоту – целью стоит поиск, изучение и уничтожение, ибо их Универсальные Законы дозволяют существование лишь должным образом санкционированных логических механизмов, тех, чей дух порождён самим Омниссией.

Более подробную информацию о Боге-Машине и его почитателях можно найти в книге **Миры Латэ**.

Империум – межзвёздное государство, выстроенное волей одного единственного человека – Императора. Он бог и повелитель несчётных миллиардов людей и властитель миллионов миров. Даже всемогущие Верховные Лорды Терры всего лишь правят от Его имени, и нет никого, кто стоял бы превыше или был равен Ему. Существование Императора – это не вопрос философских убеждений или личного религиозного выбора – это твердый, неопровержимый факт. Император существует; и именно благодаря его действиям существует Империум Человечества. Каждый раз, когда человек смотрит в звёздное небо, он знает, что взирает на владения Бога-Императора. Император не терпит тех, кто не почитает Его как бога. Ты либо Его верный слуга, либо враг всего человечества и проклят в глазах Его. Слово Императора доверено нести Министоруму, также именуемому Экклезиархией или Культом Императора, громадной организации, охватывающей всю галактику. Почти на каждом из миров Империума проповедники, исповедники и ревностные миссионеры несут Его слово и насаждают Его духовный порядок. Граждане Империума растут на песнях, прославляющих Его имя и научающих стремлению чтить Его в каждый миг своей жизни. Император и Империум едины, нераздельно связаны и обуславливают друг друга в своём бытии.

Такова вселенная, в которой рождаются и существуют Аколиты Инквизиции. Будь они подонками из токсичных глубин мираулья, полуголыми дикарями, пораженно взирающими на звёздное небо, или отпрысками Адептус Механикус, взращенными в инкубаторах, все и каждый из них рождаются под сенью власти Бога-Императора. Расти там – означает без тени сомнений знать, что именно Император не даёт тьме пустоты поглотить тебя. Конечно же, жизнь, проведённая в почитании Императора и чудес Его святых, делает истинно верующим далеко не каждого Аколита – более того, находятся и те, кто вовсе отрицает Его божественную суть (к слову сказать, немногим удаётся прожить достаточно долго, озвучив подобные убеждения). Для большинства же Аколитов вера состоит в твёрдой убежденности в могуществе Императора, не более того. В конце концов, убедительные доказательства его могущества и величия есть везде, где есть Империум. Во всем остальном Император – лишь ещё один господин и повелитель, незримый, но всевидящий (почти как Инквизиция). Однако, что ни говори, но жизнь Аколита – штука рисковая, если не сказать большего, а потому, как и большинство тех, чья жизнь связана с риском, они склонны находить утешение в суеверии. Именно поэтому большинство Аколитов почитает одного или нескольких святых, поминая их имена, дабы те «помогли» им в том или ином деле. Даже тот Аколит, что насмешливо относится к бесконечной витиеватости умствований проповедников, нет-нет, да вознесет быструю молитву Видикусу Несчастному или сунет украдкой в рукав камешек из усыпальницы Друзуса, прежде чем ринуться в бой.

Эта глава исследует роль, которую в жизни Аколитов играет Министорум, святые и вообще поклонение Императору. Она даст общее представление о мириадах путей, которыми почитают Императора члены различных организаций и отдельные люди, посвятившие себя служению. Она также расскажет, как последователи Императора могут быть одновременно едины в своей вере в Него и при этом до опасного в ней же разобщены – не в последнюю очередь это положение актуально в отношении многорукого чудовища по имени Святая Инквизиция. Здесь ты найдешь информацию о том, как Министорум распространяет слово Императора, и как проходит процесс «озарения мира Его светом» – процесс, в котором, возможно, придется принять участие и самим Аколитам. Не менее важно для Аколитов знать, как искоренять ересь и еретические культы. Часто порча скрывается за завесой веры в Императора, и лишь вечное бдение Министорума и Инквизиции способно вовремя вскрыть подобные богохульные проявления и уничтожить их. Наконец, здесь приведены списки святых, священных реликвий и мест паломничества, которые помогут игрокам лучше представить своих Аколитов в лоне Культа Императора.



Священные Праздники

Практически каждый мир Империума (а часто и отдельные нации и сообщества этого мира) проводит свои собственные религиозные праздники и фестивали в честь Императора. Существуют, тем не менее, определённые праздники, которые отмечаются на каждом из миров Каликсиса. Несмотря на эту общность, конкретные детали ритуала и время их проведения могут варьироваться от мира к миру.

Вознесение Императора

Ежегодный и наиболее значимый фестиваль в честь Императора. В этот день празднуется миг, когда десять тысяч лет назад Император взошел на Золотой Трон и стал богом. На многих мирах празднование Дня Вознесения растягивается на целую неделю, в ходе которой проходят массовые шествия, гуляния, игры и представления, славящие Императора и Его деяния. Частым атрибутом праздника являются символические жертвоприношения в Его честь (к примеру, сжигание книг, призванное передать Ему содержащееся в них знание). Это время считается самым благим для венчаний и зачатия детей – зачастую граждане устраивают весьма значительные собрания, чтобы ритуально провести одно или сразу оба этих таинства. Также ходит поверье, что в ходе этого праздника не может быть вынесено несправедливое суждение – по традиции, решение, принятое в эти дни, нельзя переиграть или отменить.

Но не все миры отмечают этот праздник фестивалями и гуляниями. На некоторых (особенно примитивных) мирах этот праздник отмечает время, когда Император взирает из своей божественной обители вниз, на своих смертных детей. Это время, когда смелые и отважные могут заслужить своё место подле Него. Тамошнее Вознесение является временем крови и смерти, когда люди сражаются и погибают, чтобы заслужить благосклонность Императора, стараясь преподнести свои умения и храбрость лучше соперников.

Как бы то ни было, День Вознесения Императора был и остаётся главным для граждан Империума праздником, который они отмечают хотя бы для того, чтобы дать себе передышку от ежедневной рутины.

День Друзуса

Друзус – святой покровитель Сектора Каликсис, и на десятках миров его почитают превыше всех прочих святых. Нет ничего удивительного в том, что есть особый день, посвященный его памяти и свершениям. Этот праздник выпадает на первый день нового планетарного года и служит напоминанием, что любое из нынешних «новых начал» есть дар Друзуса. Когда он и его армии пришли в Сектор Каликсис и изгнали прочь ксеносов и мятежников, Друзус принес с собой с Терры дар братства и единения. В этот день граждане и, в особенности, солдаты обновляют свои клятвы и обеты Золотому Трону и всему, что он символизирует. Клирики напоминают пастве о самопожертвовании святого и его отваге и пересказывают легенды о событиях крестового похода. В этих пересказах тот мир, где идет служба, как правило, превозносят превыше прочих: якобы именно этот мир был освобожден первым, или именно он первым восстал в поддержку крестоносцев и т.п. День Друзуса – общепринятый момент для начала паломничества по следам воинов древности.

Фестиваль Всех Святых

У большинства Святых есть собственный день, полностью посвященный им и их деяниям (как, например, у Друзуса). Фестиваль же Всех Святых – это день, когда почитаются все существующие святые, и проводятся обряды канонизации новых. Этот день особенно важен для «малых» святых, таких, как Йоргик Трижды Клеймёный или Эверфт Безрукий, почитатели которых малочисленны и не обладают значительным влиянием в Экклезиархии. В ходе этого праздника всюду звучат жития святых, а их последователи пытаются склонить на свою сторону новых верующих, превознося добродетели и достоинства своих небесных покровителей. В результате такой масштабной деятельности становится опасно (или, по крайней мере, страшно) выходить на улицы перед часовнями и храмами, заполоненные празднующими верующими, одетыми в странные наряды и изливающими на всех окружающих потоки притч и преданий. Не менее сильный ажиотаж стоит и вокруг потенциальных канонизаций. Хотя отвага, способная подвигнуть человека на воздвижение себя самого на роль потенциального святого – большая редкость (несмотря ни на что, подобные случаи бывали, и некоторые из них даже закончились в пользу претендентов), каждый гражданин, похоже, знает хотя бы одного человека, погибшего на службе Императору, а потому достойного вечного признания Экклезиархией. В результате клирики и жрецы зачастую проводят этот день, выслушивая бесконечных просителей и вынося суждение о том, достоин ли тот или иной претендент высочайшего рассмотрения Экклезиархией. Нет нужды говорить, что этого почти никогда не происходит; последний случай канонизации святого в Секторе Каликсис имел место более двухсот лет тому назад.

Подношение Императору

Каждая планета Империума платит Императору десятину. И неважно, проходит ее сбор каждый солнечный цикл или раз в сто лет, именно десятина является первой и самой важной частью обязанностей, которые Император налагает на своих подданных. Из-за высокого значения, которое придается десятине, день её сбора на многих мирах постепенно стал священным днём Подношения Императору. В этот день, в момент, когда миллионы тонн руды, драгоценных металлов или продовольствия уносятся в небо, граждане смотрят вверх и возносят хвалу той доле, что им посчастливилось внести в общее дело, имя которому Империум. Именно в этот день принято формировать свежие полки Имперской Гвардии – молодые солдаты, которые назавтра навсегда покинут родной мир, чтобы служить Императору среди звёзд, проводят день Подношения Императору веселясь и наслаждаясь всеми доступными благами, в которых не принято отказывать – более того, кое-где считается хорошей приметой так или иначе обслужить молодых Гвардейцев в их последний день под родным небом. День Подношения – один из тех дней, когда среди граждан принято отчаянно гордиться родным миром; можно сказать, в этот день опасно даже быть иномирцем, не говоря уж о том, чтобы прилюдно выказывать пренебрежение – в этом случае драка обеспечена. Находятся такие, кто твердит, что этот праздник должно быть, санкционирован Администратумом, а не Экклезиархией. В конце концов, как еще можно раз за разом грабить планету и при этом заставлять её жителей этому радоваться?

Сожжение Грехов

Грех – концепция, пропагандируемая Министорумом на каждом из миров. Каждый из граждан обладает бессознательным долгом перед Императором за неправедно проживаемую жизнь. Из-за того, что большая часть людей большую часть времени ощущает себя не очень-то легко и беззаботно, нет никакого труда убедить их в том, что причина в их неизбывной греховности, и что следует предпринимать некие действия, дабы очистить свою душу. Именно такая логика, несомненно, и стояла в свое время за учреждением Дня Сожжения Грехов. В этот день каждый гражданин получает право покаяться в своих проступках и преступлениях перед Экклезиархией через символическое сжигание своих грехов. Перед каждым собором и часовней в этот день складывают огромные костры, перед которыми выстраиваются люди, сжимающие в руках списки с перечнями своих прегрешений. Тот, кто достаточно смел, может выйти вперёд и передать свой перечень священнику, который прочтет его вслух и решит, достойны ли эти грехи прощения. Если грехи невелики, список бросают в костёр, а гражданин получает благословение и разрешение идти. Если же грех слишком велик, гражданину предоставляется выбор: он может либо пожертвовать Экклезиархии некоторую сумму денег (которая определяется священником) в качестве компенсации за свои прегрешения, либо в знак искупления вины добровольно шагнуть в огонь.

Тёмное Тысячелетие

«Крепитесь, братья мои! Мы на краю обрыва, глаза наши зрят пред собою пропасть, и лишь десница Его оберегает нас от падения!»

- Воргетт Горс, капеллан 117-го Бараспайнского Лёгкого Пехотного

Для Империума настало тёмное время. Осажденный врагами как внешними, так и внутренними, он стал непомерно огромным и слишком разобщенным. Для большинства это означает одиночество во тьме вселенной, жизнь, проведённую на родной планете без шансов выбраться за её пределы (а то и просто уехать дальше, чем за пару километров от места своего рождения), и невозможность до конца осознать величие империи, в которой выпало жить. Для большинства людей единственное, что объединяет их с разбросанным по галактике братством людей – это Культ Императора, божественного существа, столь великого, что, говорят, без Него человеческая раса скоро погибла бы, и сама память о ней рассыпалась бы прахом среди звёзд. В отличие от многих религий, эта основана не на лжи, а на правде. Император действительно существует, и действительно защищает человечество и правит Империумом. Свет его, доносящийся с Терры сквозь имматериум и именуемый Астрономиконом, позволяет космическим кораблям следовать сквозь варп дорогами длинной в тысячи световых лет. Его рука создала могучих Адептус Астартес, легионы которых выковали Империум в его нынешнем виде и которые поныне стоят на страже владений своего Отца и Господина.

Но куда важнее даже этих непреложных фактов идеи, что олицетворяет собой Император. Ничто столь обширное и разнообразное как Империум, не способно существовать лишь благодаря какому бы то ни было правительству или своду каких бы то ни было законов (сколько бы Администратум ни пытался убедить всех в обратном). Империум – это вера в могущество и божественную сущность Императора, и именно она позволяет человечеству осознавать себя единым целым. Даже самые изолированные из миров знают, что где-то далеко, на Святой Терре, сидя на Золотом Троне, Император смотрит на них, направляет их и защищает их от безымянных чудовищ, что вечно рыщут под покровом потусторонней тьмы.

Жизнь в Преклонении

Император оказывает благотворное влияние на жизни тех, кого он оберегает. Для большинства Он повсюду и Он же есть всё вокруг. Важная часть жизни каждого гражданина – почитание Императора, зачастую ежедневное, во имя защиты и наставления, что Он дарует каждому. Конкретные способы поклонения Ему, конечно, сильно зависят от того, где живет человек и как он вообще воспринимает Императора. К примеру, на Эйкридже жрецы Верховного Короля учат, что Император – «Небесный Король», и работникам высотных ветряных мельниц, выходящим на смену, строго воспрещается поднимать глаза к небу, и кара за нарушение заповеди весьма сурова. Селяне часто мастерят летучие фонарики, на которых возносятся к небесам их молитвы. На шахтёрском же мире Луггнум спуск в бездонные шахты столь опасен, что станционный аббат произносит часовое благословение над каждой бригадой, спускающейся в забой. Шахтёр, который отказывается участвовать в этом ритуале, или избегает его, будет подвергнут остракизму, а то и вовсе станет жертвой «несчастного случая», и, вместо того, чтобы накликать беду на всех, лишний раз докажет, что благословление действительно защищает от всякого вреда. Есть миры типа Двимлихта, дикого мира в стороне от цивилизованного ядра сектора, где аборигены почитают Императора как могучего бога звёздного неба, и бреют головы, чтобы ночью Он взирал на них миллионом своих огненных глаз и читал в головах, что люди верны Ему.

Независимо от конкретных учений мира, люди почти везде молятся перед работой, перед едой и перед сном. Они благодарят Императора за то, что имеют и просят его о том, чего желают. Поскольку подавляющее большинство населения малограмотно и имеет лишь необходимый для работы минимум знаний, зачастую молитвы и проповеди Министорума это все, что они знают о галактике и мире за пределами родных стен. Весьма распространено убеждение, что если не молиться Императору и не выполнять Его заветов, то рискуешь потерять саму свою душу (к несчастью, для некоторых миров это больше, чем просто поверье). Со временем жители настолько привыкают к ежедневным ритуалам, что молитва становится для них делом бессознательным и абсолютно привычным, вроде процесса дыхания. Для большинства это самый дальний рубеж понимания, на который они готовы зайти в соблюдении религиозных обрядов – они живут и умирают, не задавая лишних вопросов ни Министоруму, ни богу, которому они служат.

Конечно же, есть и те, кто сходит с пути истинного. Отдавая дань Имперскому Кредо на словах, на деле эти люди забывают свою веру (если вообще имеют её) и вместо этого воспринимают Императора как правителя огромной империи, восседающего где-то далеко, и никогда не видевшего своих собственных владений, к тому же пребывающего в неживом состоянии, но при этом не мёртвого. Подобные люди живут, руководствуясь собственными стандартами морали и этики, чаще всего, впрочем, весьма невысокими. Как правило, чем более развит мир, тем больше таких людей. Ведь там, где блеск технологии вытесняет духовность, находит свою лазейку и вера в силы, более могучие, чем те, что свойственны человечеству. Подобные места становятся настоящими рассадниками неверующих и тех, кто отверг защиту Императора в пользу более приземленных и ощутимых воздаяний.

Как бы то ни было в частностях, в общем и целом большинство находится где-то посередине между ревностным фанатизмом и откровенной ересью. Большинство ходит на церковные службы раз в декаду и поминает Императора, чтобы оградиться от злого глаза и дурных примет, а в любой другой момент времени они ведут себя не благостнее и не хуже обычного.

Вопрос Веры

То, во что верит персонаж в рамках постулатов Имперского Кредо, остаётся на откуп его игроку. Каждый Аколит, так или иначе, вырос под сенью Культа Императора и не имеет сомнений в его могуществе и влиянии на Империум. Но решение принять или отвергнуть тот или иной нюанс религии, вроде почитаемых святых или методов интерпретации Его воли, должно принадлежать именно тебе. Приведённые ниже вопросы должны помочь тебе сформировать комплекс религиозных убеждений твоего персонажа.

Как воспринимают Императора на твоём родном мире?

Обряды почитания Императора варьируются от мира к миру и порой разные культуры фокусируются на определённых аспектах Его могущества. Скажем, на агромире это может быть милость Императора, дарующая процветание полям и деревням и оберегающая их от тьмы ночи. Соответственно, население будет почитать Его как благое существо, что мягко направляет их деяния. В то же время, для жителей какой-нибудь штрафной колонии Император – суровый судья и надзиратель, который взвешивает все твои поступки и сурово карает, если свершенное тобой недостойно. Тамошнее население вполне закономерно будет почитать Его как неоспоримого повелителя, которого следует бояться и которому должно подчиняться беспрекословно. Подобные обстоятельства, несомненно, окажут влияние на то, как ты будешь видеть Императора, и какова будет Его роль в жизни твоего персонажа; ведь каков бы ни был твой персонаж сейчас, он, несомненно, будет помнить могучего Бога-Звёздное-Небо или вечно сердитые храмовые статуи своего детства.

Были ли на твоём родном мире особо почитаемые святые?

Многие миры обособляют отдельных святых в качестве покровителей, вне зависимости от того, получено ли на это дозволение Экклезиархии или же нет. Это помогает людям ближе воспринимать Императора и Его Кредо. В конце концов, все святые некогда были людьми, что жили, страдали и погибли во имя Его. Если твой персонаж рос на мире, где влияние Экклезиархии было велико, есть шанс, что он твёрдо знает хотя бы некоторых из Имперских святых и, к примеру, способен назвать каждое из двадцати трёх испытаний Квирдаса, или назубок пересказать притчу о Кинорре Чистом и трёхруком орке. Естественно, каждый житель будет знать и о любых святых «земляках», к примеру, о первооткрывателе самого мира (конечно, если он не был подлым предателем, выступавшим против Империума, и чьё имя должно сгинуть в веках). Ничего из этого, конечно же, нельзя сказать о персонаже, выросшем в условиях, не подразумевающих наличия церковных школ Экклезиархии, или на мире, не благословлённом рождением или деятельностью Имперских Святых. Во многих примитивных культурах, к примеру, могут почитать воина, первым осмелившегося приблизиться к кораблю, принесшему на планету Благую Весть (независимо от того, получил он в награду за свою смелость болт в кишки, или же нет).

Есть ли святые, с которыми ты себя связываешь?

Там, где силён Культ Императора, силён и культ святых. На таких правоверных мирах в день, когда дитя впервые получает благословение Императора, часто случается так, что клирик нарекает ребенку второе имя – имя святого, тем самым призывая его встать на защиту ребенка. Этот святой хранитель будет присматривать за ребенком, защищая его и помогая ему всю его жизнь, а когда придёт час, проводит его в свет Императора. Порой люди получают святого покровителя и при иных обстоятельствах: к примеру, если человек едва не утонул, он принимает посвящение Эппсу Невезучему, святому защитнику от природных опасностей и невзгод. Так что, пережив пару-тройку не самых приятных жизненных эпизодов, человек может обзавестись сразу несколькими святыми покровителями – это совершенно нормально, и никто не мешает почитать их всех, уповая на их помощь в случае нужды.

Как, по твоему мнению, люди могут послужить Императору наилучшим образом?

Людей Империума часто учат, что любой труд – служба Императору, будь то искоренение Его врагов или чистка трюмов Его грузовых кораблей. Тем не менее, большая часть людей верит, что некоторые виды службы Императору угоднее прочих. К примеру, кто-то может верить, что нет службы почётнее, чем уничтожение Его врагов – неважно, еретиков, ксеносов или мутантов, а значит, путь к Его благосклонности лежит сквозь море их крови. Другие почитают добродетели смирения и аскезы, считая, что познать истинный свет Императора можно лишь покинув бренную телесную оболочку. Подобные люди будут практиковать длительные посты и самобичевания, ведь, по их мнению, нет лучше способа добиться Его благоволения. Находятся и те, кто верит, что истинное желание Императора – слышать, как имя Его поминают в молитвах, и потому они несут слово Его на иные миры и озаряют заблудшие души светом Веры. Конечно, иметь место может и смесь всего перечисленного, и нечто совершенно иное – решать только тебе.

Что, по твоему убеждению, произойдет, когда ты умрешь?

Империум – опасное и жестокое место, где жизнь дешева, а смерть обыденна. Жизнь простого гражданина даже на самом благополучном из миров – это ежедневный тяжкий труд, последней наградой за который будет только безымянная могила. Министорум учит, что душу праведного человека, положившего жизнь во имя самоотверженного служения Императору, за вратами смерти ожидает вечный покой. Для многих вполне достаточно осознавать, что их печальная участь и непосильный труд будут сполна вознаграждены после того, как смерть задернет занавес этой унылой пьесы. Некоторые, однако, знают о природе вселенной и о том, что ждет за завесой смерти, гораздо больше, чем бы им того хотелось. Аколиты часто узнают и видят вещи, которые могут сильно изменить их восприятие смерти и того, что приходит после неё, а ведь эти концепции очень сильно завязаны именно на религиозное восприятие. Возможно, каждое действие, что совершает твой персонаж, есть шаг на пути вечного спасения в сиянии света Императора, или, быть может, твой Аколит видел уже слишком многое и прекрасно осознает, что в конце его ожидает лишь леденящее безумие варпа. Как бы то ни было, учитывая весьма рискованный род занятий твоего персонажа, то, как он относится к смерти, может оказывать весьма значительное влияние на формирование его характера и то, как он относится к другим.

Какое влияние оказывает на твою жизнь Министорум?

Наконец, один из важнейших аспектов – как персонаж относится к Экклезиархии, к тому, как они несут свет Императора в массы, и к тем, кто, по их словам, уполномочен говорить и действовать от имени его Бога. Возможно, отношения персонажа с церковью складывались хорошо, и он рос под присмотром суровых, но заботливых аббатов и клириков Схолы Прогениум, а потому с уважением и почтением относится к тем, кто облачен в одежды Министорума. С другой стороны, возможно, твой персонаж в детстве лично наблюдал, как его родителей и друзей предали огню за мелкие проступки по приказу жестокого и безумного исповедника, и потому затаил в своём сердце глубокую неприязнь к тем, кто смеет творить зло, прикрываясь именем Императора. Все может быть и гораздо сложнее, если учесть, что и сам Министорум не избавлен от разногласий, и в его рядах, как, впрочем, и среди членов самой Инквизиции, можно встретить как ревнителя веры, так и человека, глубоко погрязшего в трясине неверия.

Имперские Культы

«Нет, нет, Сыновья Сола – это вон те, в золотых капюшонах! А с синими пальцами – это Сыны Септа»!

- диалог двух купцов в ходе Фестиваля Всех Святых, Синтилла

Обширная структура Министорума включает в себя бесчисленные фракции, философские течения и братства, приверженцы и члены каждого из которых поклоняются Императору своим, особым и уникальным способом. Сильные группы собирают вокруг себя многочисленных сторонников, и постепенно обзаводясь могуществом и влиянием, становятся «культами». Такой культ есть не что иное, как отдельная ветвь обширного древа служителей Императора, существование которой санкционировано Экклезиархией. Они появляются в основном по двум причинам. Первая: когда Министорум присоединяет новый мир к пастве Империума и поглощает местную религию (позволяя аборигенам сохранить привычные праздники, обряды и обычаи в обмен на отождествление своего бога (или пантеона) с Императором). Так формируется новый культ, со своими правилами, ритуалами и святыми.

Вторая (куда более редкая) наступает, когда деяния какого-то одного человека столь велики, что становятся легендами, вдохновляющими других людей следовать по его стопам. Подобные случаи проходят тщательную проверку со стороны Экклезиархии, которая призвана определить, являлись ли мотивы и поступки этого человека такими уж «чистыми». Во многих случаях, независимо от того, было получено разрешение или же нет, этот человек может стать центровой фигурой культа, и его последователи будут стараться подражать деяниям своего кумира в стремлении как можно лучше послужить Императору. Какова бы ни была форма культа, он может обладать огромной властью в Экклезиархии и, соответственно, в Империуме. Принадлежность к правильному культу может принести тебе различные блага и положение в обществе, а к неправильному – смерть. Система культов Министорума обеспечивает ему одновременно и стабильность, и массу поводов для междоусобиц. Первое означает, что таким образом к свету Императора придут миллионы душ; что, позволяя различным культурам сохранять свою самобытность и привычки старой веры в форме культа, Министорум объединяет бессчётные миллионы людей, единственная связь между которыми при иных обстоятельствах состояла бы только в общности генетического наследия. Кроме того, такой подход даёт главное – единство всех Имперских культов вокруг веры в Императора. Впрочем, то же самое разнообразие вызывает и массу внутренних конфликтов и раздоров. Многие культы конфликтуют по поводу даже мельчайших нюансов веры, вроде разногласий по поводу выбора ноги, с которой следует ступать под своды храма, не говоря уж о вопросах вроде «угодно ли Императору, когда от его имени говорят простые смертные?». Результатом подобных разночтений могут быть как небольшие местечковые споры, ограниченные острыми богословскими дебатами и изощренным закулисным политиканством, так и планетарного размаха погромы, направленные против сторонников определённого культа. В каждый произвольный момент времени десятки культов по всему сектору находятся в той или иной форме взаимного противостояния, выливающегося порой в открытые вооружённые столкновения. Министорум порой вмешивается в подобные конфликты, но только когда они начинают угрожать стабильности Империума (первым и достаточным признаком угрозы считается задержка планетарной десятины), или если богословские умствования пересекают черту, отделяющую их от ереси. Во всех остальных случаях культам предоставляется право улаживать свои конфликты как угодно – на благо и во имя Императора.

Помимо того, что культы учат людей «единственно верным» способам поклонения Императору, они, как это ни печально, являются ещё и весьма удобной структурой для тех, чья цель – уничтожить Империум. Великое изобилие различных культов – идеальная ширма для таких нечестивых и порочных практик, как поклонение ксеносам и почитание Губительных Сил. Под маской верных слуг Императора подобные группы могут невозбранно расти и множиться, оставаясь незамеченными. Очень трудно определить с первого взгляда, какой из культов истинно верует, а какой в сердце своём скрывает гниль ереси. Впрочем, где-то тут и выходит на сцену Инквизиция…

Культы Каликсиса

В Секторе Каликсис великое множество санкционированных культов – некоторые из них обладают весьма и весьма значительным могуществом и богатствами, а членство в них очень престижно. Почти наверняка хотя бы некоторые из них известны Аколитам благодаря либо громкой репутации (не столь важно, благой или дурной), либо весомому влиянию культа на дела Министорума. Кое-какие из них могут стать очень ценными союзниками или сильными покровителями Аколитов в их делах на службе Инквизиции – как бы то ни было, никогда нельзя знать наверняка, движет ими забота о благе Империума или лишь самого культа. Ниже приведен список культов, развернувших широкую деятельность на просторах Сектора Каликсис.

Друзусиане

Друзусиане стали первым из официально признанных Министорумом культов Каликсиса. Сформированный ещё в те дни, когда Друзус только стал святым, он быстро распространился по сектору – говорят, что даже нынешний Кардинал Игнасио состоит в его рядах. Предназначение культа просто: продолжать великое дело Друзуса, укрепляя власть Империума в Секторе Каликсис. Лишь безусловное владычество над сектором должным образом почтит память Друзуса и воплотит его мечту о покорении Каликсиса. Друзусиане учат, что величайшими доблестями в глазах Императора являются отвага и самоотречение. Те, кто не готов пожертвовать своей жизнью во имя Его, недостойны и Его благословения, а нежелание сражаться с Его врагами, или, того хуже, какое бы то ни было сосуществование с ними – непростительный, смертный грех.

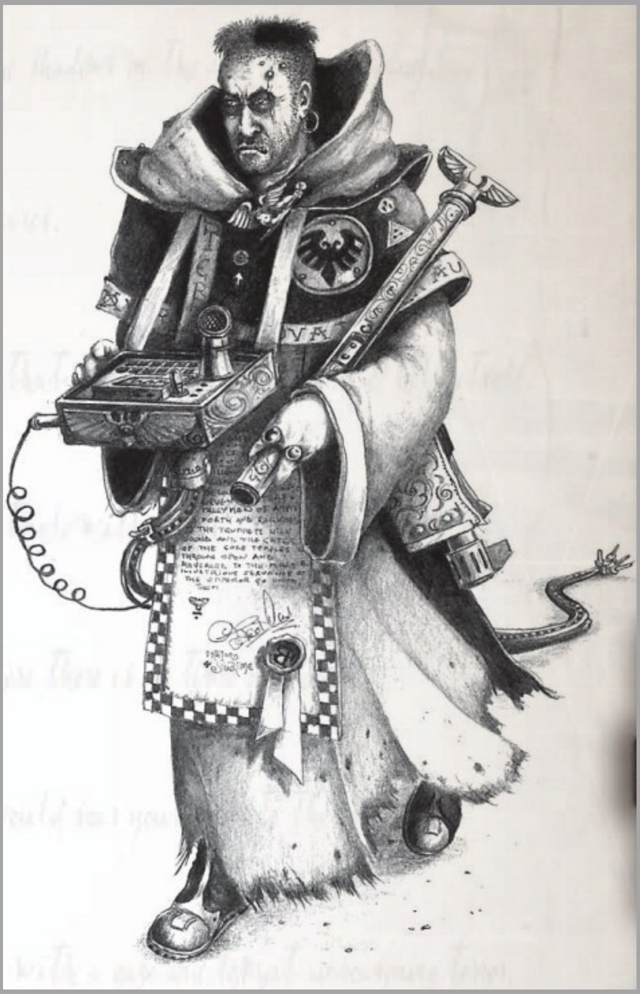
Наиболее важным для культа праздником, естественно, является День Друзуса. В этот день члены культа устраивают сходы, на которых рассказывают друг другу о деяниях во имя Святого Друзуса, совершённых ими за прошедший год. Культ, что неудивительно, в основном привлекает солдат и прочих воинственных личностей, хотя членство в нем открыто для каждого, кто преклонит свои колени перед статуей святого и поклянется продолжать его дело. Символ культа – Клинок Друзуса, изогнутый серебряный цепной меч.

Витрианов Завет

Как и большая часть остального Империума, Сектор Каликсис затронут зелёной чумой – орками. Хотя Каликсис, к счастью, пока не подвергался ни одному их полномасштабному нашествию, на некоторых диких мирах существуют очаги обитания диких орков, а на отдаленные форпосты и колонии периодически совершают налеты их «окультуренные» сородичи. Именно вокруг орков обращаются основные идеи Витрианова Завета – культа, сформированного на базе императива о необходимости уничтожения этих ненавистных ксеносов. Витриан был исповедником, приданным 88-му Геронорийскому полку во время 4-го Крестового Похода на Эпоканус. Накануне решающего орочьего штурма, стоя на стене Города Шпилей, Витриан держал речь перед солдатами, в которой он поклялся, что если Император дарует им победу, он, Витриан, не будет знать отдыха, пока орочья зараза в Каликсисе не будет вычищена. Вопреки всему, орки были отброшены и уничтожены – так был провозглашен Витрианов Завет. Хотя сам Витриан был убит в ходе сражения, те, кто выжил, разнесли его слово по всему Сектору. Многие люди, чьи жизни были разрушены стараниями зеленокожих тварей, вскоре приняли Завет и объединились, дабы покончить с орочьей угрозой сектору.

Сам культ работает в двух плоскостях. Члены его «публичной» ветви несут слово о Битве за Шпиль и о том, как Император ниспослал благую весть, даровав триумфальную победу в том сражении. Они же ведут поиск мест, где идут сражения с орками и принимают в них активное участие. Деятельность членов его «административной» ветви куда менее заметна – оперируя финансами культа, он организовывают мероприятия и кампании по уничтожению орков. Кроме того, они принимают участие в политических играх сектора и лоббируют распределение Имперских ресурсов на обеспечение мер по истреблению орков, а также поддержку текущих и развертывание новых военных кампаний на заражённых орками территориях.

Являясь военизированным культом, Витрианов Завет отмечает все священные праздники в честь воинов-святых (включая Друзуса), и в особенности тех, кто одерживал громкие победы над зелеными ордами. Кроме того, они довольно широко известны своим обычаем свершать символические орочьи жертвоприношения на День Вознесения Императора. На цивилизованных мирах это, как правило, обставлено в форме сжигания чучел или массовой казни выкрашенных зеленой краской преступников. Однако кое-где в дело идут самые что ни на есть настоящие орки (обычно, правда, предварительно убитые в бою). В культе состоят самые разные люди, но, как правило, все они относятся к числу тех, чья жизнь, так или иначе, пострадала в результате встречи с орками. События те могут быть как вполне возвышенными и трагическими (скажем, гибель любимых людей), так и довольно тривиальными (как, к примеру, перебои в поставках любимого сорта сыра из-за орков-флибустьеров, промышляющих на Имперских торговых маршрутах). Как бы то ни было, все члены культа искренне ненавидят орков. Символ культа – горящий шпиль, призванный напоминать о Витриане и пламени, в котором был откован Завет.



Сёстры Пустоты

Члены этого благотворительного женского культа проводят большую часть своей жизни, бороздя звёздные маршруты между мирами и помогая путешественникам и экипажам справляться со стрессом от пребывания в варпе. Изначально сформированный как неофициальная группа клириков и монахинь, призванная оказывать помощь паломникам, отправляющимся в космос, впоследствии культ получил и официальное признание Экклезиархии. С тех пор ряды его только множились, и теперь, хотя большая часть его членов все же придерживается паломнических маршрутов, встретить их можно практически на любом Имперском судне. Немногие капитаны откажутся взять на борт одну из Сестёр, а экипаж всегда с радостью принимает их присутствие на борту. Существует древнее, хотя и недоказанное поверье, что женщины лучше переносят путешествия сквозь варп – якобы их мозг легче справляется с гнётом подобных стрессов. Правда это или нет, но членством в невоенном обществе «космических сиделок» мужчины интересуются нечасто.

У культа нет собственных святых покровителей, но они отмечают все праздники, соответствующие их убеждениям. Культ в основном привлекает сильных женщин (независимо от социального положения), решивших посвятить свою жизнь помощи тем, кто в ней нуждается. Большую часть культа составляют пустотницы, и многие из них – потомственные Сёстры. Эмблемой культа является чёрный диск, символизирующий пустоту космоса. Стоит отметить, что в отличие от большинства культов, в собственности которых находится множество храмов на различных мирах и, как правило, один центральный (самый крупный) храмовый комплекс, играющий роль штаб-квартиры, у Сестёр есть лишь одна-единственная часовня. Она расположена на «Мизерикорде» и является единственным официальным местом встречи Сестёр Пустоты.

Культ Красного Искупления

Искупление – экстремистская фракция Министорума, отделения которой можно встретить на множестве миров. В зависимости от того, кого ты спрашиваешь, их могут называть как сборищем кровожадных фанатиков и безумцев, так и последним истинным культом Императора. Столь большой разброс мнений объясняется тем, что члены Искупления – ультрапуритане, проявляющие крайнее рвение во всем, что касается исполнения воли Императора. Они гордятся тем, что непрестанно и без устали отлавливают и истребляют мутантов, псайкеров и еретиков. Кроме того, они очень любят огонь.

Присоединиться к Искуплению означает посвятить всю свою жизнь без остатка миссии очищения Империума от скверны максимально жестокими методами – Искупление учит, что полумер никогда не бывает достаточно. Кроме того, в культ куда легче вступить, чем покинуть его ряды, поскольку большинство культистов с крайним неодобрением смотрят на тех, кто столь вероломно «предал» Императора. Нередки случаи, когда различные ячейки Искупителей вступали в смертельные междоусобные битвы по малейшему подозрению в ереси и нечистоте, разрывая тела побежденных в клочья и сжигая их останки.

Культ соблюдает святые праздники исключительно в честь Императора, поскольку верит, что только Он – единственная истинная сила Империума. Они с недоверием относятся ко всем прочим культам и любым святым, подозревая их в порче и отступничестве. Основную массу культа составляют неграмотные, угнетённые и отчаявшиеся бедняки, принявшие культ ради чувства власти и ощущения конкретной цели, коих они были лишены всю свою жизнь. Этими армиями без знамен командуют опасные и весьма харизматичные люди, которых ведёт за собой безоглядная вера в Императора. Искупители используют множество символов, но в Каликсисе наиболее распространённый из них – два скрещенных факела.

Принадлежность к Культу

Многие Аколиты в прошлом принадлежали (или принадлежат и поныне) к различным Имперским культам. Членство в любом из них может быть следствием обычаев их родного мира, их профессии или некоего события, которое изменило их жизнь. Как бы то ни было, принадлежность к культу есть то, что влияет на все аспекты жизни человека, и порой формирует основу его личности и морального и поведенческого кодекса. Иногда может возникнуть даже конфликт интересов, когда правила культа требуют от Аколита одного, а его Инквизитор – прямо противоположного. К счастью, подобные ситуации редки, да и сами Инквизиторы предпочитают рекрутировать Аколитов, взгляды которых гармонируют с их собственными. Гораздо более вероятна ситуация, когда культ, к которому принадлежит Инквизитор, влияет на него и, тем самым, на его Аколитов.

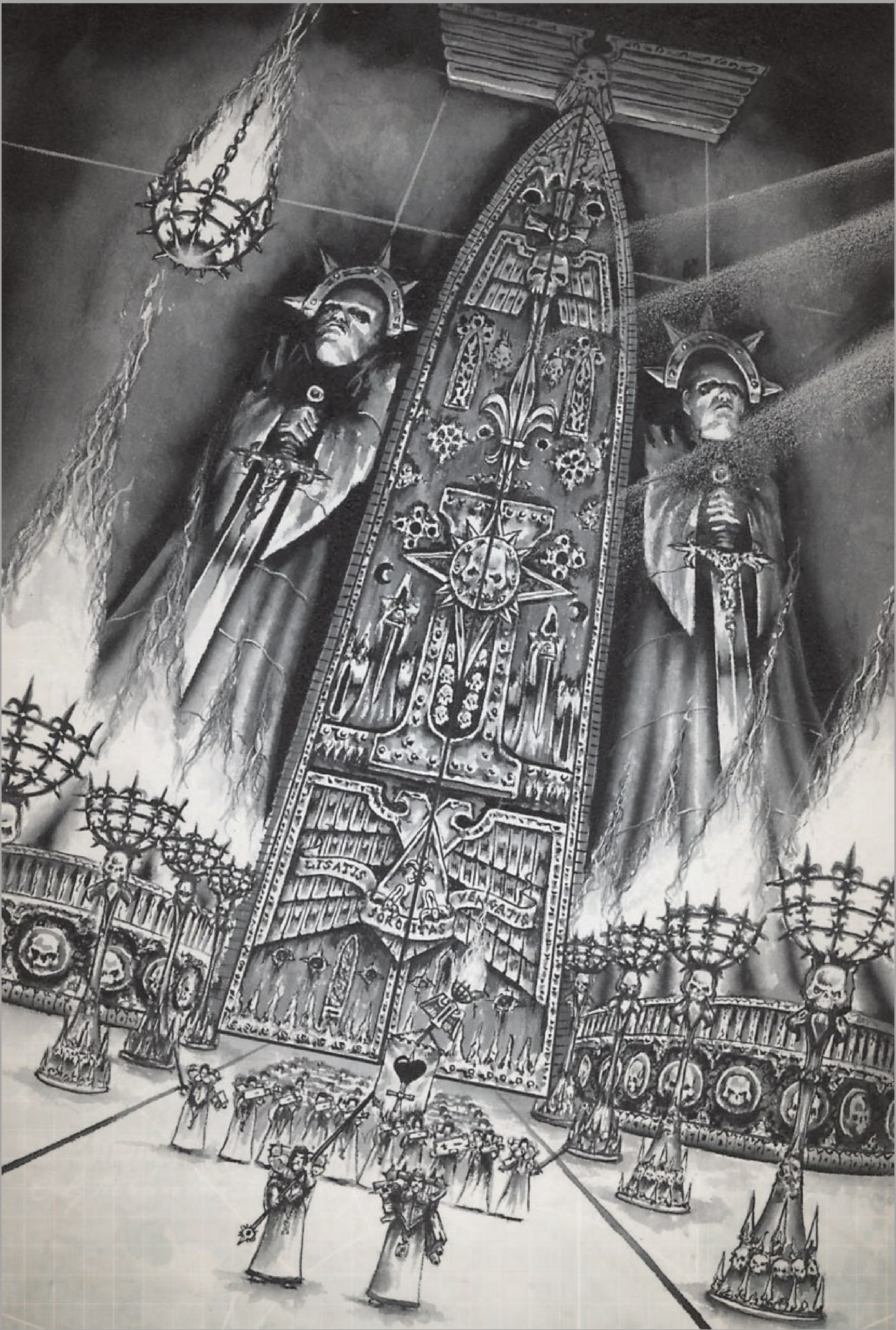
Наиболее распространёнными обязанностями, которые накладывает членство в культе, является членская десятина, соблюдение особых ритуалов и святых праздников, посещение собраний культа или иноземных собратьев по культу во время путешествий, а также распространение слова о культе – всё это может вестись как открыто, так и тайно.

Первая обязанность, пожалуй, является и наиболее важной: в конце концов, без десятины и даров от своих приверженцев многие культы попросту не смогли бы существовать. Хотя деньги и являются общепринятым средством выражения верности культу, человек с особыми талантами или привилегиями способен проявить ее и иными способами. Особенно верно это в отношении Аколитов, чья относительная свобода в структуре Имперского общества позволяет получить доступ туда, куда большинству граждан ход попросту заказан. Аколита могут попросить доставить послание, проведать удаленную общину собратьев, или обратить к культу новых верующих там, куда ведёт Аколита его служба. Вместо денежных взносов могут взимать и иные виды дани – информацией или привлечёнными в культ друзьями и родственниками. Как бы то ни было, редкие члены культа отказываются платить своему культу десятину, поскольку она воспринимается как способ продемонстрировать свою верность Императору.

Соблюдение определённых ритуалов и обрядов – еще одна грань принадлежности к культу. Хотя для посторонних это может казаться не более чем привычкой носить странную одежду, спать не как все, и тому подобными причудами, для членов культа все эти обязанности весьма важны и значимы. Пренебрежение ими означает недостаток твёрдости убеждений и, следовательно, слабость веры. Почитание святых дней – также важная часть обязанностей члена культа. Порой это может быть довольно затруднительно, особенно для Аколитов, которым порой приходится посещать миры, на которых циклы, времена года и его продолжительность могут варьироваться в самых непредсказуемых пределах. Стандартная практика в этом случае – отсчет персонального времени, при котором день сменяется, когда Аколит ложится спать или просыпается. Как бы то ни было, почитаемый Аколитом святой праздник превалирует над любыми мирскими делами – он может отказаться отправиться в путешествие, вступить в битву или принимать участие вообще в каком бы то ни было социальном взаимодействии, если того требуют правила культа.

От членов культа также требуется поддерживать контакт со своими собратьями при каждой возможности – особенно это касается тех, кто много путешествует. Кроме того, согласно этому же самому правилу, Аколит всегда может рассчитывать на помощь культа. К сожалению, реальность такова, что в итоге он неизбежно сделает для культа больше, чем культ для него. Правда, если человек истинно верует, подобная ситуация его ничуть не смущает (скорее даже радует). Однако и это может стать проблемой – стремясь угодить своему культу, Аколиты однажды могут обнаружить себя в самой гуще каких-нибудь весьма неприятных местечковых конфликтов. И хотя большая часть культов уважает работу Инквизиции и не мешает Аколитам исполнять их священный долг, находятся и те, кто ставит свои интересы превыше долга служителя Инквизиции. В этой ситуации решение, как всегда, ложится на плечи самого Аколита, которому порой стоит тщательно взвесить все «за» и «против» и решить, будет ли игра стоить свеч.

Из вышесказанного можно сделать вполне очевидный вывод – быть «хорошим» культистом довольно трудно, и присоединяться к одному из культов стоит лишь тем Аколитам, которые твёрдо знают, что они делают.


LISATIS
SORORITAS
VENGATIS

Слово Императора

«Свет Императора озарит каждый уголок этой галактики, нужно лишь, чтобы мы продолжали нести Его факел».

- Миссионер Флестин Друнн

Экклезиархия никогда не останавливается перед возможностью распространить учение Императора. Слово Его постоянно растет и ширится, охватывая все больше и больше миров, ибо оно идет по пятам Его армий. Не считая миров, захваченных ксеносами, и тех, что не способны поддерживать жизнь, остаётся несчётное число тех, где человечество все-таки укоренилось, потеряв при этом контакт с остальным Империумом. Зачастую подобные миры, оставшись один на один с враждебной вселенной, впадают в варварство и язычество. Когда подобный мир открывают заново, Министорум всегда находится среди первых, кто устанавливает с ними контакт, дабы убедиться, что местное население отныне склонится пред сиянием славы Императора. Кроме того, они попросту необходимы для того, чтобы искоренить ересь среди туземцев и решить, стоят ли они присоединения к Империуму. Порой случается так, что ситуация безнадёжна и население планеты приходится очистить, дабы мир можно было заселить заново, уже «добрыми агнцами». Даже после того, как мир примет правление и веру в Императора, полное обращение туземцев может занять годы. Целые ветви Министорума занимаются именно этим, и их представители путешествуют от мира к миру, инспектируя веру местных жителей.

Новые Миры

Когда новый мир обнаружен, Администратум фиксирует его местоположение и оценивает полезность согласно имеющейся на руках информации. И хотя некоторые миры открывают полноценные экспедиции Флотов Эксплоратор, большая их часть приходится на одиночные корабли или небольшие эскадры Вольных Торговцев и прочих сомнительных личностей. Соответственно, информация о новом мире может быть в лучшем случае приблизительной, а в худшем – и вовсе ложной. Не раз и не два Вольные Торговцы попросту скрывали координаты новых миров, чтобы извлечь из них как можно больше прибыли. Как бы то ни было, как только Администратум должным образом обрабатывает имеющуюся информацию (задача, которая порой может занять годы, несмотря даже на то, что именно эти данные считаются приоритетными – стоит учитывать, что в Империуме ежегодно открывают и переоткрывают тысячи миров), формируется ордер, позволяющий иным ведомствам Империума решить, представляет ли для них та или иная планета какой-либо интерес. В случае если на планете имеется человеческое население, в дело вступает и Министорум.

Следующий шаг после получения ордера – проведение сканирования мира с высокой орбиты. Это позволяет собрать значительное количество предварительной информации – уровень технологического развития, основные географические данные и список наиболее распространённых ресурсов. Все, конечно, зависит от уровня развития населения, но именно тут может наступить момент, когда туземцам станет известно об Имперском присутствии. Если так и происходит, исхода может быть два: аборигены либо склоняются пред волей Империума, либо сопротивляются. Во втором случае Имперские войска быстро и жестоко подавляют сопротивление, сокрушая его за столь дерзновенное отступничество. Сразу после этого, а также если туземцы остались в неведении касательно того, что к ним обращён взор Империума, события переходят в следующую фазу.

Министорум прибывает во всей своей славе – сотни миссионеров и тысячи младших послушников Экклезиархии высаживаются на планету. Их задача – обратить население в истинную веру, научить их почитать Императора и преклоняться пред Ним. Вторая их задача – изучить культуру и историю местных жителей на предмет любых возможных признаков ереси. Как правило, процесс начинается с местных лидеров – королей, правительств и диктаторов. Обрати в правую веру правителя – и народ обратить будет куда легче. В процессе идет и поглощение местной религии путём интеграции её в Министорум в качестве ещё одного культа. Не исключено, впрочем, что её просто объявят ересью. Со временем население начинают учить, что они всегда были верными слугами Императора, а боги, которым они некогда молились, были «эхом» Его величия.

Всегда есть шанс, что Аколитам удастся принять участие в этом этапе интеграции мира в состав Империума. К примеру, они, призванные Инквизицией, замаскированные купцами или поселенцами, должны будут попытаться внедриться в местное сообщество и, исследуя туземную культуру и саму планету, достигнуть самых глухих и отдаленных её уголков в поисках малейших признаков ереси и духовной скверны.

Скверна Ереси

«Что в первую очередь возбудило мои подозрения? Хм… пожалуй, всё-таки щупальца».

- Исповедник Крексус

Выражаясь максимально простыми терминами, ересь суть всё, что противоречит постулатам веры в Императора и делается не но благо Империуму. Из-за того, что Император не просто правитель, но Бог, поднять оружие на Него и Его слуг есть не просто измена – это ересь. Таким образом, любого врага Империума можно также смело именовать и еретиком. Правда, это происходит далеко не всегда, поскольку Министорум редко клеймит людей еретиками за попытку сбросить ярмо правления Империума или убийство Гвардейца. Они считаются просто мятежниками и, хотя за их действиями и может скрываться скверна еретического учения, с ними предпочитают разбираться вполне обыденными методами. Экклезиархию интересуют те, кто не просто отвергает Императора, но ещё и ставит кого-то на Его место. Лишь рабы и слуги ксеносов и варп-сущностей считаются истинными еретиками – именно на них Министорум столь упорно охотится по всему Империуму.

Поиск еретиков, однако, может стать нетривиальной задачей. Учитывая наличие тысяч Имперских культов и святых, очень легко скрыть под маской благочестия еретическую суть. До некоторой степени Министорум, конечно же, следит за чистотой собственных рядов, но невозможно полноценно контролировать религиозную организацию, распространившую своё влияние на столь огромное расстояние и на такое громадное число миров. Но даже тот, кто по всем признакам запятнан ересью, виновен отнюдь не всегда. К примеру, псайкеры и мутанты – две группы, которые часто испытывают на себе гнёт подозрения в ереси, порой вполне заслуженного, порой – нет. И хотя по идее их надлежит заклеймить отродьями, противными взору Императора, и очистить Империум от их присутствия, они слишком глубоко интегрированы в общество, чтобы от них можно было просто избавиться.

Как бы то ни было, Министоруму и прочим Имперским ведомствам приходится полагаться на следственный процесс и обработку разведывательной информации; планеты и местные жители подвергаются постоянному мониторингу на предмет ереси, личности святых и деятельность культов проверяются и перепроверяются, разыскиваются причины и источники малейших слухов о творящихся и свершённых тёмных делах.

Работа с Ересью

Аколиты периодически попадают в ситуации, где перед ними встает вопрос – считать что-либо ересью или кого-либо еретиком, или же нет. Рано или поздно, (скорее рано) им, естественно, придется связаться с чем-нибудь весьма скверным, однако ересь все ещё необходимо отделить от обыкновенных, мирских злодеяний. Аколитов учат, что процесс определения и искоренения ереси делится на три стадии. Это подозрение, расследование и очищение.

Подозрение

Часто единственной уликой, на которую Аколиту приходится опираться в деле обнаружения ереси – его собственные инстинкты. И Экклезиархия, и Инквизиция поощряют расследования, начинаемые по наитию – считается, что это сам Император указывает им на своих врагов. Данный подход, в сочетании с широчайшими возможностями организации, подобной Инквизиции, означает, что очень немногие люди могут чувствовать себя в безопасности в ходе полномасштабной кампании по выявлению еретической скверны. Аколитов учат, что никто и ничто не может стоять выше подозрений – практика, способная у любого развить острую паранойю, ещё одну «добродетель», высоко ценимую Инквизицией.

Расследование

Как только цель установлена, следует приступить к следующей стадии – расследованию. Во многих случаях, особенно когда дело касается Инквизиции, сбор доказательств – дело десятое; в первую очередь, как правило, назначают виновных. Улики, полученные в ходе расследования, призваны, скорее, помочь взявшемуся за дело обвинителю загнать избранную жертву, нежели выяснить что-то определённое. Из-за того, что поймать еретика все же необходимо, ключевой частью многих расследований становится скрытность. Зачастую даже малейший слух о подозрительных личностях, вынюхивающих сведения о культистском подполье, позволит этому самому подполью просто раствориться в толпе и лишить незадачливых Аколитов малейших шансов на удачное завершение расследования. Поэтому Инквизиция предпочитает наносить удар как можно скорее, руководствуясь, порой, самыми косвенными доказательствами. В конце концов, гибель невинных считается приемлемой ценой, если в итоге схвачен и уничтожен истинный еретик.

Очищение

Как только ересь выведена на чистую воду, следующий шаг – её искоренение. Задача эта может оказаться куда более трудной, чем кажется на первый взгляд – многие еретические культы подобны сорнякам, что вырастают на грядке после каждой прополки. Учение Экклезиархии и Инквизиции в этом вопросе предельно ясно – Император вознаграждает за тщание. Если существует хоть малейшее подозрение, что нечто запятнано сношением с ересью, оно должно быть уничтожено. Порой ересь настолько разрастается, что поглощает целый улей или континент – где-то на этом этапе Экклезиархия прекращает применять индивидуальный подход. Министорум умеет оставить милосердие в стороне и, в случае надобности, применить самые беспощадные методы, способные привести к гибели городов и целых миров: будь то кованый сапог полноценной военной кампании, всепожирающее атомное пламя или клубящиеся облака вирусной бомбардировки. Лучше мёртвый мир, чем мир, не склонившийся пред Императором.

Ереси Каликсиса

Амбрская Ересь

В самом сердце Марки Друзуса лежит мир Спекторис, планета-океан, практически целиком покрытая водой, жители которой промышляют морскую живность, экспортируя улов близлежащим планетам и системам. Летописи гласят, что годы тому назад на планете набрал силу культ, поклонявшийся Императору в образе могучего морского бога, чья обитель сокрыта толщей бездонных вод. Члены культа, почитая Его, отплывали туда, где океан был особенно глубок и бросали свои приношения в воду. По мере того, как культ копил силу, его обряды становились всё темнее – начали ходить слухи о человеческих жертвоприношениях и кровавых ритуалах. Вскоре Экклезиархия начала следствие и, ценой смерти нескольких её агентов, культ был разоблачён. Стало ясно, что они поклонялись ксено-существу по имени Амбра, обитавшему в глубочайших расселинах океанического дна. В ходе короткого, но жестокого конфликта, развернувшегося как над волнами, так и в толще вод, Амбра, его детеныши и все культисты были уничтожены. В качестве меры предосторожности, все виды океанической жизни, не нужные для производства пищевых ресурсов, претерпели очищение. Однако ходят упорные слухи, что не всё потомство Амбры было уничтожено – якобы некоторые из этих существ всё ещё таятся в глубинах Спекториса, наблюдая и выжидая удобный момент, чтобы воспрянуть вновь.

Ореол Тьмы

Сектор Каликсис расположен на самой границе галактического диска и напрямую граничит с Призрачными Звёздами. Говорят, что тот, кто смеет шагнуть за эту границу, редко возвращается назад тем же человеком, каким был в начале пути. Там, во тьме пустоты, за пределами взора Бога-Императора, место невообразимых и чуждых человеку вещей. Не так давно Ордос Каликсис вскрыли деятельность организации, члены которой именовали себя «Ореолом Тьмы» и занимались тем, что отвозили людей в пределы Призрачных Звёзд, чтобы вернуть их каким-то образом «измененными». Судя по всему, культ состоял из кабала капитанов кораблей, в том числе, офицеров Имперского Флота, которые за время своей деятельности успели перевезти куда-то в область Призрачных Звёзд многие сотни человек. Все эти люди, хотя и вернулись к своим обычным жизням, были некоторым неясным образом изменены – с уверенностью можно сказать, что самими собой они уже не были точно. Опасаясь проникновения агентуры ксеносов в сектор, Инквизиция быстро и решительно нанесла удар, разгромивший Ореол Тьмы. К несчастью, Инквизиции так и не удалось выяснить координаты конечного пункта назначения в запретной области космоса, куда культисты поставляли людей. Одни члены Ордосов позже начали утверждать, что удар был нанесён слишком поспешно, отчего важные улики были безвозвратно утеряны; другие в то же время твердили, что поспешность была вызвана острой необходимостью – якобы назревала страшная катастрофа, и предотвратить её можно было, лишь действуя незамедлительно и очень решительно. Как бы то ни было, но поиск людей, затронутых деятельностью культа и сил, стоящих за ним, всё ещё продолжается.

Святые

«И хотя они растерзали плоть её клинками своими, размололи кости её в пыль кулаками своими и пожрали органы её ненасытными пастями своими, не было у них ничего, что поколебало бы её веру».

- выдержка из «Благословенных Мучений Святой Эланы»

В Секторе Каликсис почитают многих святых – мужчин и женщин, отдавших жизнь во славу Императора. Некоторые из них – «малые» святые, и почитают их разве что в одном-единственном городке, другие же знамениты, и слава их простирается везде, где установлена власть Империума. Большие и малые, святые формируют человеческий лик Министорума, давая верующим возможность олицетворять себя с ними и, тем самым, получать духовное утешение и силы жить дальше. Святых часто ассоциируют с различными аспектами человеческой деятельности, например, с космическими путешествиями или чувством вины. Некоторые святые ещё более специализированны и покровительствуют, к примеру, пастухам норовистых гроксов. Помимо всего прочего, это означает, что независимо от ситуации всегда есть святой, который присматривает за тобой, и которому ты можешь вознести молитву о защите. Истинно верующие воспринимают всё это очень серьёзно, и обвешиваются символами и знаками сразу нескольких святых. Помимо религиозного значения, святые играют важную роль в Имперской культуре. Их именами называют буквально всё – от планет и космических кораблей до улиц и детей. Часто имена святых дают, дабы таким образом придать наречённому некоторые свойства святого – так, к примеру, в случае с кораблями, носящими имя «Святой Друзус» (коих в секторе насчитывается в общей сложности сто тринадцать штук), подразумевается, что судно в бою будет неистовым, как и сам святой-воин. Подводя итог, можно с уверенностью сказать, что святые составляют очень важную часть жизни гражданина Империума, а культ их столь же велик и всеприсущ, как и Культ самого Императора.

Друзус Воин

Вне всякого сомнения, величайший из каликсианских святых, Друзус восседает одесную от самого Императора в умах и сердцах большинства граждан Каликсиса. С самого детства им рассказывают легенды о великом генерале Друзусе и его непобедимых армиях. Им рассказывают, как он вернул в сектор свет Императора и очистил его от нечестивых ксеносов, совсем было пустивших здесь корни. Именно благодаря его деяниям ныне и существует Сектор Каликсис. Министорум, со своей стороны, сделал и продолжает делать все, чтобы имя его не изгладилось из людской памяти – где бы ни вырастал храм в честь Императора, в нем обязательно будет статуя или хотя бы образ этого святого. Кроме того, очень мало святых, в честь которых организован столь многочисленный и могущественный культ, обладающий к тому же весьма значительным влиянием на все сферы общественной и государственной деятельности Каликсиса.

Будучи могучим и очень хитроумным полководцем, Друзус остался в памяти людей как прямой, честный и отважный воин. Именно Друзуса солдаты молят об укреплении веры в Императора и Империум, прежде чем броситься в гущу битвы. Призвать Друзуса – значит взмолиться, чтобы праведная мощь самого Императора направила твою руку в бою. На некоторых мирах имени этого святого посвящены целые полки Имперской Гвардии – к примеру, 23-й Клоувский полк, который именуют не иначе как Драгунами Друзуса – каждый день своей жизни, в часы, когда они не сражаются с врагами Императора, Драгуны проводят в молитвах, обращенных к этому святому. Надвратные арки их тренировочных лагерей часто осеняют ликом Друзуса, к покровительству которого каждому кадету следует воззвать, прежде чем войти.

Величайшее святилище Друзуса расположено в стенах синтиллийского Светоносного Собора. Там же находится и штаб-квартира его культа, куда съезжаются со всего сектора его последователи, чтобы обсудить дела организации. Именно там будущие культисты собираются, чтобы доказать свою приверженность святому, и церемонии эти бывают весьма и весьма многолюдными, собирая подчас десятки тысяч душ. По убеждениям самих культистов, Друзус во славе своей уступает лишь самому Императору, и стоит превыше даже лидеров Экклезиархии. Не меньшую роль в жизни культа играет и храмовый комплекс на Маккабеус Квинтус, выстроенный на том самом месте, где во времена Ангевинова Крестового Похода Друзус чуть не погиб, и откуда начался его путь как святого. Вслед за ними можно назвать Сентинел, мрачный мир-храм, расположенный в Марке Друзуса. Точные причины, по которым этот мир имеет отношение к святому, неясны, но многие тысячи людей продолжают совершать паломничество на Сентинел, часто лишь затем, чтобы умереть в тени монумента Друзуса. Как бы то ни было, этот мир свят для последователя культа Друзуса, и каждый, кто рассчитывает занять значительное положение в его рядах, должен отправиться туда, дабы получить благословение святого. Учитывая сопряженные с таким путешествием опасности, успешное возвращение с Сентинела домой – весьма весомое «доказательство» его благоволения.

Видикус Несчастный

Видикус жил многие сотни лет тому назад, и жизнь его была полна неудач и роковых катастроф. Согласно легендам, он был Вольным Торговцем – что уже крайне необычно для святого. Говорят, что он в одиночку исследовал многие неосвоенные пределы сектора, значительно раздвинув его границы. Тогда, говорят, он был очень жадным и мелочным человеком, чьей единственной целью была эксплуатация открытых им миров и наращивание собственного богатства и власти. Как и во многих подобных историях, несчастный случай изменил его отношение к жизни и направил его стопы к свету Императора. В случае с Видикусом этим несчастным случаем стало похищение его дочери бандой ксеносов-пиратов. Он стал одержим идеей во что бы то ни стало отыскать её, перевернув вверх дном хоть весь сектор, если понадобится. Кроме того, он обратился к Императору и ежечасно молил Его о помощи. Тем не менее, всё, что он получал, так это сплошные беды, одну за другой. Сначала его экипаж попытался поднять бунт, и ему пришлось заманить мятежников в трюм и открыть шлюзы в зияющую пустоту. Затем его корабль затерялся в варпе и Видикус едва не потерял рассудок, но все-таки смог вернуться в реальный космос. Почти тут же его корабль атаковали орки, и ему пришлось отрезать и съесть собственную руку, чтобы впечатлить зеленокожих и получить свободу. Легенды о поисках Видикуса длинны и многочисленны, но основных моралей в них две: во-первых, сколь бы ни была ничтожна надежда вновь увидеть дочь, Видикус никогда не сдавался; и, во-вторых, несмотря ни на какие опасности, что подсовывала ему вселенная, он никогда не терял веры в Императора и Его направляющую длань. Годы спустя после того, как Видикус пропал без вести, так и не отступившись от поисков (странно, но имя дочери не сохранилось ни в одной из хроник), группа клириков собрала все рассказы, легенды и басни о злоключениях и путешествиях Видикуса на страницах одной книги. Это событие стало моментом, когда Министорум признал его поступки деяниями во имя Императора и причислил к лику святых. Сегодня в секторе мало найдется мест, жители которых не рассказывали бы историй о злоключениях Видикуса, волей судеб занесённого на их собственную планету.

Хотя у этого святого нет собственного культа, у него множество поклонников. Большая их часть в какой-то степени была затронута более или менее схожей трагедией, ну а остальные относятся к числу тех, что склонны к рискованным, а то и попросту глупым поступкам. Во времена нужды они обращаются к Святому Видикусу с просьбой сохранить их и даровать им надежду. Святилища его разбросаны по всему сектору – укрытые в тёмных уголках больших соборов, они буквально замусорены мелкими пожертвованиями и бумажками с молитвами и просьбами. Путешественники часто возносят Видикусу молитвы о благополучном завершении пути – на борту космических судов нередко устраивают импровизированные часовни в его честь. Имя святого нередко всплывает в повседневных разговорах – скажем, распространённая фраза «Видикус тоже надеялся» применяется к мероприятиям с призрачным шансом на успех, а если некто «пошел за Видикусом», значит, этот некто одержим некоей несбыточной идеей. Аколиты довольно часто призывают Видикуса в ходе своих миссий, а порой и вовсе вырезают молитвы к нему на внутренней стороне своих доспехов. Недаром часто шутят (когда Инквизитор не слышит), что из Видикуса вышел бы хороший Аколит.

Рибил Горт Смотрящий во Тьму

Рибил Горт является очень необычным святым – дело в том, что при жизни он был псайкером. Гонимый Экклезиархией и несущий бремя вечного подозрения со стороны большей части Имперского общества, Горт был типичным представителем «необходимого» типа граждан второго класса. Предания гласят, что вначале он служил на борту космического судна, состоял в свите Навигатора и помогал защищать пассажиров и экипаж от опасностей имматериума. Тем не менее, важная часть его истории начинается с эвакуации Канопуса в ходе Ереси Чисел. К моменту, описываемому в легендах, планету уже начало охватывать пламя гражданской войны, и громадная армия еретиков восстала против Экклезиархии. Некогда истинный рай для богословов и учёных, Сайлор был домом тысяч многообещающих студиозов и уже состоявшихся членов Экклезиархии. Корабль Горта оказался единственным, что поспел к сроку, сумел взять на борт несколько сотен членов Министорума и учёных теологов и в спешке скрыться в Имматериуме. К несчастью, корабль затерялся в варпе и в течение нескольких лет беспомощно носился по воле его течений в тщетных попытках вернуться в реальный космос. В страхе потерять сокровища знаний, спасенные из Сайлора вместе с его учёными мужами, Горт использовал свои способности, чтобы читать и сохранять разум тех, кто уже умер, в единственном месте, где они могли быть в сохранности – в своей собственной памяти. Когда корабль, наконец, вырвался из смертельных объятий варпа и нашел свой путь к безопасной гавани, Горт был уже наполовину безумцем, чей разум терзали сотни чужих воспоминаний. Перед смертью он успел передать сохраненное знание учёных Канопуса, обеспечив тем самым его полную сохранность. За этот акт самопожертвования Экклезиархия благословила его память и причислила Рибила Горта к лику святых.

В честь Рибила Горта возведено очень немного храмов и статуй. Даже сейчас, сотни лет спустя, Министорум продолжает дистанцироваться от него. Большинство даже тех, кто знает о нем, склонны рассматривать его присутствие как нечто пагубное, нежели как источник благости и знак истинного пути. Все страхи людей, связанные с варпом и псайкерами, нашли воплощение в этом святом, сделав его в какой-то мере олицетворением зла. Есть, однако, и те, чей взор не затуманен подобными предрассудками. В основном то учёные мужи, адепты и, конечно же, сами псайкеры. Эти люди видят Горта тем, кем он и был – могучим псайкером, сумевшим превозмочь могущество варпа и тем спасти тех, кто был рядом. Он стал защитником и покровителем тех, кто имеет дело с запретным и незнаемым, в особенности псайкеров, алкающих божественных тайн варпа, и астропатов, чьи послания летят от звезды к звезде. Псайкеры часто возносят молитвы Рибилу Горту, когда взывают к мощи своих психосил, надеясь, что святой убережет их от зла Имматериума. Ученые, взыскующие древних тайн, возносят ему мольбы о защите, когда натыкаются на нечто чуждое или сверхъестественное. Легенду о Рибиле Горте часто рассказывают Имперским псайкерам в ходе обучения, дабы в полной мере внушить мысль о важности их служения и верности Императору и Империуму.

Куиввар Ног Федридский

Очень немногие дикари были причислены к лику святых – и Куиввар Ног как раз относится к числу этих редких исключений. Рождённый на диком Федриде, он был воином одного из великих равнинных племён, память которых хранила легенды о могучих предках, живших давным-давно, ещё в те времена, когда люди ходили меж звёзд. Говорят, что Куиввар был одним из свидетелей первой, неудачной попытки вернуть его мир в лоно Империума. Группа миссионеров прилетела на Федрид, дабы нести слово Императора и вернуть отбившихся овец в паству. Вскоре после посадки они попали в руки местным племенам и встретили свой конец. Племя Нога было среди тех, что дали выжившим кров и выслушали их рассказы об Империуме. Молодой воин был столь вдохновлен ими, что немедленно пал на колени и поклялся Императору звёздным небом, что бросит Федрид к Его ногам. Шестьдесят долгих лет Ног вел непрекращающуюся войну с племенами Федрида во имя Императора, пока, уже будучи древним и покрытым шрамами старцем, не объединил, наконец, все племена. Две сотни лет спустя вернулся Империум. Мир, который они обнаружили, веровал в Императора крепче многих Имперских миров и помимо Императора почитал лишь Его святого посланника – Куиввара Нога. Когда рассказы о дикаре, что подарил истинную веру целому миру, достигли слуха Экклезиархии, они немедленно выслали делегацию, чтобы провести расследование, в результате которого Ног был признан героем Империума и причислен к лику святых.

Святилища Куиввара можно встретить во многих глухих уголках Империума, особенно на диких и примитивных мирах, жители которых часто ассоциируют себя с ним. Существует неулаженный спор относительно того, как изображать Нога. На цивилизованных мирах мраморные или гранитные статуи святого выполняют в виде могучего, чисто выбритого великана в примитивных, но хорошо сделанных доспехах, с волевыми и привлекательными чертами лица. На примитивных же мирах глиняные и деревянные идолы изображают в виде неказистого крепыша, одетого в грязные шкуры и рваный плащ. Первый образ считается не чем иным, как фантазией Министорума, призванной вызывать приязнь у более цивилизованных граждан, но тем самым предающей саму память о подвиге Нога. Это привело к появлению не самого лицеприятного обычая пачкать грязью «ложные» образа, принятого среди почитателей «истинного» Нога. Как бы то ни было, Ног весьма популярен как олицетворение упорства и торжества веры в победу. К нему взывают те, кому предстоит долгий и неблагодарный труд. Кроме того, Куиввара Нога часто ассоциируют с теми, кто слишком упрям или глуп, чтобы сдаться – качества, справедливо приписываемые многим Аколиты.

Элана Неколебимая

Будучи миссионером, Элана поставила перед собой цель принести свет Императора в самые тёмные уголки Империума. В свое время она путешествовала по всему сектору, часто выбирая пунктом своего назначения планеты, знаменитые неправедностью населения или смертоносными формами жизни. Согласно легендам, каждый мир, что она посещала, оставлял на её теле свой шрам. От топей Иховора, истязавших её укусами омерзительных болотных мух, до пустошей Даска, где она едва не стала добычей местных хищников – она стойко принимала все эти отметины, считая их неотъемлемой частью своего пути служения Императору. Не раз Элана попадала в плен к туземцам, что пытали и мучили её во имя своих ложных богов, но ни разу, несмотря на все творимые с ней ужасы, она так и не отступилась от своей веры. Путь её завершился на отдаленном и безымянном диком мире, где она попала в руки нечестивого культа демонопоклонников. Дикари связали её и бросили в пещеру к своему господину как подношение. Целый месяц демон пытался сломить её веру. Каждый день он приходил к ней, пожирал кусок её плоти и предлагал свободу. И каждый день получал отказ. В конце концов, терпение демона лопнуло, и он сожрал её заживо, поскольку она так и не отвернулась от света Императора. Однако возмездие Эланы не заставило себя долго ждать – поглотив её плоть и душу, демон поглотил и частицу Императора, что пребывала с Эланой. Демон издох в мучениях, когда священный свет испепелил саму его суть и, освободив Элану, вознаградил её в посмертии. Клирики любят рассказывать эту легенду в доказательство того, что вера в Императора способна превозмочь что угодно.

Элана – одна из самых любимых и общеизвестных святых Сектора Каликсис, и храмы в её честь можно встретить повсеместно. Причина, несомненно, в том, что она воплощает множество ценных качеств истинного слуги Императора – в том числе чувство долга и способность ставить веру превыше собственной жизни. Вполне вероятно, что людям бесконечно легче переносить собственные беды, зная хотя бы о некоторых из постигших святую испытаний. Те, кто выхаживает болящих, часто призывают эту святую в своих молитвах. Они уверены, что Элана не оставит тех, кто страдает во имя Императора, не теряя веры в Него. Кое-где подобная уверенность постепенно переросла в обычай флагелляции в честь святой, хотя часть Экклезиархии, относящаяся к умеренному учению, взирает на него скорее как на заблуждение. Аколиты могут просить о милости Эланы, страдая от тяжких ран, моля святую не дать им позабыть, что все это – во славу Императора.

Священные Реликвии

«Узрите! Частица плаща Святого Куиввара, все ещё запятнанная его священной кровью! С такого набожного человека, как вы, сир, я не смею просить за него более жалкой сотни тронов, и пусть Император поразит меня на этом самом месте за мою непомерную жадность».

- последние слова Фенекса Плорба,
Поставщика Реликвий и Религиозной Парафериалии

Реликвии, знаки и амулеты – весьма желанный и ценный в Империуме товар. Там, где благосклонность Императора и Его святых может стать гранью между проклятием и спасением, люди склонны рассчитывать на любые доступные методы духовной защиты. Как правило, это означает, что практически у каждого есть при себе некий талисман. Они могут быть самыми разными – от простых плетёнок из волос мертвеца (возможно, отстриженных с головы «удачливого» родича) до редких и чудотворных «истинных» реликвий самих святых. Подлинность подобных предметов, конечно же, остаётся целиком на совести Мастера, но, как и во все времена, на каждую настоящую реликвию приходятся сотни и тысячи подделок и копий.

Благословлённые Болтерные Гильзы

Благословлённые болтерные гильзы – весьма распространённый талисман, особенно популярный среди воинов и солдат. Традиционно подобные реликвии возносят к временам Друзуса и покорения сектора. Существует поверье, что любая болтерная гильза, принадлежавшая истинному воину Императора, является сильным оберегом. Благословлённые гильзы, как говорят, защищают от дурного глаза и отваживают козни ксеносов и иных нечестивых сущностей. Утверждают, что любое подобное создание, оказавшееся вблизи от такой гильзы, охватывает такой страх, что оно не смеет даже взглянуть на нее. Дабы подтвердить святость гильзы, её часто покрывают гравировками, содержащими вдохновляющие изречения и историю самой гильзы – кто именно выпустил из нее смерть, где, когда, и кого она настигла. Чем более обласкан Императором стрелок, которому принадлежала гильза, и чем более грозен враг, жизнь которого оборвал тот болт, тем сильнее и лежащее на гильзе благословение. Некоторые, наиболее редкие и ценные гильзы бывали в бою не раз, и их гравированная поверхность может хранить весьма детальный рассказ о битвах, героях и убитых врагах.

Кости Первых

Когда Друзус пришел в Сектор Каликсис, он вел за собой многомиллионную армию. Эти люди сражались и погибали в священных битвах за покорение и освобождение сектора, и были благословлены за свою службу. Кости этих «первых воинов» всё ещё можно увидеть в реликвариях и храмах по всему сектору, а их именами названы города и провинции, в которых они осели, когда поход был завершен. Как говорят, кости все ещё хранят храбрость и отвагу, которыми Друзус наделял этих людей при жизни, а потому кость одного из «первых» способна укрепить воина перед битвой и одним прикосновением прогнать охвативший человека страх. Как бы то ни было, кости первых – одна из самых распространённых реликвий в секторе. Тот факт, что «первых» было несколько миллионов, и все они уже давным-давно умерли, делает задачу определения подлинности амулета практически неразрешимой.

Частица Гробницы Друзуса

Великая Гробница Друзуса расположена в Светозарном Соборе Синтиллы. Естественно, по всему сектору тут и там разбросаны мелкие усыпальницы. Каждая из них, однако, хранит в себе частицу благословения Друзуса, и прикосновение к ним считается благотворным. Лишь чуть менее благотворным считается обладание частицей одной из этих гробниц. Вполне естественно, что торговля этими частицами идёт полным ходом. Сама частица являет собой фрагмент камня, украдкой отколотый от одной из гробниц святого. Министорум с крайним осуждением относится к порче гробниц, что, впрочем, не мешает ему год за годом делать небольшое состояние на торговле этими самыми частицами. Источник этих самых фрагментов остаётся тайной – любой, кому доведётся взглянуть на Синтиллийскую гробницу Друзуса, с чистой совестью сможет утверждать, что гробница выглядит целёхонькой. Впрочем, она, как и любые другие гробницы Друзуса, находится под постоянной охраной, призванной предотвратить подобный вандализм. Несмотря ни на что, рынок осколков гробницы процветает и не думает сдавать позиции среди верующих.

Тряпицы Нога

Святого Куиввара Нога часто изображают в длинном изорванном плаще, самым героическим образом развевающимся за его плечами. Во многих книгах на миниатюрах, изображающих его деяния, Ног при помощи своего плаща собирает кровь верующих, в том числе и из собственных ран. Носил ли Ног плащ на самом деле, или же нет, никому не известно, но у торговцев древностями можно найти тысячи клочков материи – древних и испачканных кровью, происхождение которых возводят к тому самому плащу святого Куиввара. Эти тряпицы, по слухам, чудотворны – одни помогают зачать ребенка, другие – защищают от ран и болезней, а третьи – даруют сверхчеловеческую выносливость. Многие миссионеры берут эти клочки ткани с собой в путешествие, веря, что, какими бы силами те ни обладали, упорство в достижении своей цели, присущее Святому Ногу, все ещё пребывает в них, и непременно поможет им в деле служения Богу-Императору.

Пути Веры

«Встать на путь святых означает взглянуть на мир их глазами и ступить ногами своими в следы их ног. Никогда тебе не стать ближе к возлюбленным слугам Императора, чем в миг, когда на плечи твои ложится плащ пилигрима».

- Эса Гимлас, Сестра Пустоты

Каждый год многие тысячи верующих по всему сектору встают на путь паломников. Подобные путешествия позволяют человеку стать ближе к Богу-Императору и, в теории, получить Его вечное благословение. Люди становятся пилигримами по ряду причин – чаще всего очень личных. Одни рассчитывают упрочить или улучшить свое положение в рядах Экклезиархии, а также снискать почёт и уважение, коими окружены те, кто прошел путь пилигрима. Другие примеряют мантию паломника, дабы снискать отпущения грехов. Как бы то ни было, те, кто становится пилигримами, получают особый статус, отличающий их от прочих граждан Империума: им позволяется путешествовать по путям паломников и посещать места, санкционированные Министорумом. Им также дозволено восходить на многие космические Корабли Империума – их капитаны считают, что взятые пассажирами пилигримы приносят удачу и заметно увеличивают шансы на благополучное завершение рейса. За особое отношение, однако, приходится платить – Экклезиархия почитает паломничество священным актом, и тот, кто решил встать на этот путь, прежде должен быть проверен и одобрен уполномоченными клириками. Но даже после всех процедур следует помнить, что бросить паломничество на полпути или навлечь позор на мантию пилигрима – это серьёзное преступление, за которое принято карать быстро и безжалостно.

Еще один важный аспект, присущий множеству путей паломников, что пересекают сектор вдоль и поперек – они приносят массу прибыли. Там, где паломники, там и целая инфраструктура, обеспечивающая их всем необходимым. Предприятия эти могут быть самыми разными – от жизненно необходимых (кров и проводники) до эзотерических (духовное очищение и отпущение грехов). Многие такие предприятия предлагают особые расценки для паломников на свои услуги, но, поскольку паломники чаще всего не знакомы с местными реалиями, никогда не скажешь заранее – лучше ли эти особые расценки или же хуже обычных. Те, кто завершил свое паломничество, получают право носить особый знак или печать, удостоверяющую своего владельца как бывшего пилигрима. Внутри Министорума ценность подобной чести очень велика, поскольку бесспорно символизирует твёрдость веры человека и его приверженность служению Богу-Императору. Фактически, чтобы занять высокий пост в каком-либо культе или в структуре Министорума, в большинстве случаев требуется совершить то или иное паломничество.

Каликсис может похвастать огромным количеством паломнических маршрутов, в общей сложности включающих практически каждый мир сектора, но лишь немногие из них собирают пилигримов регулярно и в большом количестве. Ниже описаны два наиболее значимых: Шаги Друзуса и Путь Ульев.

Шаги Друзуса

Хотя точных записей касательно хода кампании Друзуса в Секторе Каликсис не осталось, есть несколько миров, в память о нём считающиеся священными. Путь между этими мирами, именуемый «Шагами Друзуса», является одним из самых древних и массовых паломнических маршрутов – постоянный поток пилигримов на нем не оскудевает не одну сотню лет. Начинается этот путь в Голденновом Заливе, на планете Синтилла. Каждый год свежеиспеченные пилигримы собираются у ворот Светозарного Собора, и члены Министорума идут меж ними, даруя благословение святого и дозволение отправиться в священный путь. Хотя это разрешение носит скорее символический характер, случается и так, что паломнику воспрещают пройти стопами Друзуса, как правило, вследствие неких прошлых преступлений, которые, по убеждению Министорума, способны осквернить память святого. Отсюда пилигримы пешком отправляются в космопорт улья Тарсус. Вознесшись на орбиту, паломники проходят замкнутый в круг маршрут по основным мирам Голденнова Залива – Сеферис Секундус, Латэ и Иокантос. Прибыв на каждую из них, они посещают места, где Друзус, согласно легендам, высаживался, дабы провести несколько дней в молитвах. После Голденнова Залива маршрут ведёт паломников в Марку Друзуса, к Эндриту и Тигрессе V, где путешествие становится уже по-настоящему опасным, как благодаря местным жителям, так и из-за туземной флоры и фауны. Предпоследний шаг пилигримы делают, ступая на иссушенную почву Маккабеус Квинтус, где им предстоит посетить храмы, выстроенные в честь человека, который погиб, и святого, предание о котором началось здесь. Завершается же путь пилигримов на Сентинеле. Многие из паломников, добравшихся до этого священного места, уже не вернутся домой. Изнуренные путешествиями, растратившие в дороге все свои деньги, они отправляются в пустоши этого мира, чтобы умереть там и воссоединиться, наконец, со своим святым покровителем.

Путь Ульев

Древние ульи Синтиллы – истинное чудо Сектора Каликсис, сияющее над его мирами подобно маяку владычества людей. Каждый из них считается священным наследием Бога-Императора и Святого Друзуса. Раз в год пилигримы предпринимают паломничество по Синтилле, именуемое «Путём Ульев». В ульях пилигримам надлежит посетить определённые храмы и святые места, помолившись в каждом из них. По традиции, паломничество следует завершить за один планетарный цикл. Несмотря на то, что на первый взгляд это выглядит плёвым делом, стоит учитывать, что пройти весь этот путь надлежит пешком.

Поход начинается у подножия Улья Сибеллус, расположенного на северном континенте Синтиллы. Пилигримы собираются с последним светом последнего дня года, дабы получить благословение Экклезиархии, прежде чем отправиться в ночь. Первый пункт назначения – сернистые вулканические предгорья Города Ганметал. Дорога эта небезопасна – на паломников охотятся многочисленные жестокие банды. Для многих подножия великих вулканов станут последним, что они увидят в жизни.

После краткого отдыха в Ганметале и покупки припасов поход продолжается, на этот раз – к удивительному Амбулону. Чтобы попасть в бродячий улей, пилигримам следует знать, где он, и куда он движется, чтобы вовремя оказаться у него на пути. На это могут уйти недели и месяцы, но и те, кому это удастся, всё ещё могут потерять всяческое присутствие духа, взглянув, как брюхо титанического механизма медленно проплывает над головой. Чтобы оказаться в улье, пилигримам следует цепляться за веревки, которые сбрасывают из Амбулона специально для них. Зрелище того, как сотни мужчин и женщин судорожно сжимают веревки, пока их тянут наверх, воистину впечатляет. Сотни зрителей собираются, чтобы посмотреть, как кто-нибудь сорвется, или найдет свою смерть в жерновах шестерен механических ног Амбулона. Нужно сказать, что зрители редко уходят разочарованными.

После короткой передышки в Амбулоне пилигримы приступают к финальной части своего паломничества. Теперь их путь лежит на юг, сквозь экваториальные джунгли и пустыни планеты. Им надлежит посетить руины Улья Тенебра (как правило, лишь взглянув на них издалека – о том, чтобы войти внутрь, не идет и речи) и, наконец, направить свои стопы к Улью Тарсус. Здесь, у ворот Светоносного Собора, паломничество заканчивается, и над теми, кому достало сил завершить его, простирается Благословение Императора.

X

THE INQUISITION

Organisation
•
Ordos of the Inquisition
•
Methods
•
Tradition

Глава X: Инквизиция

«Невиновность ничего не доказывает».

- надпись, выбитая над входом в шпиль Конклава Каликсис

Аколиты Инквизиции работают на секретную и чрезвычайно обширную организацию, занимающуюся жизненно важными для Империума делами. Инквизиция оберегает душу человечества, обороняя её от порчи Демонов, ведьм и мутантов, не давая человечеству поддаться своим слабостям и пасть во тьму. Инквизиция по определению является тайной и крайне запутанной организацией. Таинственность и страх – вот жизненно важные инструменты для претворения в жизнь миссий Инквизиции, и Аколиты скоро научатся использовать их по назначению. Простой обыватель боится Инквизиции, ибо она – предвестник и источник скорбных событий, злая буря, что уносит близких, срывая добропорядочную маску со зловещих культов, и обнажая их гнилое нутро. Даже планетарные губернаторы, Имперские нобили и армейские командующие бледнеют при упоминании об Инквизиции, ведь при всей их власти, у каждого в шкафу есть скелеты, которые лучше не доставать.

«Пришли они, значит, во время кислотного шторма. Дождь и молнии так и хлестали в шпильпорт, когда они приземлились. А потом они просто взяли и отрезали электричество от хабов этих богатеев. Где-то половина улья после этого погрузилась во тьму; а потом, когда свет снова включили, прекратили беспорядки и прибрали мертвяков, было уже поздно. Никогда и никого в тех поместьях так и не нашли. Только холодные и пустые хоромы – ни единого рваного клочка не осталось. Пять благородных домов исчезли – никто, конечно же, так ничего и не объяснил. У меня самого, понятное дело, есть пара соображений – по поводу тех вещей, которые ненароком видишь, когда, кхм, моешь окна…»

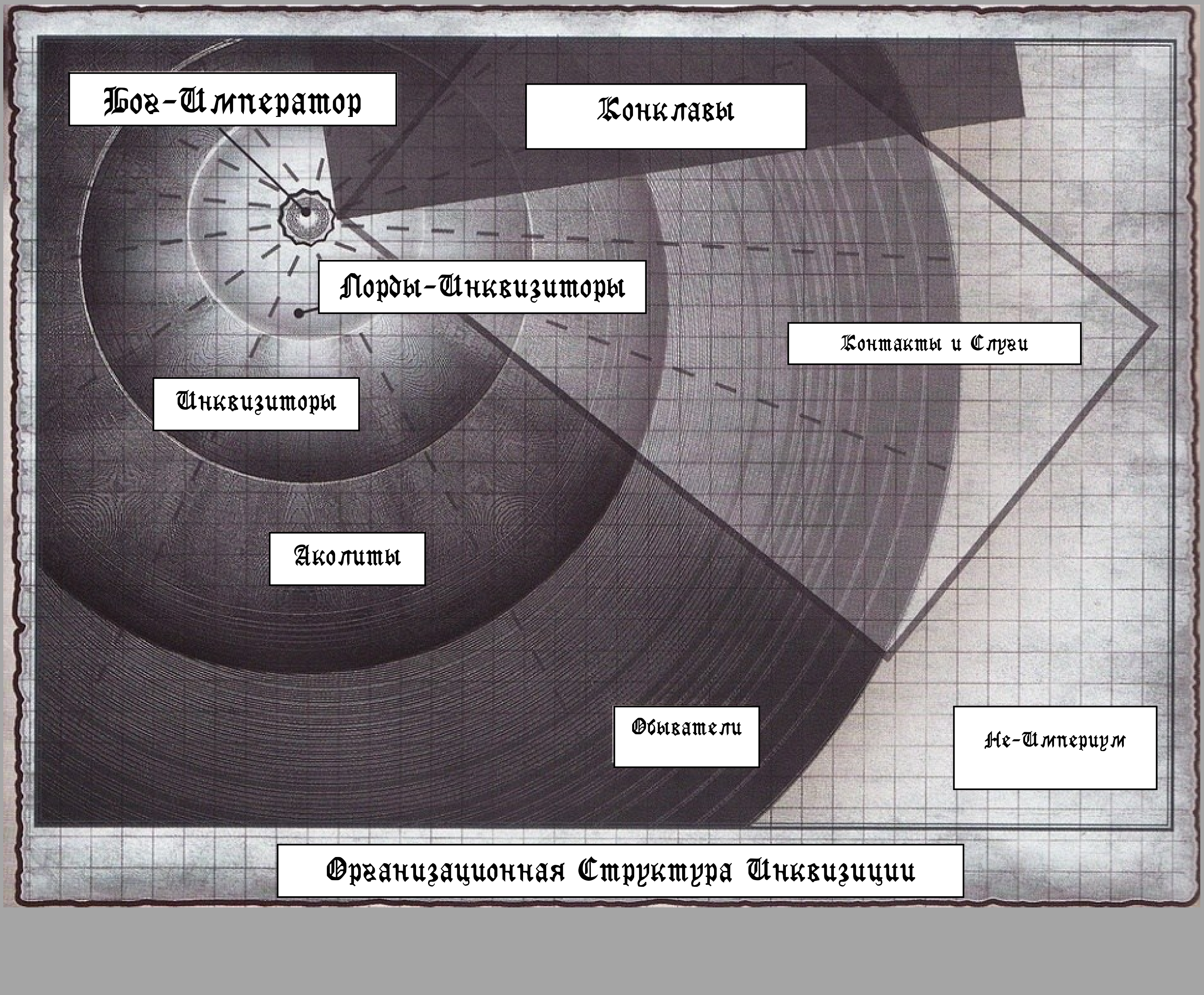
- Формбис, форточник, Улей Тренч

«Мутанты – плохие, а то, что заставляет их бурлить, вот как тут, ещё хуже! Слухать суда, вы, мишени бестолковые, драть вас этак и вот так! Кто замечает, что с сослуживцем чёт не то, докладает мне! Иначе суда явится Инквизиция, которая устроит вам такое, что самый тухлый кишкодер покажется благодатью! Кто не понял – это значит, что всем и каждому из вас обеспечат Комиссарский Привет – последний и самый громкий звук из тех, что вы услышите!»

- Сержант-Оруженосец Хайкон Трасс, 103-й Мортрессанский

«Квизиторы? Шшш, мы ить так вот запросто не говорим про них. Назвал их – почитай позвал, а эт уж, точно те толкую, последнее, чё б те хотелось ба. Они, точно те толкую, поднесут чё-нито пытошное к твоей жопе ещё до того, как смогёшь крикнуть «Ослепи меня Трон!»

- Агро-рабочий Джаспус Сони



Организационная Структура Инквизиции

Организация

«Понимание сильно переоценивают».

- Сержант-Штурмовик Хэвлок

Как и в случае со всеми прочими Адепта, Инквизиция – это запутанная паутина из долга и власти, секретности и разногласий. Независимая и скрытная природа большинства Инквизиторов служит лишь дальнейшему обострению ситуации. Положение очень непростое, и на пути к знаниям и власти Инквизиции лежит масса подводных камней. Многие Аколиты ведают о строении лишь самой основной структуры своей организации. Иные же и вовсе не знают о своём таинственной ордене буквально ничего.

Обзор

Грубо обобщая, можно сказать, что Инквизиция – организм чисто феодальный. В основе лежит огромная масса батраков, усиленно трудящихся для поддержания сложной системы взаимного влияния и взаимных же обязательств. На самой вершине структуры – Бог-Император, именем которого всё и вершится. Между вершиной и подножием пирамиды располагаются всевозможные системы служб, вотчин, рангов и привилегий, которых целеустремлённый Аколит вполне может надеяться когда-нибудь достичь.

На самом нижнем уровне человек может работать на Инквизицию, сам того не ведая. Эти слуги, конечно же, могут иметь все основания думать, что работают на некую секретную организацию, но будут уверены, что она является вполне обыденной по сути своей, будь то криминальный синдикат, религиозный орден или правительственная служба по устранению неугодных (собственно, на некоторых мирах все эти роли может играть одна и та же структура). Они не считаются Аколитами Инквизиции – они простые пешки, наёмники и агенты, которые могут быть введены на игровое поле операции и которыми при необходимости можно без сожаления пожертвовать. Они, конечно, играют по-своему важную роль, но истинной цели своих деяний им знать не дано.

Аколит – совсем другое дело. Аколит знает, что работает на Инквизицию и за время своей службы даже говорил со своим господином как минимум один раз. Он уже считается потенциальным семенем, из которого однажды способен вырасти полноправный Инквизитор. И хотя он начинает на низшем уровне, и изначально тоже считается расходным материалом, подобно любому простому агенту, уже есть определённые мотивы, выделяющие его из этой серой массы. То может быть приличный уровень владения каким-либо умением, некий полезный талант, благосклонность судьбы, способность оказаться в нужном месте в нужное время, или просто нечто, что, так или иначе, импонирует Инквизитору.

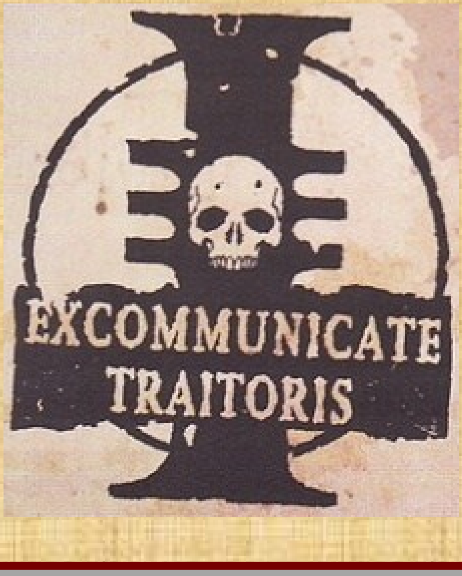
По мере продвижения по службе, получения навыков, опыта и положительного послужного списка, Аколит становится все более ценным слугой. Те, кто показал себя с самой лучшей стороны, получают более важные миссии и допускаются до более глубоких познаний. Эти доверенные Аколиты могут командовать ячейками младших Аколитов, обладать разветвленной сетью собственных низовых агентов и даже могут получить право вести набор потенциальных Аколитов для своего хозяина. Со временем их господин может счесть их достойными долгого и изматывающего обучения, по завершении которого те сами станут Инквизиторами.

Будучи гораздо менее многочисленными, чем Аколиты и низшие слуги, Инквизиторы составляют самое сердце и душу Инквизиции. Именно эти независимые и очень разные личности заставляют организацию двигаться вперёд, именно они занимаются поиском и уничтожением скверны. Инквизиторы не похожи друг на друга, а уровни их влияния и власти варьируются в очень широких пределах. Каждый из них контролирует тайную и весьма обширную сеть агентов, Аколитов, ресурсов, вассалов и контактов. Функционируя, по сути, подобно микрокосму самой Инквизиции, каждая из этих сетей в случае необходимости способна действовать независимо и самостоятельно – хотя обстоятельства, способные привести к такому развитию событий, должны быть поистине неординарными.

Конечно, структуру субординации в рядах Инквизиторов можно назвать в лучшем случае неявной, ярчайшим олицетворением невообразимой власти этой организации можно назвать Представителя Инквизиции в рядах Верховных Лордов Терры. Роль Представителя – надзирать за работой Империума и информировать Верховных Лордов об угрозах, вскрытых Инквизицией. Критерии выбора нового Представителя также неясны, Инквизиторы регулярно сменяют друг друга на этом посту, а один и тот же Инквизитор крайне редко становится Представителем дважды. Стоит отметить, что Представитель ни в коем случае не является главой Инквизиции – пожалуй, ни один человек не может претендовать на лидерство в столь своенравной и разрозненной организации. Его, в лучшем случае, можно назвать советником, к которому прислушиваются Верховные Лорды и, через них, сам Император. Помимо этой базовой структуры, в Инквизиции существуют бесчисленные вольные образования, разнообразные роли и попечительства. Каждая из них служит дальнейшему помутнению и без того не слишком ясных вод организационной структуры Инквизиции. Все эти ордосы, конклавы и фракции столь же разнообразны, сколь и те, кто входит в их ряды. Стала Инквизиция такой, какая она есть сейчас, из-за особенностей своей структуры, или же наоборот – предмет яростных (и нескончаемых) философских споров.

Отлучение

Инквизитор имеет право объявить человека, организацию, или даже целую планету «Экскоммуникате Траиторис». Этот статус подразумевает отлучение указанного человека (группы людей) от человеческой расы и служит призывом для других Инквизиторов и Адепта выследить и уничтожить его (их) во имя и на благо Империума. Для провозглашения отлучения устраиваются соборы Инквизиторов, на которых, в самых крайних случаях Экскоммуникате Траиторис может быть заклеймен даже другой Инквизитор. Отлучение – не то действие, которым принято разбрасываться направо и налево, но оно является одним из основных орудий Инквизиции и одним из способов приложения данной ей власти для защиты Империума.



Ордосы Инквизиции

Великие Ордосы – основной метод самоорганизации Инквизиции. Большая часть Инквизиторов принадлежит к одному из них. Ордо – группа, посвященная борьбе с определённой угрозой человечеству. Благодаря тысячелетиям накопленного опыта, каждая из них стала остро отточенным оружием, готовым пресечь любые поползновения врагов Империума.

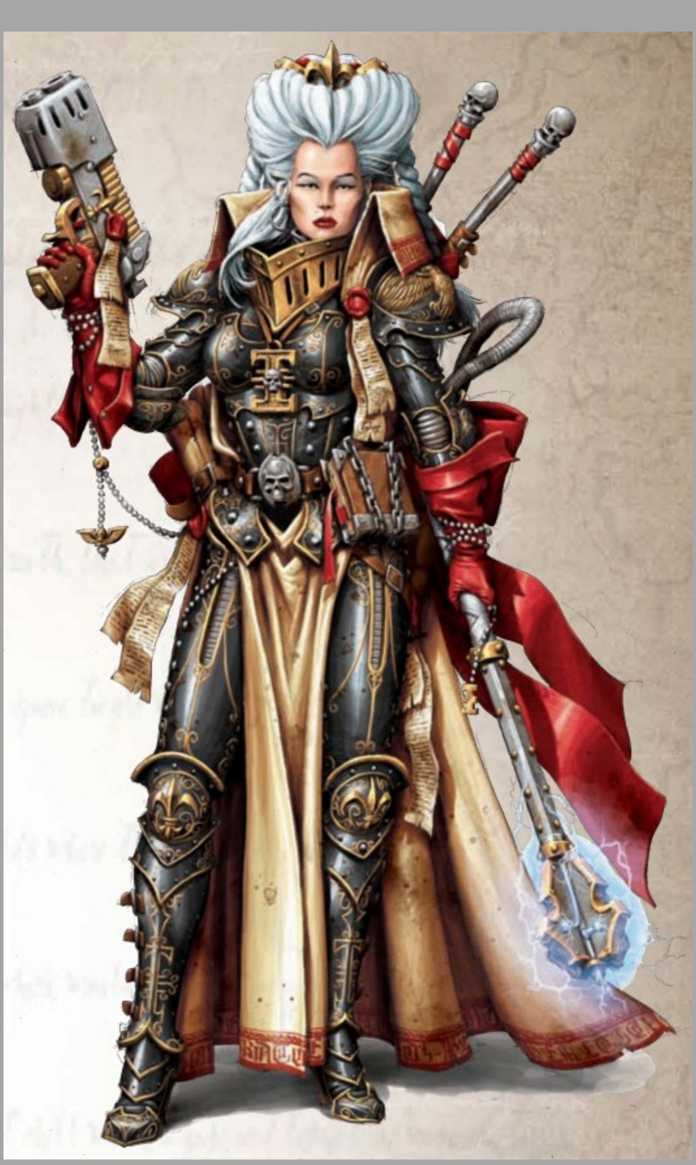
Ордо Еретикус

Ордо Еретикус – самый многочисленный из ордосов; его Инквизиторы ищут врагов человечества среди граждан самого Империума. Членов Ордо Еретикус иногда называют «Охотниками на Ведьм», ибо приоритетной задачей для них является поимка бродячих псайкеров. Мутанты, повстанцы и еретики также входят в их сферу ответственности. При этом Ордо отнюдь не ограничивает себя простыми гражданами – заблудшие члены различных Адепта, падшие Техножрецы и кардиналы Министорума не раз восходили на костры, разожжённые Охотниками на Ведьм.

Ордо Еретикус при исполнении своего долга часто полагаются на вооружённые силы Империума – Имперскую Гвардию и Адептус Арбитрес. В свите Охотника на Ведьм нередко можно увидеть и Сестёр Битвы. Столетия назад, во времена Эпохи Отступничества, свежереформированные Адепта Сороритас заключили с Ордо Еретикус соглашение, по которому они обязались помогать друг другу в деле истребления врагов Императора. Это соглашение, заключённое в ходе Нефилимского Синода, все ещё покрыто завесой тайны; единственное, что можно предположить – Сёстры Битвы и Ордо Еретикус следуют некоему плану, отчётливое видение которого доступно лишь канониссам Сороритас и нескольким Лорд-Инквизиторам. Правда это или нет, но Охотники на Ведьм всегда могут рассчитывать на помощь со стороны Сестёр Битвы, и две эти организации работают в очень тесном сотрудничестве.

Инквизиторы Ордо Еретикус, как правило, являются людьми с невероятно развитой силой воли. Одни используют особые психические капюшоны, способные нивелировать всё колдовство, направленное на их разум и сознание. Другие предпочитают веру в Императора, полагаясь на защитные литании и собственную ненависть, которую они испытывают к бродячим псайкерам. Как и все прочие Ордосы Инквизиции, Охотники на Ведьм с радостью находят применение людям с психическими способностями – главное, чтобы те были соответствующим образом санкционированы. Впрочем, среди Инквизиторов Ордо Еретикус немало псайкеров. Горе ведьме, за которой ведёт охоту один из них, ибо они знамениты своим рвением. Связано ли это с тем, что они чётко осознают все опасности, поджидающие по ту сторону завесы, или с особенностями их духовной подготовки – как бы то ни было, Инквизиторы-псайкеры из Ордо Еретикус в своём стремлении уничтожить оскверненное и порченое не остановятся ни перед чем.

Некоторые Инквизиторы Ордо Еретикус специализируются на выявлении и уничтожении мутантов. Как правило, под их началом стоят десятки ячеек Аколитов – от закаленных в яростных стычках огнемётных команд, способных в кратчайшие сроки очистить целый район улья, до хирургически точных и аккуратных ликвидаторов, умеющих устранять и смещать ключевых политических деятелей, поддавшихся на посулы Тёмных Богов. В большинстве случаев, таких Инквизиторов менее всего заботят непосредственно мутанты (с ними как раз разобраться относительно просто) – в первую очередь их интересует причина их появления. Всплеск мутаций может стать предвестником поистине ужасающих событий, указывающим на возросшую активность еретических культов или на проявление необъяснимых капризов Губительных Сил. Какова бы ни была причина, Ордо Еретикус проведёт расследование и очищение. Порой это вовлекает Ордо в довольно масштабные события: от смещения глав государств и ликвидации обширных очагов оскверняющего плоть химического и радиоактивного загрязнения до развязывания полномасштабных войн.

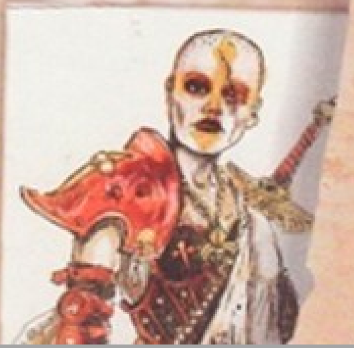


Периодически членам Ордо приходится противостоять одиночному противнику или феномену, представляющему значительную угрозу. То может быть бродячий псайкер невероятной силы, на редкость богомерзкий мутант, или даже губернатор, не желающий проводить предписанные очищения или погромы. В этом случае Ордо Еретикус отлучает злополучную персону от человечества и открывает на него беспощадную охоту. В этом деле Ордо не гнушается ничьей помощью, будь то Сёстры Битвы, члены других Адепта или служители других ордосов. Охотники на Ведьм пойдут на всё, чтобы уничтожить отлученного изгоя, даже если это будет означать, что части Имперской Гвардии придется посылать против собственных сограждан. Лучше пожертвовать жизнями тысяч невинных, чем дать порче взойти и дать плоды.

Ордо Еретикус, возможно, более всех ведомств Инквизиции озабочены, так сказать, общей картиной. Их долг призывает их заботиться о громадной пастве, и в этом свете жизнь отдельного агнца редко имеет какое-либо значение. Империум населен миллиардами людей, каждый из которых – потенциальный псайкер, мутант или мятежник. Ордо Еретикус ведёт бесконечную войну на бесчисленном множестве фронтов, против врага, не имеющего привычки предупреждать, где же именно взрастет следующая ересь. И хотя Аколиты конкретного Инквизитора и могут позволить себе роскошь работы лишь с ситуацией на местах, учёные владыки Ордо взирают на события масштабно, мысля категориями систем и секторов, а не планет или расположенных на них стран. Для стороннего наблюдателя такой безликий подход может показаться зловещим, но для членов Ордо Еретикус это единственный способ защитить человечество от него самого.

Сёстры Битвы

Сёстры Битвы - Боевое Крыло Ордо Еретикус, более точно именуемое Ордена Милитант Адепта Сороритас. Среди их обязанностей - проведение чисток среди Имперских организаций, поимка клириков-отступников, охрана наиболее опасных пленников Ордо и служба надзирателями на печально известных Чёрных Кораблях. Эти, и многие другие обязанности доверены сим святейшим служительницам Императора. Адепта Сороритас также плотно сотрудничают с Экклезиархией и исполняют великое множество благих работ по всему Империуму. Так, Ордена Госпитальер обеспечивают практически всё медицинское обслуживание вооружённых сил Империума, Ордена Фамулос формируют сеть советниц и дипломатов, обеспечивающих сплочённость благородных домов Империума во имя обеспечения блага Человечества. Сёстры Орденов Диалогос - учёные, переводчицы святых и богохульных писаний с любого человеческого и ксено-языка. Сёстры Битвы - мощная боевая сила, которая занимается обеспечением безопасности святых мест, адептов Экклезиархии, огромных паломнических конвоев, пересекающих Империум во всех направлениях, и, конечно же, сражается за Империум в многочисленных войнах за веру.



Ордо Маллеус

Ордо Маллеус – самый немногочисленный и закрытый из Великих Ордосов, а его Инквизиторы входят в число самых прославленных и непорочных людей галактики. Все это из-за того, что Ордо Маллеус противостоит, возможно, самым опасным врагам человечества – Демонам. Демоны – создания варпа, слуги нечистых сил, что обитают в нём, воплощение абсолютного зла и безумия, и одно их присутствие влечёт за собою лишь порчу и смерть. Ордо Маллеус – Охотники на Демонов – несут на своих плечах бремя противостояния этим отродьями иномирового кошмара, рискуя собственными душами в войне, которую вполне можно назвать абсолютной войной против безумия и всепоглощающего зла имматериума.

Война против Демонов требует от Охотников на Демонов постоянного сотрудничества и обмена достоверной информацией. Единственный из всех ордосов, Ордо Маллеус имеет единую штаб-квартиру и центральную базу своих операций – Инквизиторский комплекс построек на лунах Сатурна. Именно там хранятся библиотеки знания о Демонах, и сокрытые там тома должным образом опечатаны, чтобы записанное в них зло не вырвалось на свободу. Флот Ордо Маллеус зачален в районе колец Сатурна, на орбите вокруг их основных крепостей, где новые Инквизиторы проходят подготовку, перенимая у своих более опытных собратьев мудрость, с великим трудом собранную за века борьбы со злейшими врагами Человечества.

Охотники на Демонов Ордо Маллеус, как правило, обладают очень практичным и боевым складом ума. Они признают исключительно собственноручное уничтожение Демона и поэтому всегда лично идут в бой, опоясанные священным оружием, закованные в лучшие силовые доспехи и защищённые самыми могущественными психическими оберегами. Инквизиторы Ордо Маллеус неоднократно возглавляли целые армии, и в первых рядах шли в атаку на демонические орды, вдохновляя окружающих на битву против самых жутких врагов. Именно поэтому любой Охотник на Демонов верит, что его долг – быть прежде всего воином, могучим, необоримым и несгибаемым в рвении своём. И хотя некоторые Инквизиторы Ордо Маллеус скорее не воины, но учёные мужи, посвятившие жизнь изучению Демонов и поискам малейших признаков их влияния на материальный мир, когда дело доходит до битвы, любой из них без лишних раздумий облачится в доспехи, возьмёт в руки оружие и поведёт за собою людей.

Для борьбы со своим грозным и зловещим противником Ордо Маллеус нуждается в особом, безупречно подготовленном и оснащенном Боевом Крыле, и оно у них есть: Космические Десантники Ордена Серых Рыцарей. Серых Рыцарей готовят

специально для уничтожения Демонов, и они, пожалуй, единственные в Империуме воины, способные делать это регулярно, не рискуя погубить свою душу. Каждый Серый Рыцарь – могущественный псайкер, подготовка которого позволяет ему надёжно защищать свой разум от Демонической порчи. Их силовая броня покрыта могучими антидемоническими печатями, а их психосиловое оружие паттерна Немезис позволяет обратить их психическую силу в необоримую разрушительную мощь. Крепость-монастырь Серых Рыцарей расположен на одной из лун Сатурна, Титане, но большая часть Ордена всегда находится «в поле» – в свите Инквизиторов Ордо Маллеус, занятых самыми опасными расследованиями, или на самом острие битвы, в рядах армий, ведомых Охотниками на Демонов. Серые Рыцари, как и большинство других Орденов, обладают собственным флотом и штатом обслуживающего персонала, но им, в отличие от большинства Астартес, не присуща независимость в деле выбора миссий – они находятся под прямым командованием Ордо Маллеус, единственной организации, которая точно знает, как применять столь могучее оружие, как Серые Рыцари, с максимальным эффектом. За всю историю Ордена ни один Серый Рыцарь не поддался порче сил варпа, и погребальные отсеки Титана воистину являются местом упокоения величайших героев, которых когда-либо знал Империум.

Несмотря на великолепную подготовку и верность своему делу, Инквизиторы Ордо Маллеус, как ни крути, остаются всего лишь людьми. Одной из самых больших опасностей они почитают собственное падение и рабскую участь под владычеством тех самых сил, войне с которыми они посвятили всю свою жизнь. Любой контакт с Демонами несёт с собой угрозу порчи, особенно если учесть, насколько большим объёмом знаний об этих нечестивых существах необходимо обладать, чтобы эффективно с ними бороться. Ордо тщательно следит за своими рядами, выискивая малейшие признаки порчи или сговора (вольного или невольного) с Тёмными богами. Но несмотря на все эти предосторожности, Ордо порой приходится снаряжать погоню за своими падшими собратьями, дабы изловить и уничтожить их до того, как их знания смогут послужить на пользу отродьям варпа, вместо того, чтобы нести им погибель.

Одна из Радикальных концепций гласит, что варп есть источник невероятной силы, которая, будучи обузданной, способна открыть человечеству дорогу в золотой век. Опираясь на подобные мысли, некоторые Инквизиторы изыскивают способы, при помощи которых Демона можно подчинить своей воле, сковав его сложными запретными ритуалами и заключив с ними сделку в надежде, что сила воли и знания Инквизитора убережёт от проклятия, которое неминуемо настигает каждого дерзнувшего. Некоторые Инквизиторы проводят исследования, связанные с варп-колдовством, которое последователи Тёмных Богов получают в дар от Демонов – в надежде изыскать способы применить магию варпа против врагов Императора. Иные Радикалы изучают пути применения Демонического оружия и прочих предметов силы, пребывая в уверенности, что именно воля носителя, а не демона, запертого внутри, определяет, будет ли мощь нечестивого артефакта направлена во благо или же во зло. Проблема в том, что на каждого Радикала, вычищенного из рядов Ордо, всегда найдётся тот, кто предпочтёт прочитать запретный том, а не сжечь его; вооружиться Демоническим мечом, вместо того, чтобы его уничтожить. Как это ни иронично, но знание, жизненно необходимое Ордо Маллеус для борьбы с Демонами, является оружием в руках самих Тёмных Богов.

«В ситуации, не предполагающей внешних факторов, Демон не способен существовать вне варпа. В реальном мире он может объявиться исключительно благодаря культистам, предпринявшим древний ритуал, или через незащищенное должным образом сознание псайкера. Демоны хитры, и ложь – их натура; не раз случалось, что люди по глупости своей служили им добровольно, прельщённые обещаниями власти и могущества. Тем не менее, Демон, призванный в реальный космос, способен породить невероятный вред. Конечно, Демон – не просто тупая разрушительная сила, но лично мне известны случаи, когда они опустошали целые города и даже миры. Однако истинная опасность лежит в их способности совращать людей с истинного пути. Даже наиболее сильных разумом людей они способны сводить с ума, превращая в марионеток, послушных их нечестивым прихотям. Культисты же способны помочь Демону не только призывом его в реальный мир – они способны стать его пешками, при помощи которых Демон может выстроить целую проклятую империю из незащищенных должным образом миров Империума. Результат же подобных деяний всегда один – неизбежное и вечное проклятье. Исход этот для служителей Тёмных богов есть участь куда более печальная, чем весь гнев, что мы, Ордо Маллеус, способны обрушить на них как на пособников Губителей человечества».

– Амацци Охотник на Демонов

Ордо Ксенос

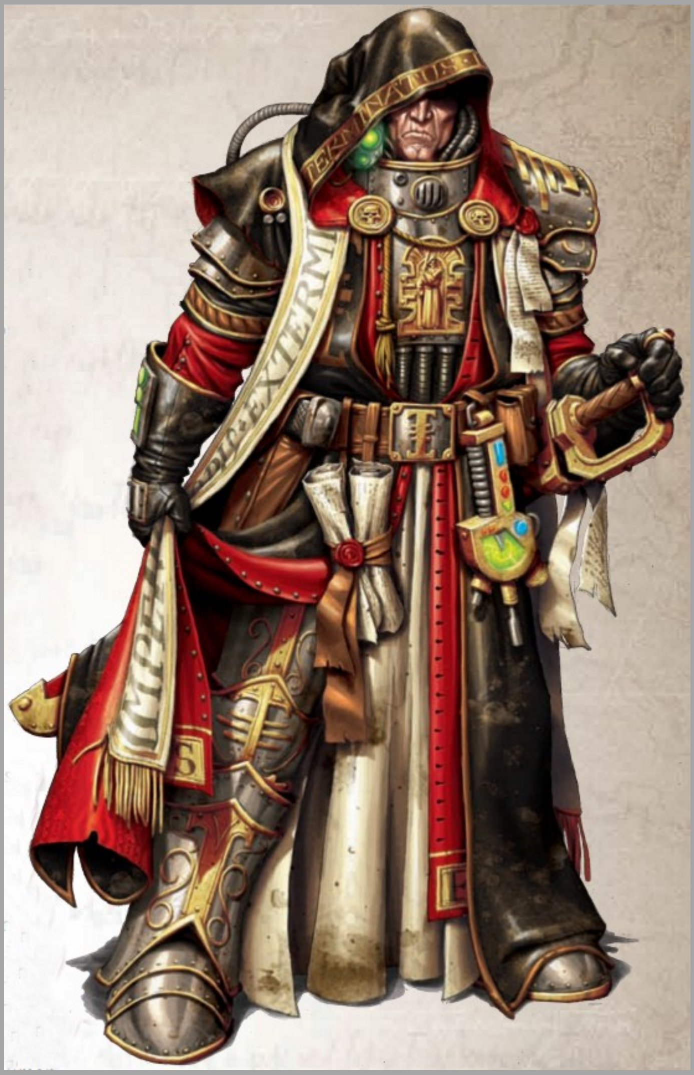
Инквизиторы Ордо Ксенос взяли на себя обязанность защищать человечество от поползновений чужих. Для большей части Империума ксенос есть воплощение мерзости, варвар, мечтающий лишь об уничтожении человечества, который должен быть уничтожен для блага этого самого человечества. Большая часть Инквизиторов разделяет эту точку зрения, и видит первейшей из своих обязанностей всемерное истребление чужих.

Одни ксеносы угрожают Империуму в военном плане, вторгаясь в Имперский космос, грабя планеты, убивая или угоняя жителей в рабство. Зеленокожие варвары-орки и ненасытные тираниды – первые в списке подобного типа угроз. Имперская Гвардия и Имперский Флот – главное оружие против их орд, и Империум постоянно ведёт с ними войны и отражает их набеги. Ордо Ксенос является главным координационным инструментом в подобных конфликтах, агенты которого собирают разведданные и занимаются рекогносцировкой войск. Инквизитор, возлагающий на себя такую ответственность, должен быть готов к тому, что от его решений будут зависеть миллионы жизней, а если задачей станет уничтожение беснующихся вражеских полчищ, ему придется пойти дальше, чем любому, даже самому жестокосердному, генералу Имперской Гвардии или адмиралу Флота. Величайшие из Инквизиторов Ордо Ксенос, такие, как легендарный Инквизитор Криптманн, уничтожали миры, лишь бы те не достались чужим.

Другие ксеносы действуют более изощренно, и потому куда более опасны – ведь против них нельзя бросить вооружённые силы Империума. Некоторые из них живут среди людей, и совращают их с истинного пути при помощи контроля разума и иных нечестивых методик, позволяющих им скрывать свои богопротивные деяния. Возглавляемые чужими культы способны существовать веками, постепенно наращивая влияние и порабощая людей десятками и сотнями тысяч. Инквизиторы Ордо Ксенос всюду выискивают следы проникновения чужих, нередко объединяя силы, дабы сообща уничтожить то, к чему эти следы ведут. Таких Инквизиторов воистину можно назвать сторожевыми псами человечества, всегда готовыми встретить ксено-угрозу лицом к лицу и растерзать того, кто сдался ей на милость.

Некоторую часть ксено-угроз можно назвать спящими, ожидающими своего часа. По всей галактике тут и там разбросаны карантинные миры, хранящие следы павших ксено-цивилизаций – и далеко не все представители этих цивилизаций сгинули безвозвратно. Порой достаточно одной неудачно размещенной шахтёрской колонии или миссии Эксплораторов, чтобы пробудить нечто древнее и ужасное. Чтобы предотвратить подобное, Инквизиторы Ордо Ксенос прочесывают и исследуют эти реликты далёкого прошлого, выявляя опасности, дремлющие среди руин циклопических городов чужих и в подземельях давно заброшенных миров-гробниц. Эти Инквизиторы работают в одиночку, и над ними самими всегда нависает угроза пробуждения тех самых древних кошмаров, которые они с таким старанием желали бы оставить спящими.

Несмотря на то, что многие Инквизиторы Ордо Ксенос твёрдо убеждены, что смерть есть лучшая участь для ксеноса, такого мнения придерживаются далеко не все. Некоторые верят, что если особи чуждой расы не желают Империуму вреда и не выступают против интересов Империума, то с ними вполне можно сотрудничать. Некоторые из ксеносов владеют технологиями, значительно превосходящими всё, чем обладает Империум (примером тому служит элегантное пальцевое оружие обезьяноподобных Джокаэро), и потому торговля с этими расами могла бы принести Империуму значительную выгоду. Более того, у Империума и некоторых ксеносов имеются общие враги, так что альянсы между силами Империума и войсками чужих подчас просто необходимы. Некоторые из Инквизиторов Ордо Ксенос активно стремятся к подобным альянсам, пребывая в уверенности, что их обширные познания о ксеносах и складе их мышления нивелируют риски сотрудничества с врагом. Подобные взгляды среди Ордо Ксенос считаются отъявленным Радикализмом, и собратья-Инквизиторы осуждают и даже порой преследуют их приверженцев. Впрочем, периодические контакты Инквизиторов Ордо Ксенос с представителями некоторых ксенорас и впрямь могут навести неокрепший разум на мысль о том, что ксеносов можно не только истреблять, но и извлекать из сотрудничества с ними немалую пользу для Империума.



Имея возможность принять командование над любым подразделением Имперских вооружённых сил, Ордо Ксенос, тем не менее, обладает и собственным Боевым Крылом – братством Космических Десантников Караула Смерти. Караул Смерти – не обычный Орден Космического Десанта, боевых братьев в него набирают из других Орденов Адептус Астартес, и Десантники служат в Карауле определённый срок, после чего возвращаются в родной Орден. Положения этого древнего договора, по которому Орден обязан подготовить и экипировать определённое число боевых братьев для службы по поиску и уничтожению чужих под командованием Ордо Ксенос, соблюдает большая часть Орденов Космического Десанта. Отряд Космических Десантников Караула Смерти попросту бесценен, когда дело доходит до зачистки области, находящейся под контролем ксеносов, проведения исследований на потенциально опасной планете чужих или уничтожения особенно отвратительной ксено-твари. Некоторые подразделения Караула смерти приписаны к штаб-квартире конклава, но большая их часть в любой момент времени состоит при Инквизиторах, выполняющих особо ответственные миссии.

Другие Ордосы

Хотя три Великих Ордоса, возможно, наиболее известны и влиятельны, существует и некоторое количество меньших ордосов, отвечающих за охрану определённых аспектов жизнедеятельности Империума. Одни надзирают за культами смерти, другие ведают работой флота Чёрных Кораблей. Ходят слухи об ордосах, присматривающих за деятельностью офицеров Имперской Гвардии и Флота, и иных, чьей обязанностью, якобы, является поддержание чистоты в рядах самих Инквизиторов. И если в теории эти малые ордосы равны Ордо Еретикус, Ордо Ксенос и Ордо Маллеус, то на практике они редко способны задействовать в своих операциях объемы ресурсов, сравнимые с теми, что доступны Великим Ордосам.

Конклавы

Помимо членства в Ордо, многие Инквизиторы принадлежат региональным объединениям, называемым конклавами. Эти содружества Инквизиторов работают в заранее определённой области Имперского космоса (стоит помнить, что деятельность конклавов охватывает далеко не всю территорию Империума, и многие области человеческого космоса попросту лишены постоянного присутствия Инквизиции).

В состав конклава может входить любой Инквизитор – принадлежит он к какому-либо ордосу или же нет, роли не играет. Крупнейшие конклавы, расположенные в особо населенных или опасных уголках Империума, обладают внушительными ресурсами, доступными любому из десятков его Инквизиторов – будь то космические корабли или подведомственные армии. Самые мелкие могут состоять лишь из троих-четверых Инквизиторов и нескольких их доверенных агентов.

Конклав Каликсис

Как и многие другие конклавы Империума, Конклав Каликсис обладает долгой и чрезвычайно запутанной историей. Со времен своего основания эта древняя организация накопила в своих активах великое множество ресурсов – от небольших тайных убежищ на отдаленных планетах и могучих цитаделей вроде синтиллийского Трезубца, до секретных библиотек, хранящих данные о бесчисленных ересях и запретных эпизодах истории, боеспособных армий, древних соглашений о сотрудничестве и собственных купеческих домов. Впрочем, любопытствующему придется очень и очень постараться, чтобы обнаружить свидетельства всех этих связей.

Символ Конклава Каликсис – золотая чаша. Во время собраний Инквизиторов её воплощённая в металле версия занимает почётное место на столе, постаменте или иной заметной поверхности. Традиция гласит, что при этом она должна быть наполовину наполнена чистой водой. Одни версии мифологии конклава учат, что она символизирует источник познания, другие утверждают, что воды забвения. Изначальный устав, в котором была указана истинная версия, давно утерян, а его истертые рукописные копии противоречат одна другой. Более мрачная версия (за авторством наиболее Радикальных членов Конклава) гласит, что это Чаша Искушения, предупреждение всем, кто алчет тайн, сокрытых в роковой судьбе Сектора Каликсис.

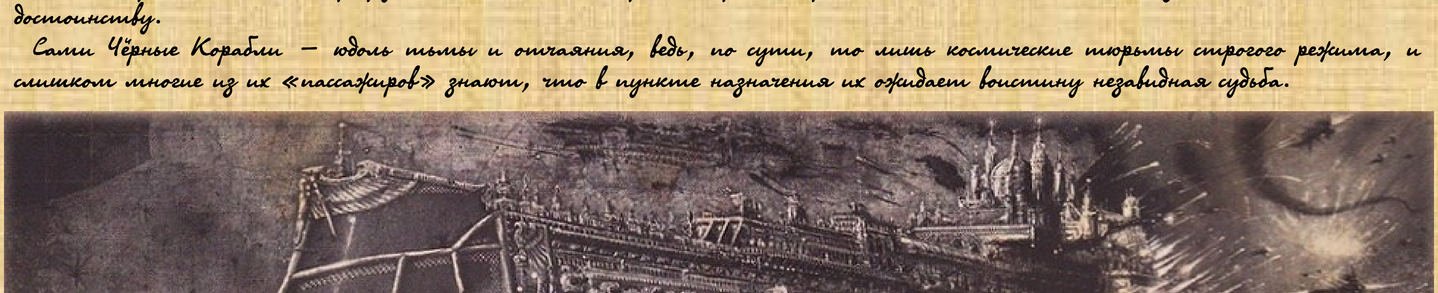
Чёрные Корабли

Одной из основных ролей Инквизиции, помимо непосредственно защиты Империума от происков его врагов, является содержание и эксплуатация флота Чёрных Кораблей. Эти суда, экипажи и их капитаны подчиняются Адептус Астра Телепатика, перевозя на Терру псайкеров со всего Империума. Псайкеров корабли собирают с миров в качестве части выплачиваемой ими Имперской десятины, и эта часть десятины контролируется Инквизицией и регулируется, пожалуй, наиболее однозначными и нерушимыми из всех законов Империума. Умения Инквизиции в деле выяснения точного количества псайкеров среди населения планеты, а также ореол страха, окружающий Инсигнию Инквизитора, означают, что без Инквизиции Чёрные корабли попросту не смогут эффективно выполнять свою работу. Некоторые из перевезенных на Терру псайкеров оказываются достаточно сильными, чтобы со временем стать Имперскими псайкерами или астропатами.

Всех прочих никто и никогда более не увидит – участь их остаётся тайной для всех, кроме нескольких Лорд-Инквизиторов и высокопоставленных Адептов Телепатики.

Экипажи Чёрных Кораблей состоят из сотрудников Инквизиции и Адептус Астра Телепатика. Адепты Телепатики тестируют перевозимых псайкеров, отбирая тех, кто достаточно силён, чтобы защитить себя от одержимости вари-сущностями и приступить к программе первоначальной подготовки. Роль Инквизиции – учёт собранных псайкеров (чтобы убедиться, что нет снижения «поставок»), контроль безопасности их транспортировки и (хотя это и не упоминается ни в каких документах) отбор лучших из псайкеров для службы в самой Инквизиции. Вообще говоря, очень многие Аколиты-псайкеры начали свою карьеру невольными пассажирами Чёрных Кораблей, где их таланты были замечены и оценены по достоинству.

Сами Чёрные Корабли – юдоль тьмы и отчаяния, ведь, по сути, то лишь космические тюрьмы строгого режима, и слишком многие из их «пассажиров» знают, что в пункте назначения их ожидает воистину незавидная судьба.



Кабалы

Любой конклав обладает властью учреждать особые кабалы для решения насущных проблем – хотя происходит это довольно редко. Порой грань между кабалом и конклавом довольно расплывчата, особенно там, где Инквизиторов не очень много. По сути, кабал – это автономная организация, группа специалистов, целью которой стоит решение строго определённого вопроса, проведение конкретного расследование и т.п. Сама система кабалов многим не по нраву – они считают её лишь инструментом для создания секретных обществ и прочих подобных (и совершенно излишних) внутренних структур конклава. Тем не менее, в умелых руках эта система может быть весьма эффективной: комбинируя и фокусируя способности самых разных инквизиторов, кабалы порой добиваются очень значительных успехов.

Тирантийский Кабал каликсианской Инквизиции – пример большого и относительно закрытого кабала. Зловещие знамения Звезды Страха – странного явления, предвестника великих катастроф – заставили многих Инквизиторов объединить свои усилия для предотвращения нависшей над сектором угрозы. Появляясь вслед за Звездой в совершенно случайных, на первый взгляд, местах, Тирантийцы пока так и не научились предсказывать её поведение. И какие бы события не последовали за появлением Звезды-Тирана – массовые беспорядки, видения чёрного солнца, природные катаклизмы, беспрецедентные психические феномены и т.д. – ближайший Инквизитор или Аколит кабала обязательно прибудет на место, чтобы запротоколировать произошедшее. Полученные данные будут обработаны, проанализированы и предоставлены каждому члену кабала, чтобы всколыхнуть новую волну горячих споров и обсуждений.

Фракции

Дальнейшее разделение внутри Инквизиции проистекает из личных убеждений Инквизиторов и, в определённой степени, их Аколитов. Члены Инквизиции – люди с сильным характером и устоявшимся мировоззрением, и у каждого из них свой взгляд на то, как следует спасать Империум от нависающих над ним угроз (к числу которых некоторые склонны относить и саму Инквизицию). Убеждений столько же, сколько звёзд на небе, но с течением веков Инквизиторы обнаружили в них общие основы и объединились во фракции. Одни фракции обладают многовековой историей и числят в своих рядах влиятельнейших Инквизиторов, в то время как другие – не более чем временный «клуб по интересам» для двоих-троих единомышленников.

Наиболее широкий раскол в рядах Инквизиции проходит по границе между Пуританами и Радикалами. Пуритане более или менее верят в Имперскую Истину в том виде, в каком её знают простые граждане: Император – бог, тёмные силы варпа – бесспорное зло, а ксеносы, мутанты, ведьмы и еретики должны быть уничтожены. Кроме того, они обычно ратуют за сохранение статус-кво Империума как инструмента исполнения божественной воли Императора. Пуритане, как правило, молоды и полны стремления утвердиться в глазах старших Инквизиторов и Императора, уничтожая традиционных врагов человечества и обеспечивая стабильность Империума. Многие Аколиты разделяют этот взгляд на служение, особенно если им часто приходится находиться на острие войны с культистами, мутантами и прочей подобной нечистью. Даже если сам Инквизитор не вполне поддерживает Пуританские взгляды на Империум, он, чаще всего, будет поощрять их наличие у своих слуг, прекрасно понимая, что мотивированные подобным образом, они будут выполнять задачи по искоренению порчи с величайшим рвением.

Радикалы же, в свою очередь, ушли от Имперской Истины. Убеждения их варьируются в чрезвычайно широких пределах: от тех, кто пользуется силами варпа против его порождений, до Инквизиторов, изыскивающих способы разрушить Империум, которому они сами же и служат. Радикалы часто говорят, что каждый Инквизитор сначала Пуританин, но по мере того, как он сталкивается с реалиями Империума и внешней галактики, ход его мыслей неизбежно становится все более и более гибким – и рано или поздно он становится Радикалом. Пуритане, с другой стороны, считают наиболее ярых Радикалов совращёнными с истинного пути великой властью и ужасными знаниями, которыми тем довелось обладать. Большинство Радикалов скрывает свои взгляды от других Инквизиторов, предпочитая преследовать свои цели на некотором отдалении от пристальных взоров Пуритан. Некоторые, однако, считают эту предосторожность ниже своего достоинства, и способны нажить множество врагов в попытках обратить Пуритан на свою сторону. Как правило, Инквизиторы знают о наличии радикальных взглядов у своих Аколитов и терпят их лишь в том случае, если Аколит отлично проявил себя в ходе множества успешных расследований.

Идеологические разногласия среди Инквизиторов нередко приводят к прямым конфликтам, порой вовлекая Инквизиторов в междоусобные войны с применением ценных ресурсов Инквизиции (не исключая, конечно, и Аколитов), целью которых является очищение вражеских рядов и разрешение старых противоречий. Подобные конфликты самым решительным образом утаиваются от остального Империума – даже наиболее высокопоставленные адепты были бы глубоко потрясены, узнав, что Инквизиторы, эти загадочные и всемогущие защитники человечества, способны расходиться во мнениях и доходить на этой почве до смертоубийства. Даже если подобный конфликт не находится в активной стадии, он подспудно влияет на отношения Инквизиторов друг к другу – можно сказать, что в Империуме нет ни одного Инквизитора, у которого в рядах Инквизиции нет хотя бы одного идейного противника. Учитывая, что Инквизиторы – люди действия, подобные разногласия рано или поздно неизбежно выливаются в активное противостояние.

Именно по этой причине Инквизиторы без особой охоты признают свою принадлежность к той или иной фракции. Даже Аколиты зачастую пребывают в неведении относительно истинных взглядов своего господина. Часть Инквизиторов считает, что подобная информация вообще не должна касаться Аколитов, другие же просто отказываются обсуждать эти материи до того, как Аколит самостоятельно догадается о мотивах своего повелителя. Слухи, догадки и полуправда постоянно циркулируют между ячейками Аколитов, мутя воду ещё больше. Аколит же, узнавший об истинных убеждениях своего Инквизитора, рискует выяснить, что они кардинально разнятся с его собственными, и встать перед целым рядом довольно интересных моральных дилемм.

Пуритане

Возможно, наиболее крупной Пуританской фракцией Сектора Каликсис являются Амалатианцы, названные так в честь Конклава у горы Амалат, в ходе которого множество Инквизиторов принесли клятву хранить стабильность Империума. Амалатианцы верят, что Империум есть плод трудов самого Императора, а посему его следует сохранить в его нынешнем состоянии – поддержание статус-кво есть первейшая цель Амалатианцев. Наиболее экстремистской Пуританской фракцией являются Монодоминанты. Эти Инквизиторы верят, что Империум выстоит, только если всё прочее будет уничтожено. Монодоминанты отличаются абсолютной нетерпимостью, страстью к ксеноцидам, и склонностью топить в крови любое восстание или ересь. В глазах Монодоминанта многие поступки суть преступления, справедливым наказанием за которые может быть только смерть.

Радикалы

Радикальных фракций в Инквизиции столько, что их трудно сосчитать, но к многочисленным можно отнести лишь крохотную их часть. Пожалуй, крупнейшей из них является фракция Ксантитов, названная в честь Инквизитора Заранчека Ксантуса, которого другие Инквизиторы выследили и убили за его убеждения. А верил он в то, что варп, и даже Демоны, обитающие в нем, могут быть обузданы и использованы во благо человечества. Ксантиты изучают варп и пути Хаоса, применяют запретное колдовство, артефакты Демонического происхождения и даже самих Демонов, скованных могучими и древними ритуалами. Знание – щит Ксантита, а оружие врага, обращённое против него самого – его меч. Истваанцы же, названные в честь великого предательства Хоруса на Истваане III, верят, что Империум становится сильнее, проходя сквозь горнило войн и катастроф. Истваанцы не упускают ни единой возможности «заварить кашу»: мятежи, катастрофы и беспорядки – вот их основная цель. Не раз случалось, что Инквизитор вел расследование угрозы Империуму лишь затем, чтобы узнать, что источником её был один из Истваанцев.

Методы

«Цель оправдывает средства».

- Верховный Юстициар Пратеус

Методы работы того или иного Инквизитора могут рассказать кое-что о его убеждениях. Каждый Инквизитор работает по-своему, как и подобает людям упрямым и своевольным. Одни предпочитают работать в одиночку, другие – руководить тысячами. Одни ведут расследования напрямую, лично принимая в них участие, другие – складывают головоломку вдали от непосредственной угрозы, в кельях, наполненных коммуникационным и логическим оборудованием. Как бы то ни было, модус операнди каждого Инквизитора уникален.

Свита Инквизитора

Широко обобщая, можно сказать, что каждый Инквизитор контролирует сеть агентов, призванных служить его интересам. На самом же деле, каждый Инквизитор обладает определёнными обязательствами перед своим Ордо, конклавом или совестью, которые он обязан принимать во внимание. Аколит быстро учится понимать, что он – лишь малая часть громадной паутины взаимных обязательств, знаний и власти. Внимания своего господина удостаиваются только те, кто успел показать себя способным, достойным и надёжным слугой.

Инквизитор может получить людей, ресурсы и обязательства по наследству от своего наставника или павшего коллеги, но чаще всего он сам создает свою сеть на протяжении долгих лет кропотливых трудов. Часто Аколиты оказываются в свите, уже имеющей запутанную историю, которую нужно принимать во внимание. Они могут внезапно обнаружить, что участвуют в какой-нибудь затяжной дрязге или ревнивом противостоянии с другими ячейками Аколитов. Может оказаться, что в свите этого Инквизитора приняты какие-либо обычаи, кажущиеся на первый взгляд весьма странными. Так, их господин может разговаривать с ними исключительно через вокс-канал, никогда не показываясь на глаза, или, скажем, запрещать носить синее в его присутствии и т.п.

Новые Рекруты

Свеженабранных Аколитов обычно объединяют в небольшие группы и поручают самые простые расследования. Иногда многообещающий Аколит становится «спящим агентом», и живет обычной жизнью до той поры, пока Инквизитор не подберёт необходимое число компаньонов для новой ячейки. Одним Инквизиторам нравится формировать идеально сбалансированные группы, в состав которых входят Аколиты, чьи умения и персоналии идеально дополняют друг друга. Другие предпочитают, так сказать, бросать щенков в воду и смотреть, кто выплывет.

От членов этих новосформированных ячеек иногда требуется приносить клятвы верности и товарищества, но чаще Инквизитор предоставляет ячейку самой себе, в уверенности, что внутри подобной группы лояльность, иерархия и прочие подобные вещи сформируются сами собой. У большинства Инквизиторов попросту нет времени на то, чтобы нянчиться с молодыми ячейками – они рассматривают их поведение на этапе становления как зеркало, в котором отражается их (ячеек) потенциал.

На новые ячейки часто оказывается давление – от них требуют результатов. Успешные расследования, аккуратные чистки, тщательно составленные доклады и прочие подобные достижения служат укреплению репутации ячейки. Ячейки, не сумевшие отличиться, редко остаются активными надолго. Иногда их распускают, а бывших сотрудников распределяют по другим ячейкам. Мрачные слухи о чистках сознания, переделке в сервиторов и прочих незавидных исходах постоянно циркулируют между различными группами Аколитов, с каждым пересказом обрастая новыми, все более жуткими подробностями.

В зависимости от способов работы их господина, новые Аколиты могут иметь контакты и с другими ячейками – то могут быть как столь же неопытные соратники, как и они сами, так и более опытные, старшие группы. Благодаря этим контактам Аколиты и узнают большую часть того, что они сами не знают о своих господах. Что им точно будет неизвестно, так это полный кадровый состав свиты и агентурной сети Инквизитора. Прочие ячейки с равной вероятностью могут как сознательно вводить в заблуждение по этому вопросу, так и помогать, проясняя те или иные смутные моменты.

Ранги и Игровые Персонажи

В игровых терминах, продвижение Аколита по лестнице доверия и ответственности представлено Рангом его Профессии. Получая новый Ранг, Игровой Персонаж восходит на новую ступень доверия в глазах своего господина.

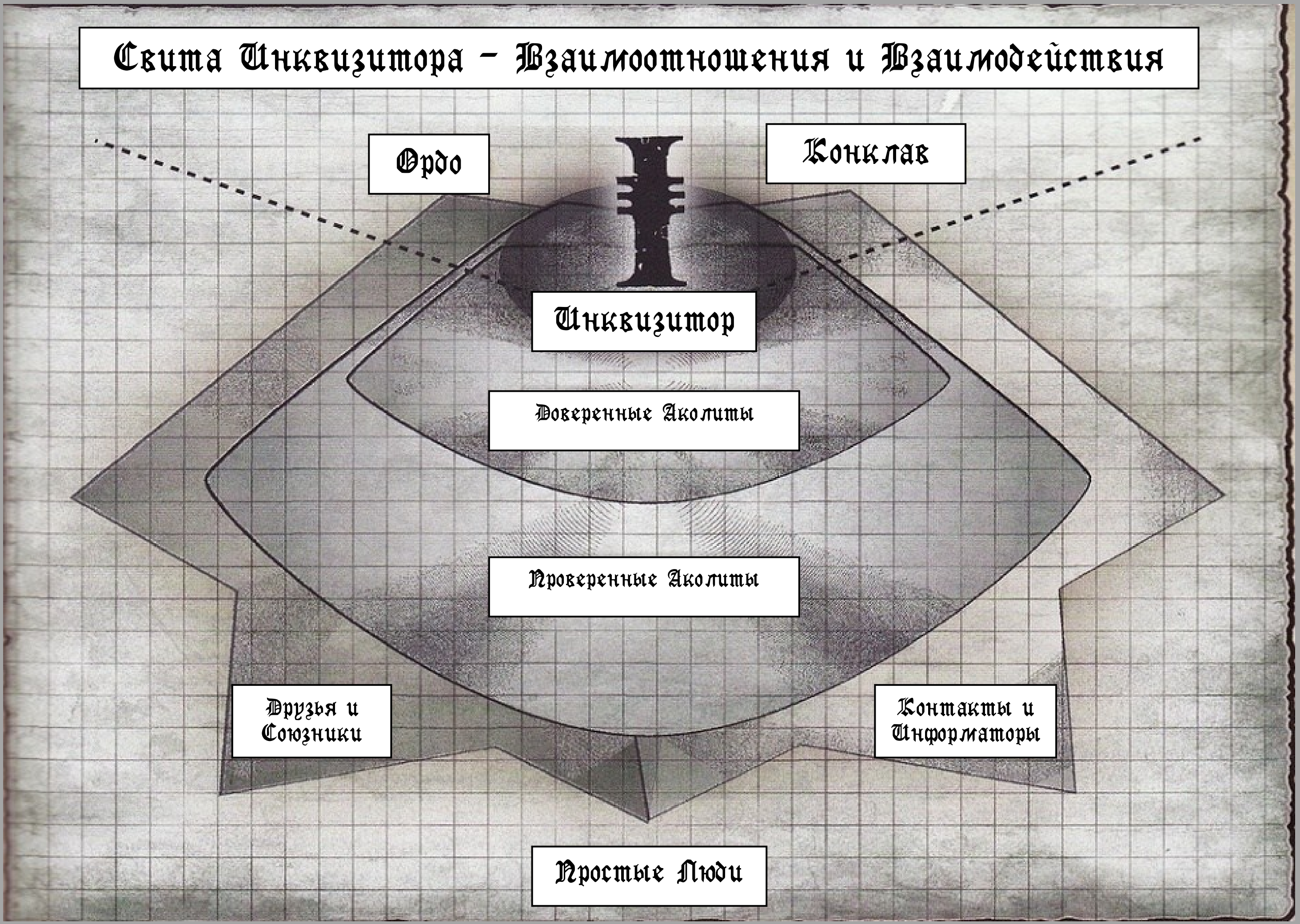
1-3 Ранги: Новый Рекрут. Многообещающе, но есть ли в них то, что нужно?

4-6 Ранги: Проверенный Аколит. Способности есть, но выживут ли они?

7-8 Ранги: Доверенный Аколит. Надёжные и компетентные – будущие Инквизиторы?

Венец Карьеры: Готов стать Интеррогатором?

Способы получения Рангов также играют свою роль. Умный, надёжный и верный Императору Аколит будет получать множество наград и более трудные и ответственные задания. Если же он с превеликим трудом пробирался даже по самым простым расследованиям, но при этом не умер, Инквизитор сочтет его везучим, а не компетентным. Конечно, нередки ситуации, когда везучий дурак – это именно то, что нужно…



Проверенные Аколиты

Как только на счету ячейки появляется некоторое количество успешных миссий, она повышает свой статус внутри свиты Инквизитора. Аколиты доказывают, что они достаточно компетентны и самостоятельны для того, чтобы получать более сложные задания. Их господин начнёт уделять им значительно больше своего внимания, а их понимание природы Инквизиции станет более полным. Примерно на этом этапе они начинают осознавать, во что они вовлечены, а опасность службы начинает постепенно возрастать. Инквизиторы часто считают эту стадию становления Аколитов ключевой – испытанием, которое способны преодолеть лишь наиболее способные и целеустремлённые. Цена провала тут уже очень высока – счет идет на жизни и части тела.

Доверенные Аколиты

Учитывая опасности и превратности участи Аколита, вполне естественно, что со временем их ряды редеют, постепенно очищаясь от слабых, глупых, неблагоразумных и невезучих своих представителей. Те же, кому это удается, считаются очень способными агентами. Некоторые даже удостаиваются доверия со стороны своего Инквизитора и, облечённые им, становятся поистине могущественными и полезными слугами. Зачастую, за годы службы, полностью посвященные в дела своего господина доверенные Аколиты получают власть заниматься организацией целых секторов деятельности свиты Инквизитора. Это могут быть как простые задания типа отслеживания деятельности групп ячеек, так и сложнейшие миссии типа ведения запутанных общепланетных расследований. Доверенных Аколитов часто назначают сенешалями и кастелянами инквизиторских владений, в чьи обязанности входит ведение хозяйственных и деловых вопросов, обеспечение прикрытий и иные дела, требующие внимания в отсутствие Инквизитора. Кому-то поручают долговременные операции под прикрытием, назначают спящими агентами на позиции, имеющие прямое отношение к властным структурам. Определённо, самые практичные Аколиты считают, что на некоторых мирах служба в Инквизиции – лучшая (хотя и не самая безопасная) дорога во власть. Доверенные Аколиты получают самостоятельность и знания столь невообразимые с точки зрения младших коллег, что некоторые рекруты вполне способны принять их за Инквизиторов.

Подготовка Инквизиторов

На том или ином этапе карьеры большинство Инквизиторов начинает способствовать многообещающему Аколиту в деле становления полноправным Инквизитором. Как во всем, относящемся к столь неоднозначной организации, для этого процесса не существует никаких стандартизированных процедур. Коегде Аколитов отсылают в формализованные подготовительные школы, где их обучают искусствам Экспликатора и Интеррогатора. В других местах Аколит переходит под «опеку» Инквизитора и играет роль своеобразного подмастерья. Иногда Аколиту при этом необходимо пройти ряд странных и болезненных ритуалов, или некое испытание на какой-нибудь дикой пустынной планете, призванное доказать, что он достоин такой чести. Сам же Аколит может и не подозревать о том, что ему уготовано. Бывали случаи, когда престарелый Инквизитор просто-напросто исчезал, оставляя свиту, статус и библиотеку тайн своему очень удивленному Аколиту. Хотя на стадии подготовки в Инквизиторы Аколит обладает более высоким статусом, чем когда бы то ни было, обеты верности господину всё ещё действуют. Лишь после того, как будут проведены все формальности и необходимые ритуалы, считается, что молодой Инквизитор покидает свиту старого. Но даже после этого вполне естественно и приемлемо, что старый Инквизитор сохраняет на нового определённое (и порой весьма значительное) влияние.

Прочие Инквизиторы

Хотя в Инквизиции и нет такого явления, как субординация, на практике все же существует ряд способов, посредством которых Инквизитор может оказывать влияние на другого Инквизитора или его свиту.

В самом простом случае, Инквизитор может оказать содействие менее высокопоставленному Инквизитору в его расследовании. Причин на то может быть множество. Младший Инквизитор может быть бывшим подмастерьем старшего, или обладать очень нужной старшему информацией. Альянсы, в которых один из инквизиторов главенствует, могут быть как временной необходимостью, так, конечно же, и следствием взаимного расположения. Подобная помощь накладывает сильные ограничения на ресурсную базу Инквизитора – Аколиты вполне могут почувствовать «урезание бюджета» на себе. На нижнем уровне это может привести к тому, что вторичные ячейки будут временно (или, если понадобится, перманентно) переданы под начало младшего Инквизитора. Некоторые Инквизиторы рассматривают подобную практику как лучший способ избавления от проблемных или откровенно слабых ячеек.

Равноправные союзы Инквизиторов могут также оказать значительное влияние на их окружение. Например, двое или более Инквизиторов решают объединить ресурсы для решения определённой проблемы. В лучшем случае Аколиты могут работать бок о бок с другой ячейкой. В худшем, это может стать причиной внутренних трений и даже открытой враждебности между слугами господ-союзников. Если же господин Аколитов – член какой-нибудь непопулярной фракции, ячейка может стать мишенью для угроз и насилия, призванного убедить их Инквизитора отказаться от опасных убеждений. Подобные «дискуссии» могут привести к уничтожению всей его свиты – вместе с Аколитами.

Старшие Инквизиторы способны и на куда более изощрённые манипуляции, которые могут принимать форму особых поручений и инструкций от ордо или конклава, обязательных для Аколитов, выполняющих задание своего господина. Старшие Инквизиторы могут выступать в качестве покровителей молодых, поощряя одни решения и отговаривая от других. Порой Аколиты могут оказаться в неприятной ситуации, когда наставнику их господина нет возможности доверять – очень уж нужные ему от Аколитов действия выглядят подозрительно. Тут встает дилемма – предать доверие своего Инквизитора или разделить с ним вину за возможное отступничество.

Экстерминатус

Экстерминатус – это термин, обозначающий уничтожение целой планеты по приказу Инквизиции. Как таковое, это событие происходит невероятно редко и производит невероятно мощный эффект. Инквизиция (по крайней мере, в теории) имеет исключительный доступ к оружию, способному уничтожать миры – к любому оружию, от вирусных бомб, до циклонных торпед, способных пробить кору планеты и буквально расколоть её на части в процессе взрывной цепной реакции. Принятие решения об уничтожении миллиардов человеческих жизней через Экстерминатус – вопрос силы воли Инквизитора, которому следует учитывать тот факт, что в случае нашествия Демонов или ксеносов для блага всего человечества порой необходимо идти на крайние меры.

Обязанности Аколитов

Будучи частью свиты инквизитора, Аколиты могут выполнять самые разные задания своего господина. Они могут принимать форму прямых приказов, письменных предписаний, передаваемых через посредников устных посланий, или распоряжений от старших, доверенных Аколитов.

Расследования

Возможно, наиболее распространённой миссией, возлагаемой на Аколитов, является сбор информации. Знание – сила, и действия Аколитов позволяют Инквизитору раскинуть воистину обширную сеть. Расследования могут быть как полностью тайными операциями с применением самых высоких технологий и самых низких уловок, так и простыми заданиями типа «поймать-допросить». Порой бывает необходимо прибегнуть и к психическим дисциплинам. Иногда Аколитам нужно собрать некие улики, или проследовать по ряду запутанных наводок. Если же речь идёт о вскрытии деятельности какого-либо культа, Аколитам не помешают навыки слежки и добычи информации из людей. Смекалка, сноровка и скорость – вот жизненно важные составляющие подобных операций.

Очищения

Время от времени Аколитам поручают уничтожение чего-либо или кого-либо, признанного нечестивым. Это может быть как простым сокрушительным ударом по криминальной организации, так и сложнейшей хирургически точной операцией по ликвидации иерарха влиятельного культа. Большая часть ячеек Аколитов имеет стандартные и постоянно действующие инструкции, предписывающие уничтожать мутантов, культистов и прочий подобный сброд, обнаруженный в ходе расследований. Более того, некоторые ячейки специализируются на устранении конкретных целей: политических лидеров, вольнодумных агитаторов, чрезмерно харизматичных проповедников и тому подобных личностей.

Иногда требуется уничтожить не кого-то, а что-то, и прежде это что-то необходимо отыскать, озаботившись заодно защитой от возможных побочных последствий и приготовившись к возможной встрече с теми, кто желал бы оставить это что-то в целости.

Подразумевается, что Аколиты способны защитить себя сами (и некоторые ячейки на этом прямо-таки специализируются), но серьёзные столкновения с высоким уровнем потерь личного состава редко становится уделом самих Аколитов. На этом этапе Инквизитор обычно взывает к боевому крылу своего Ордо или конклава, которые и составляют основную огневую мощь. Так Аколитам может выпасть шанс встать в один строй с Сёстрами Битвы или даже могучими Астартес! Естественно, они обычно вступают в дело только в самых серьёзных случаях. Если Аколитов угораздило случайно вломиться в комнату, полную вооружённых культистов, выбираться оттуда им придётся самим.

Особые Обстоятельства

Иногда Аколитам приходится выполнять особые, необычные поручения, смысл которых может быть им непонятен. Возможно, им придется провести рейс на борту одного из Чёрных Кораблей, или оказать помощь в поимке бродячего псайкера. Возможно, им предстоит охранять некий предмет или человека, или сопровождать доставку груза с одного мира на другой. Возможно, их попросят испытать новые боевые стимуляторы, пожить среди ксеносов или на несколько месяцев прикинуться бандой в каком-нибудь улье. Порой им могут выпасть и более тёмные поручения, вроде поиска подходящего «сосуда» для Демонхоста, или следов порчи в деятельности враждебного Инквизитора. Такие задания обычно являются источником самых противоречивых чувств и моральных дилемм, поскольку Аколиты никогда не могут знать наверняка, благими будут последствия их действий, или же зловещими.

Традиция

«Со временем меняются лишь глупцы и мудрецы».
- Леди Оливия Оль-Винн, Улей Сибеллус

Одной из очень немногих констант Инквизиции является отсутствие стандартных установлений, кодексов или правил «приемлемого» поведения. Тогда как прочие Адепта следуют догмам, установленным тысячелетия тому назад, Инквизиция остаётся гибкой и непредсказуемой организацией. Инквизитор волен действовать так, как больше импонирует его целям и личным предпочтениям. Однако люди есть люди, и Инквизиции, её ордосам и конклавам всё-таки присущи некоторые традиции и обычаи. Конклав Каликсис, например, руководствуется древними истинами Синтиллийских Диктатов, без конца переписывая и интерпретируя их принципы – процесс этот давно превратил изначальный текст в апокриф.

Символы

Пожалуй, наиболее устойчивыми традициями можно считать те, что связаны с общеизвестной и понятной всем символикой. Во многих отношениях человек – существо примитивное, и на определённые образы реагирует вполне предсказуемо. Инквизиции это явление прекрасно известно, и она активно использует его в своих целях.

Так, например, огонь традиционно ассоциируется с Инквизицией и её работой. Изображения очищающего пламени работают превосходно, и Аколитам рекомендуют использовать их, если необходимо посеять страх. Будь то раскаленный добела экскруциатор, ведьмин костёр или истекающий прометиумом огнемёт – всё это Инквизиция. Помимо интерпретации огня как оружия, многие Инквизиторы нередко воплощают в нём, скорее, идею очищающего пламени, призванного спалить гниющую язву порчи. Иные видят в нем олицетворение света Императора, священное пламя веры. Те же, что заботится о Чёрных Кораблях, рассматривают его как символ мистического Астрономикона, где в пылающем горне воли Императора находят вечный покой праведные души.

Молот – ещё один символ, прочно ассоциирующийся с Инквизицией. Многие Инквизиторы идут в бой с освящёнными боевыми молотами, под ударами которых не в силах устоять ни один враг. Как и члены Экклезиархии, многие Инквизиторы почитают молот метафорой набожности, силой, которая неизбежно сокрушит ересь и порчу. Украшенные боевые молоты нередко служат наградой Аколитам, хорошо показавшим себя в деле уничтожения культистов и еретиков.

Помимо огня и молота, пожалуй, наиболее могущественным символом Инквизиции является Печать. Каждый Инквизитор владеет Печатью Инквизиции, или Инсигнией, представляющей собой небольшой амулет в форме стилизованной колонны с тремя поперечинами. Символизируя опору силы или властный скипетр, эта печать является знаком принадлежности к Инквизиции, а осенённый ею Инквизитор открыто даёт понять, что теперь он тут главный. Например, если Инсигния предъявляется планетарному губернатору, это значит, что начиная с этого момента, все ресурсы планеты поступают в распоряжение Инквизитора. Печать, в каком-то смысле, является наиболее важной частью его экипировки, и он никогда не расстанется с ней по доброй воле. Некоторые Печати, помимо того, содержат встроенные техномистические контуры и силовые зонды, способные взламывать когитаторы и открывать электронные замки, а иногда и встроенное оружие, чтобы Инквизитор никогда не остался в бою с голыми руками.

Слуги Инквизитора также нередко несут знаки Инквизиции на одежде или снаряжении. Эта разновидность Печати именуется Розеттой – её вручают Аколитам и изображают на транспортных средствах и знаках различия вооружённых сил, находящихся под началом Инквизитора. Розетта отмечает человека как слугу Инквизитора – в принципе, её вполне достаточно, чтобы обеспечить боязливое сотрудничество со стороны большинства членов Адепта и граждан, знающих об Инквизиции хотя бы понаслышке. Розетту, однако, довольно редко демонстрируют открыто, поскольку большинство Инквизиторов предпочитает, чтобы их слуги работали тихо и незаметно. Чаще всего её используют в кругу посвящённых, или если возникает необходимость вселить страх и трепет в простого обывателя.

Обычаи Конклава Каликсис

Ордос Каликсис хранит множество уникальных обычаев, зародившихся за те сотни лет, что конклав надзирает за спокойствием Сектора, помогающих Аколитам и Инквизиторам ощущать взаимосвязь через посредство соблюдения общих традиций и ритуалов. Конечно, многие чтят их лишь на словах, но не меньше и тех, для кого они равнозначны заповедями Имперского Кредо.

Оставаясь новобранцами Инквизиции, Аколиты вряд ли будут иметь дело с внутренними мистериями и традициями конклава. Скорее всего, неписаные правила организации будут для них, по меньшей мере, необъяснимы. Первым столкновением с подобными материями может стать участие в освящении храма в качестве почётного караула, или многочасовая стража у дверей залы Инквизиторского собрания, в которую надлежит постучать трижды и, трижды выслушав церемониальный отказ, остаться снаружи. Кому-то может выпасть честь возглавить сбор «десятины благодарения» с приглашённых участников Высокого Конклава, выражающейся в форме пощечины и мешочка с зерном.

По мере того, как Аколиты будут проникаться принятыми обычаями, их могут начать допускать к участию в различных собраниях и ритуалах. Тут им придется выучить массу принятых в конклаве неписаных правил этикета и поведения. Их господин, к примеру, может наставить их в Синтиллийских Диктатах (лично или при посредстве опекунов из старшей ячейки). Конечно, если Инквизитор Аколитов придерживается Радикальных взглядов, он может и вовсе игнорировать всю эту мишуру, поощряя своих Аколитов к попранию привычного порядка вещей. Однако, что вполне закономерно, подобное поведение может принести им славу «странных», «трудных» и «ненадёжных» в глазах более консервативных членов Конклава.

Среди обычаев Инквизиции Каликсиса есть и тайные, доступные лишь тем, кто достиг определённого уровня посвящения, и общеизвестные, широко распространённые как среди Инквизиторов, так и их Аколитов. Самые расхожие из них описаны ниже.

Ходатайство

Инквизитор вправе требовать от своих Аколитов очень много-го, но, как и в случае с любыми феодальными отношениями, он также имеет перед своими слугами некоторые обязательства. У Аколитов есть право требовать знаков расположения от своего господина. То может быть как краткая беседах за бокалом амасека, так и грандиозные дары вроде лунных поместий (иногда вместе с лунами). Инквизитор не всегда выполняет подобные ходатайства, но, будучи умело преподнесёнными, уместные и занимательные просьбы вполне могут быть услышаны. Мудрый Аколит знает, что просить следует лишь то, чего никак не возможно получить иным способом, и делать это нужно с умом. Те, кто просит слишком часто и слишком много, считаются в некотором роде глупцами – их просьбы принято игнорировать. Многие Аколиты всеми силами стараются выяснить всё возможное об интересах, причудах и чувствительных струнках своего господина, прежде чем обратиться к нему со своим ходатайством.

Обычаи в Терминах Игры

Обычаи Конклава Каликсис можно включить в игру множеством способов. Например, Мастер желает провести приключение, включающее в себя интригу между двумя Инквизиторами – великое пиршество или ритуальное собрание могут стать для него прекрасной декорацией. Столь же богаты возможностями и сценарии, где Аколитам требуется, скажем, пробраться в святилище Святого Арета, чтобы выкрасть оттуда секретные данные. Жестоко израненному персонажу, потратившему Очко Судьбы, чтобы избежать смерти, вполне может привидеться сам Святой Утер, указывающий ему путь назад – персонаж может даже поверить, что Святым в тот момент было явлено истинное чудо. Одни Игровые Персонажи могут потратить массу времени, составляя особо изощренное ходатайство, в то время как другие могут всего лишь носить иконку Святого Кастора, чтобы отпугнуть дурной глаз.

Игроки и Мастера могут свободно изобретать своих собственных святых, свои обычаи и ритуалы; Конклав Каликсис – это огромная и крайне запутанная организация. Ни одна книга не в силах даже надеяться охватить все традиции столь сложной и суеверной группы людей.

Синтиллийские Диктаты

Несколько веков тому назад легендарный Инквизитор Гераклион Теос написал серию посланий, со временем ставших основным руководством для Аколитов на службе Конклава Каликсис. Изначально адресованные следователям, расквартированным на столичной Синтилле, эти записки обрабатывались и толковались целыми поколениями учёных, изыскавших массу глубинных смыслы в том, что на первый взгляд выглядит простой инструкцией.

Воля господина твоего – вот закон твой.

В общем и целом, это означает, что Аколитов не должны сдерживать местные обычаи и законы. На службе Инквизиции даже самые тёмные и незаконные деяния порой оправданны.

Знай службу свою.

Широко обобщая, Аколит должен знать своё место и ответственно следовать полученным указаниям. Иногда это интерпретируют и по-другому – Аколит не должен оставаться в стороне и позволять твориться ереси и прочему непотребству, даже если его Инквизитор не отдавал на то конкретных распоряжений.

Не переоценивай величие своё.

Этот диктат в свое время вызвал некоторое смущение среди учёных. В конце концов, они сошлись на следующем толковании: Аколит не более чем малая часть картины, видеть которую может лишь Инквизитор. Некоторые верят, что это напоминание о том, что жертвы и самопожертвование есть неотъемлемая часть работы Инквизиции.

Не злоупотребляй ни мошной господина твоего, ни Печатью его, ни именем его.

Возможно, наиболее однозначный из всех диктатов, он практически напрямую предупреждает о недопустимости траты впустую тех невероятных ресурсов, что доступны Инквизитору. Многие видят тут также указание действовать осторожно и аккуратно, призывая власть Инквизиции лишь в случае крайней нужды. Некоторые Аколиты возводят этот диктат в крайность, проводя жизнь в аскезе и никогда не произнося всуе имя своего господина, страшась вызвать его гнев.

Не требуй награды иной, нежели похвала господина твоего.

В целом этот диктат рассматривают как предупреждение против злоупотребления ходатайствами – на нём основывается, пожалуй, самое минимальное число ограничений. Одни Инквизиторы приглядывают за своими Аколитами и их имуществом, чтобы те не пребывали в излишней роскоши, другие же и вовсе не вмешиваются в дела своих слуг. Большинству же достаточно знать, что их Аколиты не выказывают свой статус излишне откровенно – каждый из них прекрасно знает, сколь сильно искушение покрасоваться, впечатлить прелестную незнакомку, насладиться властью, славой, или, наконец, бесплатно выпить – все это слишком часто ведёт к срыву операций и духовной порче.

Возрадуйся наказанию от господина твоего, ибо оно суть заслуженное тобою благо.

Мнения по поводу этого диктата разделяются особенно широко и зависят в основном от человека, его интерпретирующего. Одни флагелланты считают, что «заслуженное наказание» есть удел Аколита, слабого и несовершенного вместилища воли Императора. Другие же заостряют внимание на концепции благотворности, заложенной в диктат, приводя его как доказательство того, что время, проведённое в качестве Аколита, есть не что иное, как кузнечный горн, предназначенный выжечь все нечистое и отлить сильного и могущественного Инквизитора из того, что некогда было простым прахом. Иные же, куда более циничные по природе своей, считают, что этот диктат приказывает радоваться своей

Милость Императора

Аколиты и их повелители видят многое из того, что человеческому разуму лучше бы вовсе не знать. Вера слишком легко подвергается испытаниям Демоническими ужасами, мутациями и духовной порчей. Конклав Каликсис предлагает своим слугам прощение, снисхождение и исповедь через Жрецов-Инквизиторов, искушенных в деле отпущения грехов. Аколитам могут отпустить вину за смерть невинных людей или за еретиков, обнаруженных, но сумевших уйти безнаказанно. Предварительные похоронные обряды могут обеспечить милость Императора тем, кто отправляется на задание, в ходе которого высока вероятность смертельного исхода. Те же Жрецы-Инквизиторы являются очень важной частью ритуала Экстерминатуса, призванного снять груз вины с души убийцы миров.

Конклав Каликсис также почитает небольшую и секретную группу Имперских святых, во имя которых слепые и немые священники Экклезиархии проводят тайные службы в храмах, принадлежащих Инквизиции. Аколиты часто взывают к этим святым о заступничестве и прощении пред взором самого Императора. В особенно трудных ситуациях их именем приносятся клятвы и даются обещания.

Святой Утер Целитель

Известный также как «Утер Невезучий» или «Окаянный», Святой Утер является покровителем невезучих и принимающих муки за других. Аколиты считают, что когда-то он был одним из них, хотя официальный канон гласит, что Утер был Жрецом-Инквизитором. Этого святого обычно просят защитить от ран. Традиция гласит, что если громко выкрикнуть его имя, прежде чем взглянуть на полученное ранение, Утер может проявить милость и принять на себя некоторую его часть. В его честь последователи возжигают бинты и умащают его изображения целебными бальзамами. Святого Утера обычно изображают в виде плачущего мужчины средних лет, сжимающего в руках неуравновешенные весы и громоотвод. Традиционно Святой Утер изображается с девяноста девятью ранами, каждая из которых получена в результате девяноста девяти различных бед. Предметом гордости среди резчиков является умение не повторяться, творя изображения Святого.

Святой Кастор Избавитель

Устранитель препон и покровитель истины. Легенда гласит, что его, миссионера на одном из феодальных миров в окрестностях Маккабеуса Квинтус, схватили по ложному обвинению и приговорили к смерти – пять раз ему пытались отсечь голову. В пятый раз он сам указал своим палачам на неисправность в механизме гильотины. Согласно сказанию о его канонизации, в этот момент простые люди столь восхитились его самоотверженностью и силой его веры, что подняли восстание во имя Имперского Кредо и одолели своих правителей, отвергнувших свет Императора. Аколиты взывают к Святому Кастору за помощью во время ведения допросов, для вспоможения расследованиям и просветления взыскующих учёных умов.

Святой Арет Забытый

Святой Арет – мученик, но история его мученичества, даже его настоящее имя были утеряны во тьме времен. Единственное, что о нем известно – когда-то в прошлом клир сошёлся во мнении, что его чудодейственная смерть стала одним из ярчайших примеров мученичества всех времен. Однако многие века, прошедшие со времен его канонизации, сокрыли тот подвиг веры, и легенда о нём была забыта. Когда писцы Конклава Каликсис попытались прошерстить на этот предмет свои архивы,

оказалось, что единственная книга о деяниях Арета была сильно повреждена, его имя наполовину стерто, а свидетельства всех его деяний пожрала плесень. После продолжительных дебатов было решено, что Святой Арет должен стать хранителем того, что должно быть забыто. Его святилища – пыльные архивы, где запретные свитки лежат в неприкосновенности, а записанное на них постепенно распадается и умирает. Святого обычно изображают с большими ушами, чтобы Аколиты могли шептать ему о своих страхах, проступках и воспоминаниях, дабы Арет мог унести их с собой, и они более не отягощали их совесть.

Смерть

Аколиты и Инквизиторы Конклава Каликсис в посмертии своём удостаиваются воистину великой чести; чести, о которой многие Имперские граждане не смеют и мечтать. Когда смерть завершает служение, имя погибшего передается писцам-савантам Конклава. Это древнее братство лексиконографов записывает имена мёртвых в огромные тома, убранные в скрипучую кожу и умащенные консервирующими маслами. Черепа особо отличившихся слуг размалываются в пыль, которой промокают чернила, ещё сырые после внесения нового имени. Как только том заполняется – а происходит это, к прискорбию, нередко – фолиант опечатывается золотом и свинцом. Эти золотые ларцы отправляются на Терру, а там переправляются в огромное подземное хранилище, где им предстоит провести вечность подле самого Императора. Эта практика именуется «вписанием», и многие Аколиты говорят о своих погибших товарищах как о «вписанных» или «залитых в золото».

Отныне На Плечах Твоих Лежит Бремя Во Славу Императора

Приведённое здесь знание есть малая частица того, что можно рассказать об Империуме Человечества. Слава Императора нашего озаряет миллионы миров, а я, ничтожный, привел лишь то, что было в моих силах.

Есть многое в этой галактике, что можно еще узнать, и многое из того может стать великим испытанием для тела, разума и духа. Неисчислимые опасности поджидают за каждым углом, мельтешение и гул миллионов культур способны сбить с истинного пути, но будь сильным, и выстоишь.

Читая мои записи, ты понемногу готовил себя к тому, что может встретиться в пути, на который тебе суждено ступить. Империум осаждён врагами со всех сторон, и ему нужны новые солдаты. Солдаты, подобные тебе. Что бы ни было тому причиной, ты быт избран Инквизитором Империума, и теперь ты у него на службе, и тебе предстоит тяжкий труд, поскольку цель твоего господина – привнесение порядка в хаос галактики. Служи ему достойно и пребудешь в свете Императора, и обласкан будешь милостями Его. Выживи, и однажды ты сам наберешь на службу людей, так же, как в свое время призвали на службу тебя самого, и передашь эстафету служения и долга другим – во имя того дня, когда люди смогут жить в мире под неусыпным присмотром бессмертного Повелителя нашего.

Ясно, что бремя это будет тяжким, но вес его мы понесем с лёгкостью, ибо стоит нам оступиться, Император будет рядом, чтобы поддержать в трудную минуту и сделать шаг наш твёрдым и ровным.

А теперь опоясай чресла свои мечом и да будет разум твой чист и готов. Ты нужен Императору и Человечеству.

O.S.C.

IX

LIFE AS AN ACOLYTE

An Acolyte's Place
•
The Web of Shadows
•
Contacts
•
Expanded Skills
•
Crafting Rules

Жизнь Аколита

«Пацаном я был подмастерьем у одного оружейника. Как только силёнок хватило, чтобы держать лазган, записался в Гвардию. Успел дослужиться до сержанта, когда он нашел меня. Теперь я работаю на господина и, полагаю, так будет, пока я не помру».

- Вайри Кобасс, Аколит

Равенство в Империуме Человечества штука редкая, и вне сферы личностных социальных взаимоотношений практически не встречается; как, впрочем, почти не встречаются и те, кто, не покривив душой, может назвать себя свободным – галактическое сообщество твёрдо разделено на классы и касты, структура которых регулируется правилами феодальных взаимоотношений. Это общество, от членов которого требуется верность Императору и служба Империуму. Лишь крохотная доля человечества путешествует меж звёзд, и лишь очень и очень немногим людям суждено возвыситься над участью, уготованной им по праву рождения. Аколиты – среди этих немногих. Из всех агентств Трона Инквизиция пользуется наибольшей свободой действий и самыми широкими полномочиями. Часть этой свободы перепадает на долю Аколитов волей и властью их господина, Инквизитора. Впрочем, за всё, как водится, приходится платить. Становясь Аколитом, человек должен навсегда оставить позади свое прошлое и твёрдо осознать, что его жизнь, жизнь служителя Инквизиции, ему самому более не принадлежит.

Место Аколита

«Слуга велик лишь настолько, насколько велик его господин».

- древняя Имперская поговорка

Являясь членами Святой Инквизиции Императора, Аколиты находятся за пределами большей части структур Имперского общества. Это дарует им целый ряд как преимуществ, так и недостатков. Тем не менее, основным фактором, влияющим на их существование, является человек, которому они служат, и те блага, что он способен им даровать. Опытный и умелый Аколит становится нужным и ценным инструментом в арсенале Инквизитора. Более того, он получает доступ к некоторым секретам своего господина (возможно, принимая непосредственное участие в сокрытии или создании некоторых из них). Все это создает узы доверия между Аколитом и Инквизитором, которые верному Аколиту надлежит хранить и укреплять. Со временем Аколит может вырасти в глазах Инквизитора, стать частью его персональной свиты и сопровождать его в самых важных миссиях. Аколит может даже впечатлить своего господина настолько, что тот дарует высочайшее право носить Розетту Интеррогатора. В конце концов, такой Аколит может стать полноправным Инквизитором и, выйдя из тени своего наставника и покровителя, начать действовать по собственному разумению.

Большинство Аколитов, естественно, никогда не станут чем-то большим, чем просто ценными инструментами; многие, впрочем, и сами того не желают. В то время как Инквизитором может

быть далеко не каждый, кто угодно может стать влиятельным и богатым человеком, особенно если в этом заинтересован его почти всемогущий господин. Служивые Аколиты часто получают особые права и привилегии из рук своего повелителя в качестве награды за верную службу. Стоит, однако, помнить, что подобные дары не достаются легко, и каждый из них придётся сполна оплатить потом и кровью.

Тайная Война

Сделать себе имя и подняться по ступеням иерархии Инквизиции – дело не из лёгких. Инквизиция не похожа ни на одну другую организацию Империума. Отчасти это следствие высочайшей степени дозволенности, с которой она делает свою работу, отчасти – независимого и свободолюбивого характера людей, которых она привлекает на службу. Таким образом, Аколиту, являющемуся индивидом на службе у другого индивида, следует искать благосклонности человека, а не организации в целом. Если Аколит желает возвыситься, ему следует сделать так, чтобы его заметил его господин, Инквизитор. Амбициозные слуги редко бывают одиноки в своём стремлении отличиться, и подчас им приходится состязаться со многими людьми из окружения своего господина (часто с теми самыми, с кем привелось работать рука об руку) за высочайшее внимание.

В точности как Аколиты конкурируют друг с другом, соперничают и Инквизиторы. Правда, их соперничество порой приобретает куда более серьёзный, даже смертоносный характер – игра, в которой на кону стоит нечто большее, чем просто жизнь. Эта вражда неизбежно затрагивает и Аколитов, постепенно втягивающихся в конфликты своих господ. Фактически, Инквизиция порой может похвастать таким количеством междоусобиц, что на внутренние конфликты начинает уходить большая часть её невообразимых ресурсов. Аколиту порой может быть довольно сложно с уверенностью сказать, против какого врага он ведёт битву и насколько праведна её причина; единственное, что ему остаётся – верить, что побуждения его господина чисты в глазах Бога-Императора.

Получение Благосклонности

Чтобы заработать благорасположение Инквизиции, нужно работать на благо Императора (или хотя бы создавать видимость такой работы). Воля Императора есть то, чему ни один верный гражданин Империума не может воспротивиться. В Ордос Каликсис принята сложная и запутанная система, посредством которой Лорд-Инквизитор и его доверенные Инквизиторы измеряют ценность взноса каждого из слуг Империума в общее дело. Для большинства же Инквизиторов все сводится к перечню людей, их мотивов и свершенных ими деяний. Аколитов, вполне естественно, измеряют тем же аршином. Чего он стоит? Что он сделал? И кто хорошо к нему относится?

Мастеру следует поощрять игроков думать о том, как их поступки отразятся на репутации персонажей в глазах их Инквизитора. Вместо того чтобы просто говорить игрокам, что их миссия успешна (или провалена), Мастер вместо этого может обронить несколько намеков относительно того, какие из их действий особенно порадовали (или разозлили) их господина. Как правило, это должно быть нечто, что непосредственно касается дел Инквизитора – к примеру, Аколиты могут каким-то образом облегчить (или затруднить) продвижение дела, которым занят сейчас сам Инквизитор. Это могут быть важные разведданные (почему бы не воспользоваться ситуацией и не прошерстить Имперскую базу данных, раз уж выпал такой шанс), раскрытые преступления, пойманные преступники или иные деяния, выказывающие инициативность и верность делу (если человек ведёт себя как подобает верному слуге Императора, на это всегда взирают с одобрением).

Впрочем, как и в большинстве случаев, то, что ты можешь доказать, гораздо важнее того, что произошло на самом деле. Творчески подошедший к вопросу Аколит всегда может осветить события в выгодном для себя ключе. Даже имея дело с организацией типа Инквизиции, цель которой, по крайней мере, в теории – поиск истины, человек может добиться очень многого, просто жонглируя фактами в удобной ему манере. Как вариант, игроков можно попросить излагать свою версию событий Мастеру (играющего их Инквизитора) после каждой миссии, к примеру, в форме своеобразного рапорта, в котором им представится возможность приукрасить свои действия (или приуменьшить ошибки). Рапорт не обязательно делать длинным и подробным, достаточно, чтобы игроки коснулись в нем хотя бы основных деталей миссии. Это позволяет игрокам действительно обдумать, что они скажут Инквизитору, а Мастер получает записи о каждой пройденной Аколитами миссии. Кроме того, эти материалы могут стать документальным свидетельством действий любого из Аколитов, если они, к примеру, станут предметом какого-либо спора или разбирательства.

Первый Среди Равных

Как и в любой другой группе людей, в ячейке Аколитов обычно есть лидер, и в большинстве случаев он носит титул «Прайм». Большинство Инквизиторов распоряжается обширной сетью оперативников, которая ветвится и становится все более и более разрозненной по мере «удаления» от своего хозяина. Чтобы организовывать и контролировать эту оперативную структуру, и назначают Праймов. Их роль – быть связующим звеном в цепи, ведущей к Инквизитору (напрямую или через другого, более высокопоставленного Прайма), и, порой, инструментом тайного наблюдения за остальными членами группы.

Хороший Прайм получает больше власти, ему порой дозволяется увидеть некоторые другие части обширной агентурной сети своего господина, а иногда даже получить опеку над другой группой Аколитов, расположенной ниже по цепочке подчинения. Большая часть Инквизиторов, однако, предпочитает перемещать Праймов с места на место или передавать мантию Прайма то одному Аколиту группы, то другому. Отчасти это делается для того, чтобы лучше узнать тех, кто тебе служит, отчасти для того, чтобы никто не мог позволить взять себе слишком много власти без ведома своего господина. Как результат – титул Прайма может стать очень неоднозначной честью, и, порой, группа особенно хорошо сработавшихся Аколитов способна начать распределять ответственность и обязанности на всех членов группы, создавая свою собственную внутреннюю иерархию, не зависящую от желаний их господина. Большую часть Инквизиторов, однако, подобная практика ничуть не злит – напротив, по их мнению, независимое мышление делает слугу лишь более ценным.

Первый Среди Инквизиторов

«Структура» взаимоотношений между инквизиторами куда менее формализована, чем даже структура Праймов. Каждый из Инквизиторов – могущественный, независимый человек в своём праве и с очень широким спектром полномочий – естественно, они не любят делать то, что им говорят другие. Стоит, к тому же, помнить, что каждый из них некогда сам был Аколитом, и, став полноправным Инквизитором, неизбежно перенял значительную часть репутации и связей, которой пользовался его бывший господин. Все это приводит к сложным и запутанным схемам вассальных взаимоотношений с вековой предысторией, во многом подобных тем, что со временем выстраиваются между ячейками Аколитов одного Инквизитора. Довольно часто (вследствие широкого применения омолаживающих процедур и операций) Инквизитор может поддерживать контакт не только со своим бывшим господином и, возможно, его господином, но и с господином господина его господина, и так далее…

Розетта

Величайшим даром, что Аколит может получить из рук своего Инквизитора, является право именем своего господина носить Розетту Инквизиции. Большую часть времени Аколит никоим образом не должен проявлять своей связи с Инквизицией, и обратное возможно лишь по приказу его господина. Для выполнения своей миссии Аколиту крайне редко приходится в открытую применять власть Инквизиции – как правило, для того, чтобы принять командование космическим кораблем или воинским соединением.

Розетта – куда больше, чем просто медальон из драгоценного металла в форме символа Инквизиции (готической буквы «I» с тремя поперечинами), дополненного символом Ордо Каликсис (Чашей). Каждая из них является изощренным устройством, привязанным к Инсигнии Инквизитора. «Одурачить» Розетту нелегко, поскольку она содержит сложнейшие системы биометрического опознания и сканирования ДНК – она просто не будет работать в руках того, кто не является ее законным владельцем или тем, чей высочайший допуск даёт ему право считаться таковым. Вручение же копии самой Инсигнии (и права на её применение) есть знак величайшего доверия со стороны Инквизитора, и удостаиваются его считанные единицы. Тому, кто не несёт на своих плечах мантии Интеррогатора, нечего и мечтать о подобной чести.

Именем своих Инквизиторов Аколиты могут нести и прочие знаки власти, вроде Печати Вопроса Легата Следователя или золочёной болтерной гильзы Экскориатора, но их, как правило, вручают лишь на время выполнения определённой миссии, да и увидеть их можно гораздо чаще. Розетта же является уделом тех, кто воистину заслужил доверие своего господина. В конце концов, когда Аколит использует Розетту, его решения перестают быть его личным делом, и за злоупотребление властью придётся отвечать Инквизитору. Впрочем, в отличие от бедолаги-Аколита, Инквизитор вполне может выйти сухим из воды.

Статус Инквизитора есть плод его достижений и признания его заслуг со стороны его собратьев. Тому, кто складывает к ногам Императора горы вражеских голов (фигурально или буквально), в Ордо Каликсис дозволено многое. Не менее успешным может быть и тот, кто поддерживает по себе громкую славу (дурную или хорошую – дело десятое). Довольно часто Аколит оказывается на линии огня (порой буквально) именно из-за отношений своего Инквизитора со своими «коллегами». Столкновения с отрядами другого Инквизитора могут происходить по мириадам самых разнообразных причин – в основном, из-за расхождения во мнениях относительно того, как именно следует исполнять волю Императора. Природа работы Инквизиции такова, что подобные конфликты вполне приемлемы и порой желательны (случается даже, что их инициирует непосредственно высшее руководство организации). Говорят, Что Лорд-Инквизитор Кайден считает соперничество между подчинёнными попросту необходимым – по его мнению, это лучший способ убедиться, что каждый из них работает в полную силу. Как бы то ни было, но удел самого Аколита – это клятва верности, которую он принёс Инквизитору, без всяких оговорок приняв всех врагов и соперников своего господина как своих собственных.

Помимо того, что в подобных конфликтах Аколиту порой приходится рисковать жизнью и целостностью своего организма, может случиться, что один из враждебных его господину Инквизиторов попытается переманить Аколитов к себе на службу. В Секторе Каликсис работает относительно приличное число Инквизиторов и под их началом – сотни Аколитов. В результате всем им порой приходится «толкаться плечами» – вполне может случиться так, что независимо друг от друга они будут расследовать одно дело. Кое-кому из Инквизиторов это даёт неплохой шанс обзавестись свежими кадрами – в подобной ситуации Аколитов вполне могут отправить на эдакую «охоту за головами». Стоит, однако, помнить, что Аколит, меняющий хозяина, ступает на скользкую дорожку; даже если ему выпадет шанс доказать свою верность новому господину, предательство будут помнить всегда.

Одним из следствий такой ситуации может стать Аколит, работающий на нескольких Инквизиторов – ситуация вполне реальная, не сказать, впрочем, что характерная. Путь этот весьма опасен, и стоит Инквизитору узнать, что некто из его Аколитов служит двум хозяевам, самым лучшим исходом для его неизбежно краткой карьеры может стать роль информатора или двойного агента. Стоит Аколиту утратить доверие Инквизитора, и он недолго останется Аколитом; фактически, ему очень повезет, если он вообще останется жив.

HUMANITAS
FIDES LIBER

Паутина Теней

«Большинство Инквизиторов не знает, сколько именно людей работает на них. Впрочем, многие из этих людей никогда и не узнают, что работают на Инквизитора».

- Ви Дораппс, Мастер Имён

По самой своей природе, Инквизиция – это организация, деятельность которой опутывает весь сектор и не знает границ между мирами и слоями общества. Агенты Инквизиторов могут быть разбросаны по всему сектору, и в той же мере, в какой в распоряжении Инквизитора находятся все ресурсы Империума, в его распоряжении находятся и все его граждане. И этому ресурсу Инквизитор способен найти хорошее применение. В конце концов, именно среди граждан Империума он находит своих Аколитов. По мере же того, как Аколит занимает все более высокое положение в организации своего господина, он обнаруживает, что ему все чаще и чаще приходится полагаться на собственную инициативу и способность использовать тех, кто оказался под рукой – обычно это подразумевает манипулирование окружающими и вербовку тех, кто может оказаться полезным. Чтобы эффективно использовать этот обширный ресурс, Аколит должен постичь две древнейшие и наиболее полезные тактики, стоящие на вооружении его господина – активное применение «масок» и поддержание разумной сети полезных контактов.

Аколиты нечасто пользуются своими собственными личностями, особенно на заданиях. И хотя любой может на ходу придумать себе ненастоящее имя, умный Аколит держит наготове целый набор заранее подготовленных фальшивых личностей и документов, их подтверждающих. Ну а знакомства с нужными людьми в оперативной работе никогда не бывают лишними и порой сильно облегчают жизнь. Всегда лучше иметь своего человека в стане врага, чем рыскать по грязным забегаловкам в поисках улик.

Ниже приведено руководство по созданию альтер-эго и контактов для Аколитов. Эти правила можно применять для расширения возможностей персонажа, позволив ему получать свободный доступ к секретной информации, путешествовать с места на место незаметно и без лишних вопросов, или покупать различное редкое оборудование. Жаждущим власти Аколитам это позволит выстраивать свои собственные шпионские империи, возможно, в ожидании момента, когда они сами будут удостоены Инсигнии. Помимо этих очевидных игровых преимуществ, и контакты, и фальшивые личности могут стать великолепным инструментом ролевой игры, добавив твоим персонажам проработанности и глубины. Контакты Аколита должны быть чем-то куда большим, чем набором бонусов и ещё одним поводом кинуть кубик – вместо этого лучше будет, если по ходу игры они станут полноценными НИПами, и, возможно, объектами эмоциональной и личной привязанности для персонажей игроков.

Альтер-Эго

«Приветствую Вас, мое имя Лорд Греор, Первый Мастер Флота Ралкир, Верховный Советник Дома Вигилант и Командор «Тёмного Упрека»… Что? Э… нет, другой Лорд Греор».

- Лорд Греор

Аколиты становятся Аколитами не по чьему-то распоряжению – Инквизиторы самостоятельно подбирают себе свиту. Аколит может быть кем угодно, и откуда угодно родом. Часто Аколита выбирают за его изначальную анонимность в Имперском обществе, позволяющую свободно перемещаться с места на место и получать доступ туда, где представители власти вызвали бы слишком много излишних подозрений. Именно поэтому в поисках ереси Аколитам зачастую приходится выдавать себя за людей самого разного сорта. В этом деле очень помогают фальшивые личины.

Что Такое Альтер-Эго?

Альтер-эго – это имя и личность, которую персонаж «надевает» для того, чтобы скрыть свои истинные намерения и защититься от врагов. Каждый Аколит может иметь сразу несколько таких личин – как проработанных едва ли не детальнее «базовой личности», так и представляющих собою лишь набор из неприметного имени и поддельных документов. Подобные «маски» – основа работы большинства Аколитов, в особенности при проведении расследований, работе с контактами, и даже другими членами Инквизиции. Фактически, альтер-эго становится ещё одним персонажем, которого игроку нужно отыгрывать – ещё одним набором манер и причуд, при помощи которых игрок меняет личность своего ИП.

Сюжетные Зацепки

Для Мастера одно из основных преимуществ в деле применения фальшивых личин и контактов – обилие возможностей для поиска самых разнообразных сюжетных зацепок. Контакты подходят для этого как нельзя лучше, поскольку Аколиты уже знают их и, предположительно, заинтересованы в том, чтобы те оставались в живых. Так что, если сюжет требует, чтобы Аколиты спешили к кому-нибудь на помощь или разыскивали пропавшего человека, один из их контактов может стать наиболее очевидным выбором. По схожим причинам контакт – идеальный источник информации, которую иначе персонажам неоткуда было бы получить. Это может оказаться довольно удобным способом подтолкнуть сюжет, застрявший из-за того, что игроки, скажем, упустили улику или пошли не по тому следу. Этим трюком, однако, не следует злоупотреблять – «бог из машины», появляясь каждый раз, неизбежно сделает историю неправдоподобной и неинтересной.

Тайные личины также могут доставить Мастеру массу приятных минут. Классический вариант – персонажа принимают за кого-то другого. Например, может случиться так, что личина, которую использует Аколит, для кого-то окажется отнюдь не случайным сочетанием имени и фамилии – и вот уже за ним охотятся законники, чтобы вздернуть за преступление, которого тот не совершал. Хуже того, может случиться, что врагам Аколита станет известно об одной или нескольких его масках, и они начнут использовать их уже сами – игрок может обнаружить, что его альтер-эго занимался делами и путешествовал куда-то без ведома самого персонажа! Особенно неприятно (и в то же время интересно) расследовать преступление, и, обнаружив достаточное количество улик, выяснить, что совершил его тот, кого ты сам же и «создал».

Создание Альтер-Эго

Первый шаг в деле создания альтер-эго – решить, чем он отличается от твоего персонажа. Естественно, новая личность может иметь массу сходств со старой, как правило, это основные параметры внешности и пол. Тем не менее, должны быть и некоторые фундаментальные различия. Кроме того, необходимо решить, какой цели будет служить твоя маска, поскольку спектр их применения весьма и весьма широк – от простого заметания следов до полноценной работы под прикрытием. При создании альтер-эго постарайся ответить на следующие вопросы:

Для чего тебе Альтер-Эго?

Для какой цели твоему Аколиту нужна фальшивая личность? Это лишь способ скрыть тот факт, что он работает на Инквизицию? Если так, возможно, стоит избрать личность, не слишком отличающуюся от твоего текущего рода занятий (к примеру, Гвардеец в роли наёмника). Как вариант, возможно, тебе захочется создать личность, рассчитанную специально на выполнение заранее поставленного задания типа инфильтрации в культ или для доступа к властным структурам Империума – таким как Адептус Арбитрес или Министорум. Некоторые маски могут быть узкоспециализированными и заточенными под строго определённую миссию – например, для установки наблюдения за объектом, или для налаживания с ним «дружеских» отношений.

Кто твой Альтер-Эго?

Альтер-Эго нуждается в имени. Имя значит очень многое – оно звучит и уже тем самым пробуждает некие чувства относительно ещё не созданной личности. К примеру, если ты хочешь создать аристократа, можешь выбрать особенно величаво звучащее имя типа Августус Вогт Третий. Можешь даже добавить к имени какой-нибудь титул или почётное звание, к примеру, Патриарх или Иерарх. Как бы то ни было, но самое главное – чтобы имя подходило к характеру маски, в которую ты хочешь облачиться.

Чем Альтер-Эго отличается от тебя самого?

Придумав имя, можешь поразмыслить над тем, чем альтер-эго будет отличаться от истинной личности ИП. Прихрамывает ли твой альтер-эго, или, может, носит зеленый парик? Или заканчивает каждое предложение словами «… милостью Императора»? Такие мелкие детали добавляют «характера» личине и становятся своеобразным реквизитом для её отыгрыша.

Насколько широко будет применяться твой Альтер-Эго?

Будет ли эта личина одноразовой или многоразовой? Как правило, чем уже специализация альтер-эго, тем более ограничено его применение. К примеру, если ты позиционируешь себя как члена Плюмажей города Орланкан, что на мире Эйкридж, то эта маска будет не слишком-то полезна где-то ещё (но очень и очень полезна в самом Орланкане). Тем не менее, если ты изображаешь миссионера или пилигрима, то, без сомнения, сможешь пользоваться этой личностью где угодно – хотя она и не обеспечит тебя допуском к каким-либо властным полномочиям. Именно поэтому Аколиты зачастую владеют целым набором самых разнообразных личин – как широкого профиля, так и узкоспециализированных.

Насколько детализирован твой Альтер-Эго?

Может, это лишь имя? Есть ли у тебя документы, созданы ли архивные записи и иные способы удостоверения твоей фальшивой личности? Создать имя и историю довольно легко – в конце концов, все это не более чем заранее подготовленный набор убедительных ложных фактов, призванных дезинформировать окружающих – если никто не собирается копать глубже, то больше ничего и не нужно. Если же кто-либо решит проверить историю, понадобится кое-что более весомое, чем слова. Как правило, это та или иная разновидность удостоверения личности, способная пройти любые доступные планетарному правительству проверки на подлинность. На наиболее технически развитых мирах, однако, в число проверок могут входить процедуры вроде детального биосканирования или генетической верификации, а их обмануть гораздо сложнее.

Обладает ли Альтер-Эго властью?

Это довольно важная часть альтер-эго – по большому счёту, именно она определяет его могущество. Если личина нужна только для того, чтобы залечь на дно, ей, как правило, не требуется ничего такого: «Друфа, заводской рабочий» хорош, если ты хочешь, чтобы никто не обращал на тебя внимания, но он уж точно не будет обладать ни допуском к секретной информации, ни властным полномочиям. С другой стороны, личины лейтенанта СПО или планетарного губернатора способны предоставить целый спектр возможностей, но стоит помнить, что откровенное злоупотребление ими вряд ли сойдет тебе с рук. Помни – любые полномочия твоего альтер-эго должны быть предварительно одобрены Мастером.

Нужно ли делать что-либо для Альтер-Эго?

Нужно ли для «выживания» твоей личины поддерживать с кем-либо контакты, составлять какие-нибудь отчёты или появляться в её образе на людях? Это довольно важный аспект для любого альтер-эго, наделенного властью, допуском к секретной информации или определённой общественной «заметностью». Вполне может оказаться так, что наряду с правами фальшивая личность подразумевает целый набор обязанностей, которые необходимо исполнять, чтобы не заполучить целый ворох совершенно ненужных проблем.

Как часто ты используешь Альтер-Эго?

То, как часто ты используешь фальшивую личность, часто оказывается привязанным к тому, насколько эта личность «реальна». Порой бывает так, что альтернативная личность куда более реальна, чем настоящая. Вполне возможна ситуация, когда даже твои товарищи-Аколиты не знают, кто ты на самом деле.

Пример

Джон хочет создать альтер-эго для своего персонажа Мордена, чтобы попасть на мир Сентинел, не привлекая внимания. Будучи миром-храмом, Сентинел является конечной точкой одного из множества паломнических маршрутов, пересекающих сектор. Таким образом, Джон решает, что личиной Мордена станет паломник. Первым делом он придумывает ему имя – Хорпус Фелдор. Затем он придумывает историю о том, как Хорпус потерял свою семью во время эпидемии Слёзной Гнили на Синтилле и принял мантию пилигрима, чтобы обрести мир. Наконец, Джон тратит несколько Тронов на покупку различных паломнических медальонов и значков для полной достоверности. Так появляется на свет Хорпус, пилигрим.

Покупка Альтер-Эго

Поскольку альтернативная личность – скорее вопрос отыгрыша, нежели игровых правил, Мастер может назначать стоимость личины в очках опыта лишь если она обладает какими-то особыми качествами сверх тех, что есть у каждого обычного человека. Происходить это должно не так часто и лишь в том случае, если эта альтернативная личность используется практически в каждой игровой сессии. К примеру, если личина Аколита обладает правами высокопоставленного Смотрителя Администратума и практически в каждой сессии используется его допуск к секретной информации, которого в противном случае просто не было бы, то эта личина становится значительным преимуществом и, несомненно, требует покупки за очки опыта. Естественно, если личина Аколита – охотник за головами, имеющий лишь право получать деньги за пойманных преступников, то ни о каких очках опыта не может быть и речи, поскольку это практически то же самое, чем Аколит периодически и так занимается, так что эта маска полезна лишь как способ скрыть настоящее имя.

При определении стоимости подобных связей и способностей Мастер может воспользоваться приведённой далее схемой расчёта стоимости контактов.

В большинстве случаев альтер-эго имеет лишь денежную стоимость, выплачиваемую за вещи вроде фальшивых документов, взяток и грима. Решить, сколько потратить на личину, может и сам игрок – Мастеру останется лишь модифицировать Сложность получения соответствующих «регалий» в соответствии с названной суммой и с учётом наличия у ИП подходящих Умений и Талантов (контакты с преступным миром, навыки писца для подделки документов и т.д.).

Применение Альтер-Эго

Каждый раз, отправляясь на задание, тебе необходимо объявить, какую личность ты используешь. Это особенно важно, когда ты покидаешь планету, контактируешь с какой-либо организацией, или перемещаешься по улью. Мастер должен будет самостоятельно решить, насколько сильное любопытство местных вызовет личина, и насколько вообще хорошо твоё прикрытие.

Аколит, разговаривающий с людьми в баре, может просто назваться другим именем и не беспокоиться, что кто-нибудь начнет задавать неудобные вопросы (в основном потому, что большинству, в общем-то, плевать). Даже если его кто-то ищет, не обладая точным описанием внешности, то фальшивого имени вполне достаточно. Однако если в том же самом баре он назначает встречу с лидером местной банды, кое-кто вполне может проявить и любопытство, и бдительность.

Каждый раз, когда Мастер решает, что личина подвергается проверке, он может потребовать от игрока пройти Тест на Обольщение, Треп, Обман или Маскировку. Мастер задает наличие любых уместных бонусов и штрафов в зависимости от того, насколько детально игрок проработал свою маску и насколько подозрительны те, кто её проверяет. Как правило, даже самый бдительный и дотошный человек способен умерить свои подозрения, если документы выглядят убедительно и история «подкреплена» парой-тройкой источников.

Если же личность проверяется на ином уровне – к примеру, через официальные базы данных, соответствующие архивы или генетическое сканирование, то все зависит от того, насколько хорошо Аколит всё предусмотрел. Умный Аколит, как правило, имеет в своём распоряжении, по меньшей мере, один набор официально подтвержденных документов и одного заслуживающего доверия поручителя – этого, как правило, достаточно для большинства официальных проверок. Мастер, опять же, если сочтет нужным, определяет количество и качество любых уместных штрафов и бонусов к соответствующим Тестам. Обычно, чем больше игрок потратил (денег и/или опыта), тем больше бонус, и, кроме того, следует учитывать, насколько тщательно игрок поддерживает свою легенду (в случае, если альтер-эго – личность заметная и «долгоиграющая»).

Контакты

«Я знаю чувака, который говорил с тем законником, что арестовал ту деваху, которая пила с другим чуваком, который клялся и божился, что видел призрак Друзуса, спускавшегося в нижние хабы пару-тройку ночей назад».

- Ангель Слиб, торговец информацией

Среди безбрежного моря человечества Аколиты при желании могут найти массу людей, готовых послужить их интересам. Будь дело в общественном положении, значительном влиянии или особых талантах – так или иначе они способны предоставить Аколитам доступ к тому, чего иначе им было бы не получить, порой несмотря даже на всю власть и силу Инквизиции, стоящей за их спиной. Со временем Аколит может создать целую сеть таких людей – союзников и информаторов, разбросанных по всему сектору. Стоит, однако, помнить, что хороший контакт трудно найти, но сохранить его ещё труднее.

Что Такое Контакт?

Контакт – это человек, которого Аколит знает лично, готовый предоставлять информацию, оборудование или услуги. Причиной тому может быть что угодно – душевная доброта, чувство долга перед Аколитом или же деньги и ответные услуги. Контактами могут быть отдельные люди, группы людей, и даже целые Адепта Империума. В качестве контактов Аколит может иметь даже членов Инквизиции из числа как других Аколитов (не ИП), так и полноправных Инквизиторов. Если обобщить, то контакт – это НИП, с которым Аколит поддерживает те или иные отношения, способный приносить пользу в ходе игры.

Создание Контакта

В ходе своей карьеры Аколит может повстречать бессчётное множество людей, причем далеко не все из них будут намерены убить его. Некоторые из них будут вполне достойны статуса контакта. Существует два основных способа создать контакт: первый – при создании ИП, и второй – в ходе игры, при встрече с подходящим НИПом. В любом случае, Мастер должен одобрить введение контакта в игру, и во втором случае игрок должен сам решить, создавать контакт из доступного НИПа, или нет. Когда контакт создан (неважно, по инициативе Мастера или игрока), можно воспользоваться приведёнными ниже вопросами, чтобы определить, что именно может он предложить Аколиту.

Кем является Контакт?

Помимо имени, необходимо решить, является контакт отдельным человеком, группой людей, или чем-то большим. К примеру, иметь в друзьях Сабиуса Гоута, капитана местных законников, это одно дело, а рассчитывать на помощь каждого законника Улья Секундус на Мальфи – совсем другое.

Насколько могущественен Контакт?

Это, пожалуй, наиболее значимый аспект твоего контакта. Большинство из них способны обеспечивать лишь весьма ограниченной информацией или помогать в том, в чем сведущи они сами и, как правило, почти никогда не обладают влиянием за пределами мира, на котором живут. К примеру, полковник Бараспайнсих СПО, будучи весьма влиятельным человеком среди местных военных, сможет оказать лишь ограниченную помощь в случае с другими организациями Бараспайна и уж точно никак не сможет помочь, если дело будет происходить не на поверхности его родного мира.

Что твой Контакт может тебе дать?

Самый простой и, зачастую, самый полезный вид помощи – информация. Тем не менее, правильный контакт может и облегчить доступ к экипировке, которую иначе было бы достать очень сложно или дорого, и раздобыть предметы, в Империуме вовсе недоступные. Кроме того, контакты могут оказывать некоторые услуги, спектр которых простирается от «замолвить словечко перед боссом» до «одолжить пехотный батальон Имперской Гвардии».

Каковы твои отношения с Контактом?

Взаимоотношения с твоим контактом – результат множества факторов: от того, как ты познакомился и «рекрутировал» его, до таких нюансов, как социальное неравенство и перспективы этого контакта на будущее. Чаще всего Аколиты полагаются на два основных мотивирующих фактора: верность Императору и алчность. Впрочем, порой Аколита связывают с контактом и более тесные узы – дружеские, или, может, даже любовные. С той же вероятностью контакт может ненавидеть Аколита и «служить» ему лишь в надежде на шанс отомстить или навредить любым иным способом.

Иными словами, контакты могут как преклоняться пред тобой, так и ненавидеть до судорог. То, как контакт относится к тебе, помогает Мастеру правильно отобразить его в игре, а также точнее представить себе его возможные действия в той или иной ситуации. Стоит уточнить, что то, как контакт относится к тебе, не обязательно будет влиять на его надёжность и верность. Тот, кто ненавидит тебя, может при этом обладать твердыми принципами и делать работу как следует несмотря ни на что, в то время как тот, кто тебя любит, может по неведению навредить твоим планам.

Насколько надёжен твой Контакт?

Характеристика контакта, во многом проистекающая из его отношений с Аколитом – его надёжность. Хотя решение о лояльности контакта полностью зависит от Мастера, ИП также могут достаточно уверенно представлять, насколько можно ему доверять – особенно если относятся к нему не слишком хорошо. Несмотря на то, что немногие игроки с воодушевлением воспримут идею обратиться к контакту, которому они не полностью доверяют, порой игра все же может стоить свеч.

Как ты встретился со своим Контактом?

Это важный для Мастера вопрос позволяет решить, как именно контакт «войдет» в игру. Большинство контактов не склонно к путешествиям (хотя с некоторыми можно связаться издалека) и, вероятнее всего, проживает где-то в Секторе Каликсис. То, где они живут и то, как они встретились с ИП, может стать отправной точкой для идей относительно роли контакта в будущем.

Знает ли кто-нибудь из товарищей-Аколитов о твоём Контакте?

Контакт, зачастую, дело довольно личное, и, хотя Аколит и может делиться полученной от него информацией со своими товарищами, вряд ли кто-либо захочет организовывать «открытый доступ» к своим личным ресурсам. Умный Аколит строит свою сеть контактов самостоятельно, и потому стоит отдельно обговаривать, о каких твоих связях должно быть известно остальной группе.

Пример

Джон хочет создать контакт для своего ИП, Мордена. Роль этого контакта – источник доступа к высококачественному оружию. Обсудив всё с Мастером, он решает, что контакт Мордена – оружейник из Ганметала по имени Коут. У Коута есть собственный магазин, но его влияние и власть по большей части ограничиваются стенами этого самого магазина. Он может снабжать кое-какой информацией (касательно дел в Городе Ганметал), но наиболее полезен он в качестве поставщика оружия. Встретились они, когда Морден расследовал дело о контрабанде оружия между ульями Синтиллы, и, получив в ходе следствия определённую информацию, использовал ее, чтобы «убедить» Коута работать на него. Самому Коуту сложившаяся ситуация, конечно, не по душе, но Мордена это не заботит, пока он получает то, чего хочет.

Надёжность Контакта

Одни контакты более надёжны, чем другие, в то время как с третьими попросту опасно иметь дело. Это качество указывает, насколько часто ты можешь обращаться к контакту за помощью, и насколько качественные услуги он может тебе оказать. Существует три ступени надёжности: Доверенный, Обычный и Сомнительный.

Доверенный

Изредка контакты бывают искренне преданны Аколиту – некоторые из них даже могут стать им настоящими друзьями. Эти люди помогают из чувства долга и чести, и ради этого могут пойти на многое. Доверенный Контакт в правильном месте и в правильное время может быть ценнее, чем подразделение штурмовиков.

Помощью Доверенного контакта Аколит может пользоваться столько раз, сколько пожелает (если, конечно, может связаться с ним). Если Аколит действует непосредственно в зоне интересов этого контакта, он сможет предоставить значительно более полную и достоверную информацию, обеспечить доступ к более качественному оборудованию и оказать более качественные услуги.

Обычный

Большинство контактов подпадает именно под эту категорию. Это те из них, что, будучи в общем и целом надёжными и способными обеспечить достоверной информацией и качественным оборудованием, не всегда, так сказать, идут одной дорогой с Аколитами.

Обычный контакт может быть использован лишь один раз за игровую сессию (если есть возможность связаться с ним). Если Мастер решит, что контакт должен сыграть значительную роль в приключении (т.е. действие происходит неподалеку от мест, где контакт обычно обретается), то к контакту можно обращаться более одного раза.

Сомнительный

Некоторые контакты не слишком надёжны, и относятся к числу тех, на кого не стоит особо рассчитывать. Это люди из числа тех, кто недолюбливает Аколита, тех, кому не нравится, когда их используют или тех, кто по самой своей природе не особо надежен. Порой они могут предоставить качественную информацию или обеспечить снаряжением, но велик шанс того, что они ничем не смогут (или не захотят) помочь.

К помощи Сомнительного контакта можно прибегать лишь один раз за игровую сессию (если есть возможность связаться с ним), но, в отличие от Обычных контактов, всегда есть шанс получить ложную или откровенно «подставную» информацию.

Пример

Джон и Мастер решают, что Коут, несмотря даже на свою нелюбовь к персонажу Джона, является надёжным человеком, хорошо знающим свое ремесло. Поэтому его делают Обычным контактом – недружелюбным, но достаточно честным.

Покупка Контактов

Создаются ли контакты вместе с персонажем, или приобретаются по ходу игры, Мастер волен назначать за их покупку определённую стоимость в очках опыта, особенно, если они очень полезны и обеспечивают значительные преимущества. Как только ты определишься, кто твой контакт и что он может для тебя сделать, используй **Таблицу И-9-1: Стоимость Контактов**, чтобы выяснить, сколько очков опыта тебе нужно будет потратить, чтобы начать пользоваться всеми выбранными преимуществами. Некоторые аспекты контакта могут уменьшить его стоимость, но она в любом случае не может опускаться ниже 0 ОО.

Таблица И-9-1: Цены Контактов

Контакт...	Цена в ОО
...индивид	10
...группа	50
...Адептус	200*
...связан с военными	50
...обладает особыми силами	200
...владеет умением	10/Умение
...эксперт	20/Умение
...владеет группой умений	50/Группу Умений
...эксперт в группе умений	100/Группу Умений
...обладает Талантом	50/Талант
...улучшает доступность предметов	10 за уровень
...предоставляет скидку	20 за 10%
...улучшает доступность всех предметов	50 за уровень
...предоставляет скидку на все	100 за 10%
...твой должник	200
...надёжный	100
...обычный	0
...сомнительный	-50
...опасный	-100

** Должен обладать соответствующим Талантом из Группы «Равный»*

Контакт – Индивид

Цена: 10

Контакт является отдельным человеком, скажем, Арбитром или клерком Администратума. Власть его может быть весьма обширна, но при этом он – отдельный индивид и Аколит может вести дела только с ним одним. Индивиды – самый распространённый тип контрактов, но при этом и самый уязвимый.

Контакт – Группа

Цена: 50

Контакт являет собой группу, деятельность которой, как правило, ограничена поверхностью одного мира или даже отдельной области в его пределах. Примером может служить банда подулья или культ. Хотя такой контакт и дороже, он пользуется значительными преимуществами по сравнению с индивидами – в их числе, как правило, доступ к более обширным ресурсам и меньшая уязвимость перед лицом врагов Аколита.

Контакт – Адептус

Цена: 200

Особое: Ты должен обладать соответствующим талантом из группы «Равный».

Контакт – одно из ведомств Имперского правительства. Среди них можно назвать такие межзвёздные организации как Министорум или Адептус Арбитрес. В отличие от многих других контактов, Адептус обладают обширнейшими ресурсами и властью, простирающейся над множеством миров. И хотя Адептус в качестве контакта и не гарантирует, что каждый член этой организации будет настроен без вопросов помогать Аколиту, но предоставленный ему допуск, несомненно, будет значительно выше обычного. Кроме того, Адепта – наиболее жизнестойкий вид контактов, поскольку их практически невозможно уничтожить.

Контакт связан с военными

Цена: 50

Контакт обладает доступом к вооружённым силам или военному оборудованию. Он может состоять в Имперской Гвардии, местных СПО или в любой другой военной организации. Контакты, связанные с военизированными структурами, обладают более свободным доступом к оружию и соответствующему оборудованию, а также могут располагать некоторой секретной информацией. Кроме того, иногда от него может даже исходить прямое вооружённое содействие в виде Гвардейцев, боевой техники или даже военных космических кораблей.

Контакт обладает особыми силами

Цена: 200

Контакт в той или иной форме одарён особыми силами, такими, как неоспоримая власть Инквизитора или ментальная мощь псайкера. Контакт способен на вещи, находящиеся далеко за пределами возможностей рядового Аколита. Такие контакты очень редки, и установить их стоит больших трудов.

Контакт владеет умением

Цена: 10 за Умение

Контакт обладает полезным Умением. Как правило, это Сбор Информации, или умение из группы Обыденного, Ученого или Запретного Знания. Список, с разрешения Мастера, на этом отнюдь не исчерпывается. Обрати внимание, что самому Аколиту не обязательно владеть Умением, которое есть у его контакта.

Контакт – Эксперт

Цена: 20 за Умение

Контакт является настоящим мастером в одном или нескольких Умениях. Он получает бонус +20, когда пользуется им.

Контакт владеет группой умений

Цена: 50 за Группу Умений

Контакт обладает полной Группой Умений, обычно Обыденным, Ученым или Запретным Знанием. С разрешения Мастера, впрочем, контакт может обладать и иным спектром способностей. Все они, однако, должны либо относиться к одной Группе Умений, либо быть плотно взаимосвязаны. Аколиту не обязательно владеть Умением, которое есть у его контакта.

Контакт – Эксперт группы умений

Цена: 100 за Группу

Контакт обладает солидным опытом в целой Группе Умений. Он получает бонус +20, когда пользуется любым из Умений этой Группы.

Знавал я кое-кого...

С разрешения Мастера, Карьера Аколита может влиять на то, какие контакты они заводят. Вполне логично и разумно предположить, что бывший Гвардеец будет знать кого-нибудь, по-прежнему состоящего на действительной военной службе, а для Арбитра вполне естественно сохранять связи с Адептус Арбитрес. В подобных случаях, если игрок предоставит логичное и приемлемое объяснение того, почему контакт связан с его прошлым, ты можешь урезать цену этого контакта. Как правило, скидка составляет порядка 50% от обычной цены. Преимуществом, которое обеспечивает такой подход, является создание более достоверных и логичных связей в масштабе всей группы, а также распределение «полей специализации» для каждого персонажа. В конце концов, у кого, скорее всего, будут связи с бандитами подульев, если не у персонажа-Подонка? Стоит, тем не менее, опасаться персонажей с «ветвистыми» историями, благодаря которым игроки могут захотеть получить льготный доступ к контактам, не вполне вписывающимся в канву здравого смысла.

Контакт улучшает Доступность предметов

Цена: 10 за уровень

Контакт знает, как и где раздобыть определённый тип оборудования (к примеру, инструменты или наркотики), доспехи, а также оружие: дистанционное или рукопашное. Максимальный уровень преимущества – третий.

Пример

Если твой персонаж хочет купить Редкий предмет, контакт с одним уровнем этого преимущества улучшит Доступность до Скудной, с двумя – до Средней, с тремя – до Распространённой.

Контакт предоставляет скидку

Цена: 20 за 10%

Контакт может предоставить скидку на определённый тип оборудования (к примеру, инструменты или наркотики), доспехи, а также оружие: дистанционное или рукопашное. Максимальный уровень преимущества – третий.

Пример

Если твой ИП пытается купить лонг-лаз (ценой 100 Тронов), контакт с одним уровнем этого преимущества уменьшит стоимость до 90, с двумя – до 80, с тремя – до 70 Тронов.

Контакт улучшает Доступность всех предметов

Цена: 50 за уровень

Контакт способен достать любое оборудование. Максимальный уровень этого преимущества – третий, и работает он точно так же, как описано выше.

Контакт предоставляет скидку на всё

Цена: 100 за 10%

Контакт может добиться скидки на что угодно. Максимальный уровень этого преимущества – третий, и работает он точно так же, как описано выше.

Контакт – твой должник

Цена: 150

За твоим контактом должок – его не нужно определять при создании контакта. Тем не менее, каждый раз, когда ты просишь его о какой-либо услуге в счет «долга», вероятность того, что он сочтет долг отданным, возрастает. Услуга всегда должна быть в пределах возможностей контакта, и в этом вопросе последнее слово всегда за Мастером. Подробнее эти Одолжения описаны далее, на **странице 517**.

Контакт – Надёжный

Цена: 100

Он очень надёжен, и персонаж может прибегать к его услугам столько раз, сколько пожелает. Доверенные контакты охотнее отдают свои долги и делают это с большей ответственностью, чем другие.

Контакт – Обычный

Цена: 0

К контакту можно обратиться лишь однажды за игровую сессию, и он относительно надёжен.

Контакт – Сомнительный

Цена: -50

К контакту можно обратиться лишь однажды за игровую сессию. Кроме того, существует шанс, что предоставленная им информация окажется неполной (или откровенно лживой), а оборудование – низкосортным. Услуг от этого контакта можно добиться лишь изредка и с большим трудом, впрочем, проявлять осторожность следует в любом случае.

Контакт – Опасный

Цена: -100

Прибегать к помощи этого контакта откровенно опасно. Каждый раз, когда ты обращаешься к нему за информацией, услугами или поставками оборудования, есть значительный шанс, что дело закончится большими неприятностями.

Пример

Джон решает, что Коут может понемногу снабжать ИП как информацией, так и оружием. Хотя сам Коут владеет магазином и обладает собственной сетью контактов, он – индивид (+10). Он порой подкидывает Аколиту кое-какую информацию, так что у него имеется умение Сбор Информации (+10). Через него легче достать дистанционное оружие (два уровня по 10 очков, +20), и, кроме того, он обеспечивает своему «Клиенту №1» 20% скидку (+40). Коут – Обычный Контакт (+0). Кроме того, Джон решает, что Коут не испытывает к Аколиту ни особой приязни, ни чувства долга, значит, ожидать от него каких-либо услуг или одолжений не стоит. Итоговая стоимость Коута как контакта составляет 80 ОО.

Использование Контактов

Ты можешь воспользоваться помощью своего контакта, просто заявив данное действие Мастеру. Допустимая частота обращений к твоему контакту зависит от его Надёжности. Мастеру следует решить, насколько трудна реализация этой заявки, учитывая такие факторы, как ваше взаимное местоположение (контакт и персонаж вполне могут находиться в противоположных концах сектора) и доступ к средствам коммуникации. Если связь с контактом возможна (Мастеру не следует быть слишком уж строгим в этом вопросе), ты можешь просить информацию, оборудование или одолжение. При желании, встреча с контактом может быть отыграна, и персонажу придется задавать правильные вопросы или убеждать контакта оказать помощь. Стоит, однако, помнить, что все это делается для веселья, и наказывать игрока, не столь сведущего в ведении переговоров, как его персонаж, уж точно не стоит.

Получение Информации

Существует несколько способов, при помощи которых Мастер может решать, какую информацию будут получать игроки в ответ на свои запросы. Если информация – это то, что контакт вполне может знать и рассказать, Мастер может просто передать её игроку. К примеру, местный житель, скорее всего, будет в курсе того, что происходит поблизости от его дома. Если же информацию необходимо как-либо добывать, или если она так или иначе засекречена, Мастеру следует пройти Тест на Сбор Информации этого контакта. В случае если Аколит задает вопрос, касающийся Знаний контакта, неважно, Обыденных, Учёных или Запретных, Мастеру также стоит пройти Тест. Базовое значение умения контактов для этих Тестов – 40. Эта цифра достаточно высока, чтобы отразить специализацию контакта в своём ремесле, его собственные связи и доступные ему ресурсы. Бонусы и штрафы налагаются на эти Тесты так же, как и на любые другие, в соответствии с лёгкостью или сложностью задачи.

Стоит помнить, что контакт может предоставить и ложную информацию – не столь важно, добровольно или по неведению. Если, после учёта всех модификаторов, Тест на получение информации проваливается на три и более ступени, контакт выдает Аколиту ложную информацию. Содержание может быть каким угодно, на усмотрение Мастера – от непонятной и вздорной ерунды до попросту опасной дезинформации, способной завести Аколитов в ловушку и захлопнуть за ними дверь. Сомнительные контакты менее надёжны по сравнению с прочими, а потому любой провал связанного с ними Теста на Умение будет означать, что информация будет ложной.

В общем же и целом, всегда стоит помнить, что последнее слово относительно того, что контакт скажет Аколиту, всегда остаётся за Мастером. В конце концов, будет попросту неинтересно, если сложное расследование завершится только потому, что Риннс из Технической Службы хаба нашел бумажник предводителя местных культистов.

Оборудование

Получение оборудования из рук своего контакта по сути своей очень немногим отличается от получения информации. Если Аколиту требуется какое-нибудь оборудование, его контакт должен пройти Тест на Сбор Информации (даже если у него этого умения нет, и информацию как таковую предоставлять он не может) с умением 40. Для определения модификаторов применяются правила Доступности (**страница 225**) – не забудь изменить уровень доступности предмета в соответствии со способностями контакта. В случае успеха контакт находит предмет и Аколит может купить его за стандартную цену (опять же, с учётом соответствующих способностей контакта).

Как и в случае с информацией, оборудование, поставленное контактом, вполне может оказаться некачественным. Если контакт при поиске заказанного предмета проваливается на три и более ступени, найденный им предмет будет таить в себе неисправность. Как правило, в случае с оружием это означает повышенный шанс заклинивания (при каждом промахе), уменьшенную дальнобойность, вместимость обоймы и т.п.; наркотики причинят 1d10 единиц Урона при употреблении; сканеры будут сбоить и искажать показания – и всё в таком духе. Честный контакт может предупредить Аколита о ненадлежащем качестве предмета и продать его по значительно сниженной цене. Большинство, однако, продаст предмет, как ни в чем не бывало, и «включит дурачка», если Аколит обратится к ним с претензией. Сомнительные контакты в этом плане ещё менее надёжны, а потому некачественное оборудование перейдет из рук в руки при любом провале Теста.

По воле Мастера контакт, поставляющий оборудование, может раздобыть и иные предметы, как правило, недоступные Аколитам (то есть, не описанные в **Арсенале**). В этом случае Мастер должен сам назначить цену и Доступность предмета (как правило, это Редкие и Раритетные предметы с достаточно высокой стоимостью). Способность контакта повышать Доступность или обеспечивать скидки никогда не действует на предметы такого типа. Кроме того, поиск таких предметов, в особенности ксенотеха, может быть весьма рискованным занятием. Каждый раз, когда Контакт используется таким способом, он становится Опасным.

В обоих вышеперечисленных случаях Мастер делает все броски тайно, а потому игрок никогда не может быть до конца уверен в достоверности информации, качестве предмета или в причинах того, почему контакт стал вдруг столь неприветлив.

Пример

Персонаж Джона, Морден, приезжает в Город Ганметал. Прежде чем уехать, он решает разжиться кое-какой информацией. Джон заявляет Мастеру, что Морден выходит на Коута с расспросами об одной местной банде, члены которой носят знак Скрещенных Ножей. Подобная информация не является всеобщим достоянием, поэтому Коут проходит Тест на Сбор Информации. Его базовое Умение равно 40, но мастер решает, что обширные связи торговца с преступным миром и регулярные сделки на поставку оружия бандитам весьма помогут ему в этом деле, так что Тест становится Рутинным (+20). Мастер втайне бросает кубики – выпадает 97. Поскольку это провал более чем на три ступени, контакт снабжает персонажа Джона ложной информацией. Коут указывает Мордену неверное местоположение штаб-квартиры бандитов, что, несомненно, может привести к печальным последствиям, если он решит воспользоваться этой навод-

Использование Контактов Во Время Передышки

К услугам контактов можно прибегать и во время отдыха между двумя приключениями, более того, в случае с поставщиками оборудования, это время наиболее уместно. Пока Аколиты остаются на связи со своими контактами (то есть, не застряли на заштатном мирке в стороне от основных торговых путей Имперского космоса), они могут воспользоваться их услугами, чтобы разжиться оружием, доспехами и прочими вещами. Точное количество предметов и скорость их доставки остаётся на усмотрение Мастера. Руководствоваться стоит следующим – за один «сеанс» персонаж не может купить более пары-тройки единиц оружия, доспехов или другой экипировки. Время доставки, как правило, пропорционально расстоянию между Аколитом и его контактом и может варьироваться от пары недель до нескольких месяцев.

Пример

Персонаж Джона хочет болтер. Поскольку дело происходит между игровыми сессиями, Джон спрашивает Мастера, нельзя ли ему воспользоваться услугами Коута, чтобы облегчить процесс. Обычно болтер стоит 500 Тронов, а его Доступность – Раритет. Благодаря связям Мордена с Коутом цена падает до 400 Тронов (-20%), а доступность возрастает до Скудной (на два уровня). Кроме того, Джон может использовать Сбор Информации Коута (40) и население Ганметала (несколько миллионов), чтобы модифицировать бросок. Сложность Теста на поиск предмета со Скудной доступностью – Трудная (-10). Однако величина населения города увеличивает ее до Рутинной (+20). Учтя эти факторы, Мастеру потребуется пройти Тест против 60, чтобы выяснить, удалось ли Коуту раздобыть болтер.

Пример

У Августуса есть контакт в Администратуме. Он хочет, чтобы тот переписал кое-какие официальные документы, немного подчистив досье Августуса. Его контакт в Администратуме – Обычный, так что нужно будет немало потрепать языком, чтобы заставить его сделать дело. К счастью, это первое одолжение, которое его просят оказать, так что никаких дополнительных штрафов не будет. Августус – Имперский Псайкер 3-го Ранга, а его Интеллект равен 42. Используя всю свою смекалку, он пытается убедить контакта помочь. Ему нужно выбросить меньше 57 (42 + 15 за 3-й Ранг персонажа). На кубиках выпадает 34, и одни документы пропадают, другие становятся чуть менее интересными, и записи о тёмных делах Августуса навсегда исчезают в бумажных лабиринтах.

Одолжения

Одолжения – ещё один способ использования имеющиеся контакты, хотя встречается и применяется он довольно редко. Одолжение – любая услуга в пределах того, что во власти контакта. То может быть, к примеру, допуск к секретным архивам, «прокат» персонала или дорогого и редкого оборудования.

В качестве одолжения Аколит может попросить чего угодно – Мастеру следует решить, сумеет ли (и захочет ли) контакт оказывать такую услугу. Мастеру следует принять в расчет такие факторы, как отношения Аколита с контактом и то, насколько сильно контакт будет рисковать, если согласится помочь. Для некоторых небольших одолжений (к примеру, транспорт на другой конец улья или комната на ночь) Тест может и не потребоваться. Кроме того, контакт может и сам желать оказать помощь. В большинстве же случаев Аколиту придется проявить свой дар убеждения. Для этого игрок должен пройти Тест на Интеллект или Товарищество (или подходящее Социальное Умение по усмотрению Мастера) с бонусом +5 за каждый Ранг персонажа. Тест можно модифицировать, как и любой другой. Если Тест успешен – контакт соглашается оказать услугу.

Если Аколит просит об одолжении впервые, то штраф на Тест равен 0. Каждый последующий раз он увеличивается на -10. Для одолжений, которые не требуют Тестов, Мастер может выбрать число таких одолжений, после которых Тест все-таки потребуется – все дальнейшие броски совершаются по описанному выше принципу. В случае с Доверенным контактом штраф не начисляется, неважно, сколько раз его просили об одолжении. Ну и наконец, по прошествии разумного промежутка времени (порядка нескольких игровых сессий) Мастер может обнулить эти штрафы – ведь Аколит долго не просил своего контакта ни о каких одолжениях, и тот стал более сговорчив.

Опасные Контакты

Некоторые контакты попросту опасны для здоровья Аколитов. Опасным контактом считается тот, работа с которым может быть чревата для Аколита большими неприятностями. Причины могут быть как вполне очевидными (скажем, как у контактов из числа подозреваемых бунтовщиков и еретиков), так и очень неявными (возможно, контакт является двойным агентом, или каким-нибудь замаскированным ксеносом). Игрок может указать причину «опасности» контакта самостоятельно, или отдать этот нюанс на откуп Мастеру и приготовиться к сюрпризам.

Каждый раз, как игрок прибегает к помощи Опасного контакта, Мастер проводит Состязательный Тест с игроком (держа результат своего броска в секрете). Если Мастер выбрасывает столько же, сколько игрок, или больше, то контакт не только не помогает персонажу, но и случается что-нибудь неприятное. Как правило, это означает, что контакт либо заводит Аколитов в ловушку, либо делает нечто, отчего им на хвост садятся Имперские власти. Конкретные детали остаются на откуп Мастеру – желательно только, чтобы они, так или иначе, вписывались в канву сюжета. К примеру, то может быть банда наёмников, решившая сменить хозяев насильственным путём, или ордер на арест, выписанный Адептус Арбитрес на имя Аколита. Как бы то ни было, но это – один из инструментов в руках Мастера, решившего, что настало время слегка нарушить планы Аколитов на эту игровую сессию.

Потеря Контактов

Контакты порой могут теряться во время игры – будь то обусловленное ходом игры событие или сюжетное решение Мастера. Как правило, это верный признак того, что кто-то решил взяться за Аколитов или их Инквизитора. Игрокам следует помнить, что их контакты отнюдь не неприкасаемы и не бессмертны, а потому Аколитам следует держать их в тайне и защищать по мере возможности, порой даже от собственного господина. Если игрок не виноват в утрате контакта (т.е. если это не его действия прямо или косвенно привели к смерти контакта), ему следует либо позволить создать новый контакт, равный по стоимости утраченному, либо вернуть игроку вложенные в контакт ОО.

«Сжигание» Контактов

При определённых обстоятельствах Мастер может позволить игроку попросить у своего контакта то, чего тот обычно не сделал бы, но при этом потерять его. Это называется «сжечь контакт». Когда контакт сожжен, он делает Аколиту «одну последнюю услугу», стараясь при этом на совесть. Если дело в информации или экипировке, то в этом случае не требуется никакого броска (помни, однако, что платить всё же необходимо, а если у контакта не было доступа к требуемой информации, то он и не появится). Если контакт сжигается в обмен на услугу, игрок может добавить к своему Тесту бонус +30 (штрафы при этом обнуляются). Как только контакт «сожжен», он навсегда перестаёт быть контактом игрока, а вложенные в него ОО теряются.

XI

THE CALIXIS SECTOR

Overview
•
Homeworld
•
The Calixis Sector Map
•
Scintilla
•
Iocanthos
•
Sepheris Secundis
•
The Misericord
•
Power Groups
•
The Calixian Conclave
•
The Tyrantine Cabal
•
Komus, the Tyrant Star
•
Other Sector Worlds

Глава XI: Сектор Каликсис

«Дурное это место, мой лорд. Они и сами считают его проклятым, засильем ведьм и прочего зла. Кубок соблазна, опалённый мёртвым солнцем. Говорят, что придет время, когда звёзды выстроятся в нужном порядке, и тогда все это место будет разорвано Демонами в клочья. Да, конечно, все то же самое говорят и о сотне других мест, но, господин мой, сейчас Таро говорят, что это правда».

- адепт-прорицатель Гарпиус Мундис

Сектор Каликсис расположен в Сегментуме Обскурус, на северном краю известной галактики и в значительной степени состоит из территорий, покоренных героем Империума Лорд-Милитантом Ангевином более тысячи лет тому назад. Первым губернатором Сектора был Друзус, один из самых талантливых генералов Ангевина, впоследствии – канонизированный Имперский Святой.

Эта территория является относительно уязвимой частью Империума, расположенной вдали от миллионных армий и могучих флотов, стерегущих покой самых важных и наиболее древних миров, и обороняющих охваченные войной фронтиры. Судьба сектора овеяна зловещими пророчествами, сулящими самые жуткие кошмары. Сам же сектор и без того охвачен бесчисленным числом бед и угроз, которых хватает, чтобы держать адептов Империума в постоянном и предельном напряжении. Лишь немногие отважные герои способны оградить сектор от его тёмного будущего, духовного падения и бездны невообразимых страданий.

Обзор

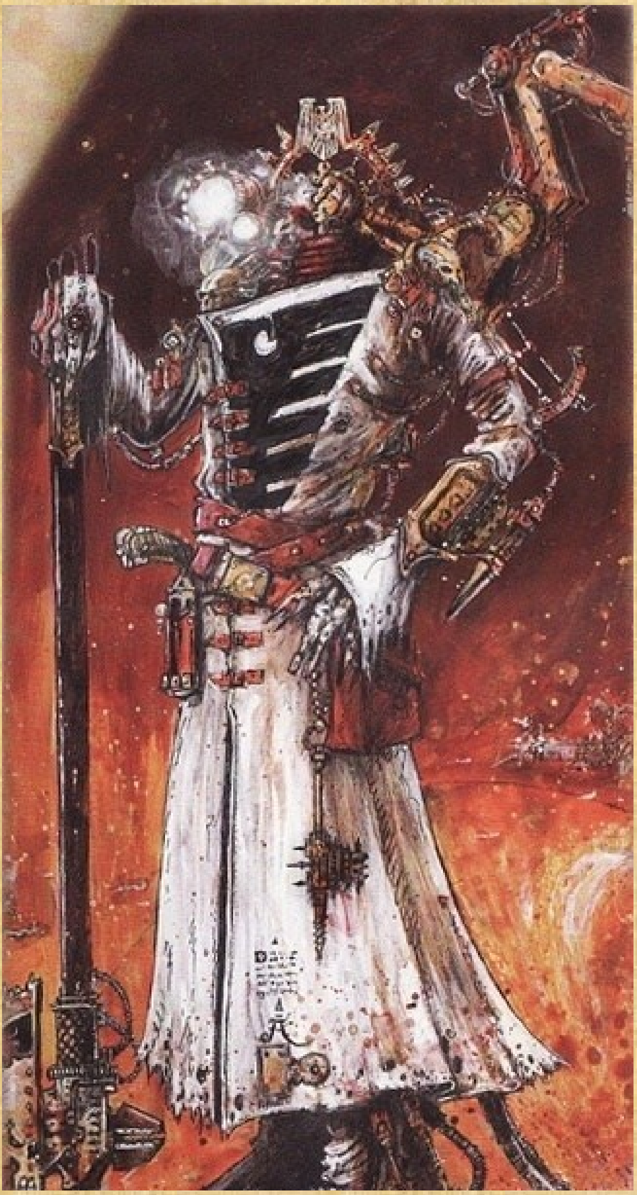
В Секторе Каликсис существует множество густонаселенных и довольно важных миров, но сектор лежит в стороне как от центра Империума, так и от самого Империума вообще, а потому, как и многие другие его части, должен в целом рассчитывать лишь на свои внутренние ресурсы. Как и весь остальной Империум, Сектор Каликсис постоянно находится под угрозой извечных бед человечества: войн, мутаций, коварства ксеносов, пагубного влияния Хаоса и многих других. Однако над этим Сектором нависла особенная угроза, характерная для него одного: таинственное и жуткое явление привлекает особое внимание Инквизиции именно к этой группе миров. Эта загадочная угроза, Еретикус Тенебра, или, как её называют, Звезда Страха, есть

Губернатор Сектора Мариус Хакс

Лорд Хакс (чей формальный титул звучит как «Лорд-Сектор» или «Лорд Каликсис») является потомком древнего Терранского рода, поколениями взращивавшего правителей Империума в самом его сердце, в Сегментуме Солар. Он был назначен губернатором сектора Верховными Лордами Адептус Терра более ста пятидесяти лет тому назад, и с тех пор неослабной хваткой держит планеты, отданные ему в подчинение. Резиденция Лорд-Сектора, человека чрезвычайно властного и авторитарного, находится в величественных чертогах синтиллийского Светозарного Дворца. Хакс крайне редко появляется на публике, и столь же редко удостаивает людей личной аудиенции. Его одержимость каждым нюансом управления сектором стала притчей во языцех – говорят, что он спит лишь четыре часа в день и лично просматривает все детали ежедневных бюджетных и экономических отчётов. В народе он имеет репутацию строгого и сурового правителя: в анекдотах и памфлетах он представлен неисправимым сухарем без чувства юмора, но с поистине устрашающей жаждой власти. Этот широко разошедшийся образ, однако, имеет мало общего с истиной. Хакс – болезненно честный и беспристрастный человек, приверженец принципов упорядоченного правления. Внешность его вполне соответствует характеру – высокий, с чёткими, словно высеченными из гранита чертами лица, он предпочитает одеваться в простые мантии тёмных оттенков и с пренебрежением относится к аристократическому блеску и роскоши. Сейчас ему более двухсот синтиллийских лет, но технологии омоложения поддерживают его внешность на уровне крепкого пятидесятилетнего человека. Он не тот человек, с которым стоит шутить, и точно не один из тех, кого можно недооценивать.

Лорд-Сектор властвует, руководствуясь принципами веры, но не в богоданное право Империума править человечеством, а в абсолютную необходимость порядка и послушания в деле выживания человеческой расы. Хакс почти не придаёт значения событиям на отдельных планетах и даже на самой Синтилле (губернатором которой он номинально является). Он не может позволить себе отвлекаться на судьбы отдельных миллионов – он мыслит куда масштабнее, назначая корректные десятины и собирая их, отслеживая ситуацию с псайкерами и мятежными настроениями (превыше всего Хакс ненавидит мятежников, к числу которых он относит также ведьм и еретиков) и провозглашая величие Империума как царства Закона и Порядка.

Окружение Хакса составляет его обширный двор, населенный представителями и советниками от организаций и миров сектора. Он ценит хороший совет и всегда готов выслушать его, но только если советчик не преступает грань и не пытается открыто противоречить убеждениям Хакса. Во власти Хакса затребовать военную помощь у Губернатора Сегментум на далекой Кипра Мунди, но он терпеть не может прибегать к этому праву. Сектор Каликсис принадлежит ему, а значит, деятельности его адептов должно быть вполне достаточно для того, чтобы удержать граждан в узде.



Применение Сектора Каликсис

Эта глава даёт общий обзор миров и силовых блоков Сектора Каликсис. Существует масса причин, по которым эта информация была добавлена в **Dark Heresy**. Например, она предоставляет Мастеру достаточно информации для того, чтобы вести кампанию, не придумывая с нуля целый сектор и его миры. Таким образом, мастер может сосредоточиться непосредственно на приключениях, не волнуясь о декорациях и сеттинге. Кроме того, приведённая здесь информация даёт некоторое представление о мирах, людях и организациях Империума, и может пригодиться Мастеру, не слишком искушённому в нюансах мира 41-го Тысячелетия. Однако даже игроки и Мастера, хорошо знакомые со вселенной **Warhammer 40000**, смогут найти здесь информацию, которая нигде ранее не публиковалась. И, возможно, наиболее важной частью этой главы являются темы, на которых буквально основана **Dark Heresy** – например, духовная порча, двойные стандарты морали, тайны и жажда власти. Помимо стандартных данных, здесь же будет приведена расширенная информация о мирах сектора из «Энциклопедии Каликсис» почившего ныне сайта **Black Industries**.

В приведённом сеттинге игроки берут на себя роль Аколитов одного из Инквизиторов Конклава Каликсис. Миры, описанные здесь, вполне способны предоставить самые разнообразные приключения для людей с подобным родом занятий – от расследования изощренных интриг Синтиллийского двора до отстрела мерзостных мутантских культов в самых чёрных пещерах Сеферис Секундус. Место действия может варьироваться от вечно гудящих человеческих ульев до двужильных колониальных поселений на Иокантосе. Жители этих миров также отнюдь не однородны: высокомерные богачи-аристократы, занятые адепты, жестокие бандиты подульев, безумные культисты, бессердечные вожди племён, страстные проповедники, отвратительные мутанты, смиренные рядовые граждане, живущие в блаженном неведении, и многие, многие другие. Каждый из них, по воле Мастера, может стать врагом или другом Аколитов. Наиболее важные персонажи также описаны в этой главе.

Впрочем, ничто не мешает этому Сектору измениться по воле Мастера, который может и вовсе ограничиться несколькими особенно понравившимися моментами, а действие самой игры перенести на другой конец галактики.

тайна, которую Инквизиция страстно желает раскрыть, понять и уничтожить до того, как станет слишком поздно.

С Замыкающей стороны Сектор Каликсис граничит с неспокойными просторами Великой Фидайской Туманности; с Отмыкающей – с Сектором Скарус. Ближайший сосед с Центростремительной стороны – Сектор Иксаниад, а с Центробежной раскинулся беззаконный фронтир пространства Призрачных Звёзд.

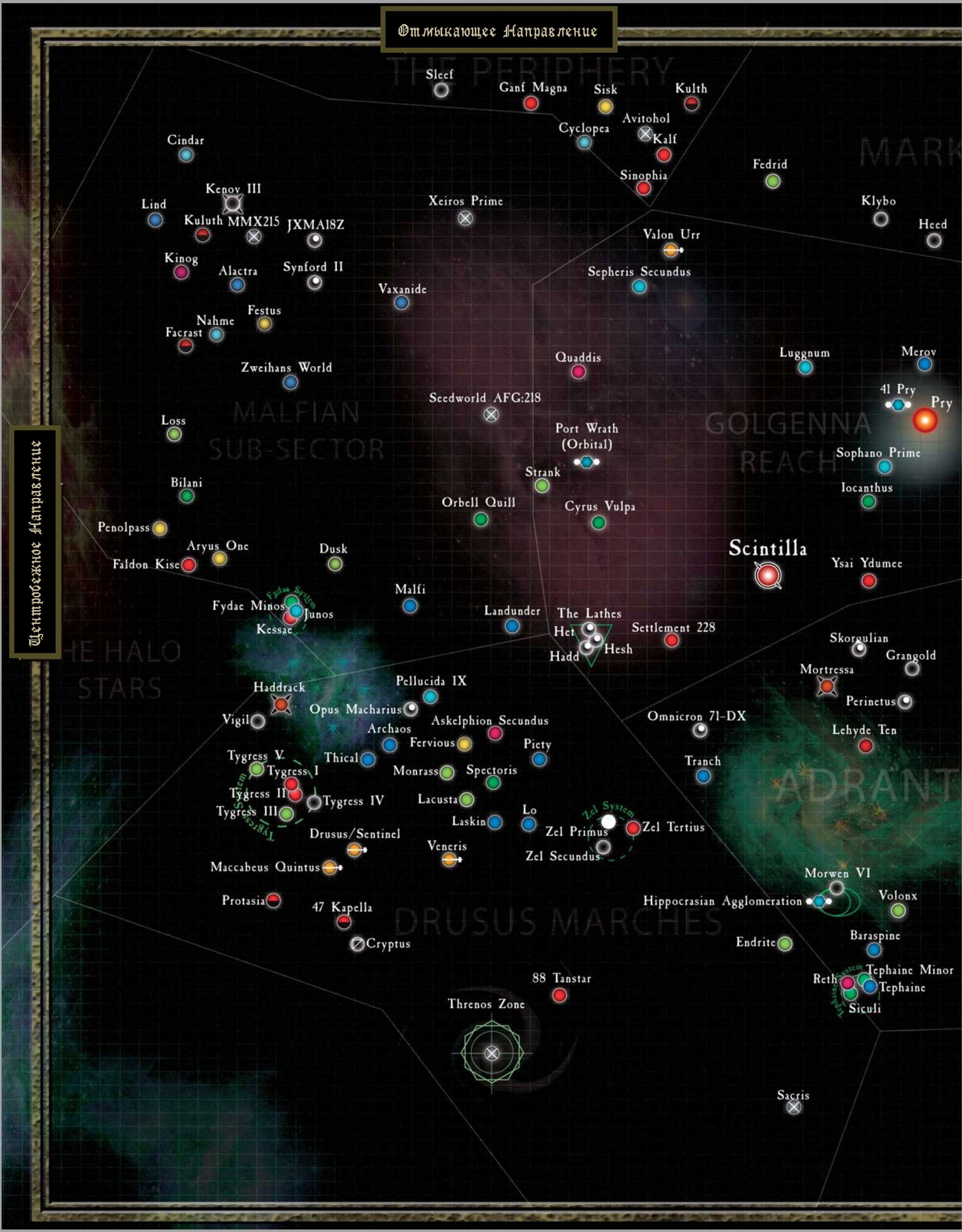
Мир-улей Синтилла, расположенный в Голденновом Заливе – столица Сектора Каликсис. Наряду с адом шахтёрского мира Сеферис Секундус и охваченным бесконечными войнами Иокантосом он формирует триумвират миров, жизненно необходимых для выживания сектора. Официально самый влиятельный человек Сектора – Губернатор Сектора Мариус Хакс, правящий от имени Адептус Терра из Синтиллийского Светозарного Дворца. Однако абсолютная власть в Секторе принадлежит Конклаву Каликсис во главе с Лорд-Инквизитором Кайденом, чьё тайное и всесильное присутствие ощущается за каждой властной структурой и значимой политической фигурой. Ни у кого в Секторе нет власти, достаточной для того, чтобы перевесить слово Инквизиции. Другие важные слуги Империума представлены Лорд-Инквизитором Зербэ из Тирантийского Кабала, Кардиналом Игнато из Адептус Министорум, Лорд-Маршалом Горманом из Адептус Арбитрес, Старшим Астропатом Сяо и Канонессой Гонерильей из Адепта Сороритас. Власти Адепта, однако, противостоят Великие Дома, благородные фамилии и корпорации, имеющие присутствие по всему сектору. Даже малые благородные дома, влияние которых ограничено одним-единственным миром, обладают немалой властью над судьбами своих сограждан.

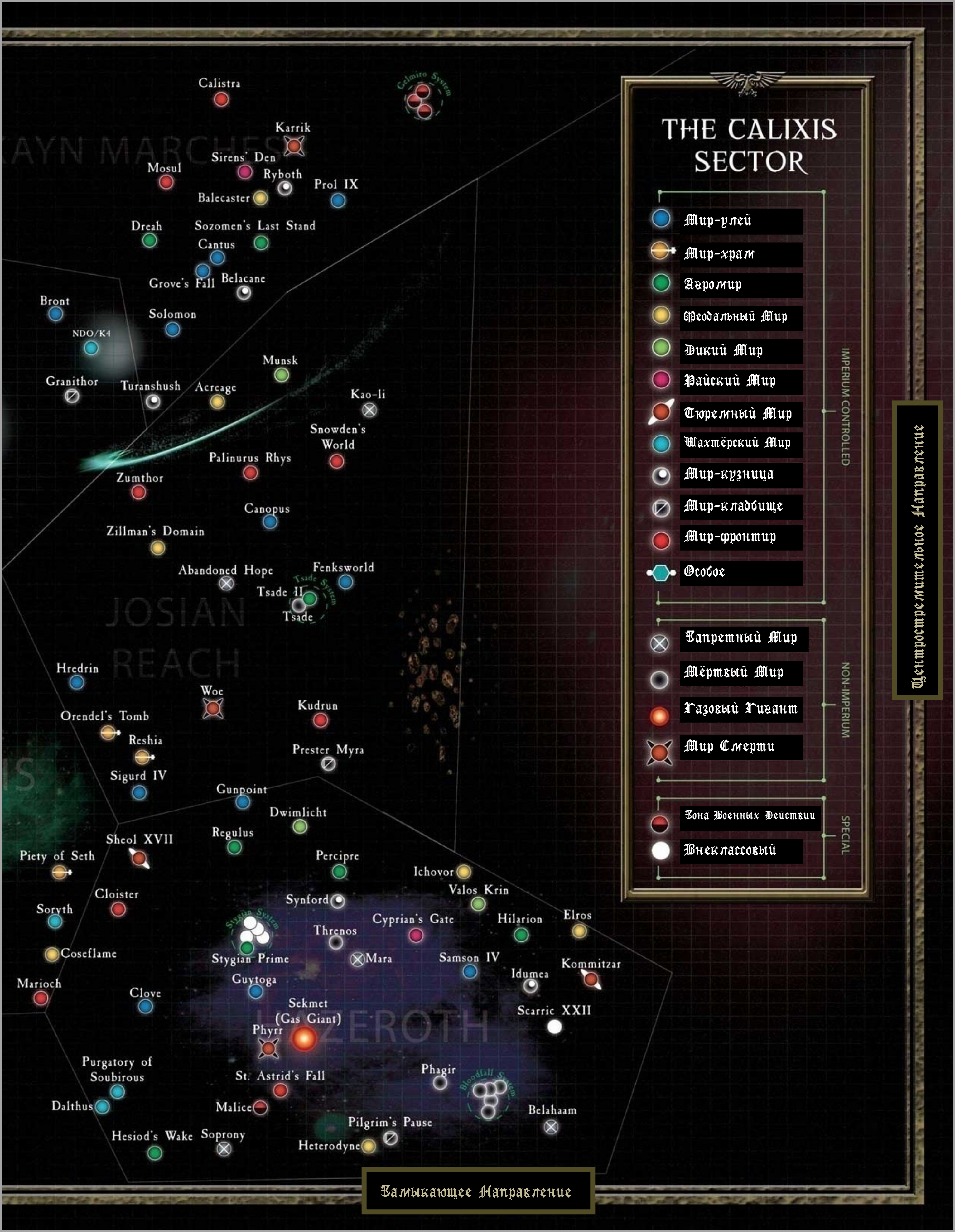
Еретикус Тенебра

Благополучию Сектора Каликсис угрожает многое, но набеги коварных ксеносов и мятежные настроения недовольствующих сограждан отходят на второй план по сравнению с, пожалуй, наиболее зловещей из угроз – пророчеством о Звезде-Тиране, ужасающем предвестнике разрушения и опустошения, призрачном солнце, пожирающем свет, надежду и разум. Инквизиции Сектора Каликсис это пророчество известно под именем «Еретикус Тенебра» («чёрная доктрина» или «ересь теней»). На рапорты о вспыхивающих в результате появления чёрного солнца гражданских беспорядках, масштабных разрушениях и психических катаклизмах нередко приходится возлагать печать секретности, особенно если последствия катастрофы оказываются для этих миров губительными.

Пресловутая Звезда Страха – проклятие Сектора Каликсис, влияния которого не избежать никому из людей. Культы и группы мятежников подобно гнойным язвам прорываются в подульях по всему сектору, а духовная порча гложет аристократию, по-прежнему удерживающую в своих руках львиную долю власти над разрозненными мирами. Зреют конфликты между Адепта и великими семьями, возводящими свою родословную к доангевиновым временам. Овеянный тайнами, Сектор Каликсис, по-видимому, пережил уже не одну древнюю цивилизацию, владевшую его звёздами и планетами. Предыдущие властители этой галактической провинции оставили после себя следы, ещё не изгладившиеся под напором неумолимого времени. Многие Инквизиторы Конклава Каликсис надеются, что призрачное солнце – лишь тленное наследие давным-давно рассыпавшейся в прах цивилизации. В противном случае, все ужасные последствия воздействия его эманаций не в силах предсказать ни один человек.

Подробнее о Еретикус Тенебра смотри в разделе **Комус, Звезда-Тиран, стр. 550**.


Отмыкающее Направление
Центробежное Направление
THE PERIPHERY
MALFIAN SUB-SECTOR
GOLGENNA REACH
HE HALO STARS
DRUSUS MARCHES
ADRANT
MARK
Sleef
Ganf Magna
Sisk
Kulth
Avitohol
Cyclopea
Kalf
Sinophia
Fedrid
Klybo
Heed
Cindar
Kenov III
Lind
Kuluth
MMX215
JXMA18Z
Xeiros Prime
Valon Urr
Sepheris Secundus
Kinog
Alactra
Synford II
Vaxanide
Festus
Nahme
Facrast
Zweihans World
Quaddis
Luggnum
Merov
41 Pry
Pry
Seedworld AFG:218
Port Wrath (Orbital)
Loss
Strank
Sophano Prime
Iocanthus
Bilani
Orbell Quill
Cyrus Vulpa
Penolpass
Aryus One
Dusk
Scintilla
Ysai Ydumee
Faldon Kise
Fydae System
Fydae Minos
Junos
Kessae
Malfi
Landunder
The Lathes
Het
Hadd
Hesh
Settlement 228
Skorgulian
Grangold
Mortressa
Perinetus
Haddrack
Pellucida IX
Opus Macharius
Vigil
Askelphion Secundus
Archaos
Omnicron 71-DX
Lehyde Ten
Fervious
Piety
Tygress V
Thical
Tygress I
Monrass
Spectoris
Tranch
Tygress System
Tygress II
Tygress IV
Tygress III
Lacusta
Laskin
Lo
Zel System
Zel Primus
Zel Tertius
Drusus/Sentinel
Veneris
Zel Secundus
Maccabeus Quintus
Morwen VI
Hippocrasian Agglomeration
Volonx
Protasia
47 Kapella
Cryptus
Endrite
Baraspine
88 Tanstar
Tephaine System
Tephaine Minor
Reth
Tephaine
Siculi
Threnos Zone
Sacris


THE CALIXIS SECTOR
Мир-улей
Мир-храм
Агромир
Феодальный Мир
Дикий Мир
Райский Мир
Тюремный Мир
Шахтёрский Мир
Мир-кузница
Мир-кладбище
Мир-фронтир
Особое
IMPERIUM CONTROLLED
Запретный Мир
Мёртвый Мир
Газовый Гигант
Мир Смерти
NON-IMPERIUM
Зона Военных Действий
Внеклассовый
SPECIAL
Центростремительное Направление
Замыкающее Направление
AYN MARCHES
JOSIAN REACH
ZEROTH
Calistra
Gelmiro System
Karrik
Mosul
Sirens' Den
Ryboth
Prol IX
Balecaster
Dreah
Sozomen's Last Stand
Cantus
Grove's Fall
Belacane
Bront
Solomon
NDO/K4
Munsk
Granithor
Turanshush
Acreage
Kao-li
Snowden's World
Palinurus Rhys
Zumthor
Canopus
Zillman's Domain
Abandoned Hope
Fenksworld
Tsade II
Tsade System
Tsade
Hredrin
Woe
Kudrun
Orendel's Tomb
Reshia
Prester Myra
Sigurd IV
Gunpoint
Dwimlicht
Regulus
Sheol XVII
Piety of Seth
Percipre
Ichovor
Cloister
Valos Krin
Synford
Soryth
Stygian System
Threnos
Cyprian's Gate
Hilarion
Elros
Coseflame
Stygian Prime
Mara
Samson IV
Idumea
Kommitzar
Guytoga
Marioch
Clove
Sekmet
(Gas Giant)
Phyrr
Scarric XXII
Purgatory of Soubirous
St. Astrid's Fall
Phagir
Bloodfall System
Dalthus
Malice
Belahaam
Pilgrim's Pause
Hesiod's Wake
Soprony
Heterodyne

Синтилла

Население: 25 миллиардов.

Десятина: Экзактус Экстремис.

География: Умеренный климат, обширный пояс тропических пустынь. Три больших континента. Климатические зоны: горно-вулканическая южная полярная шапка, экваториальный пояс пустынь и тропических лесов (Улей Тарсус, Улей Тенебра [вымер]), умеренный север (Улей Сибеллус, Амбулон, Город Ганметал). Оставшаяся часть поверхности покрыта океанами (сильно загрязнены, пищевые ресурсы истощены). Две луны (Сотус и Лахесис). Орбитальные доки на геостационарной орбите над Ульем Тарсус.

Правительство: Адептус Терра.

Планетарный Губернатор: Губернатор Сектора Мариус Хакс.

Присутствие Адепта: Адептус Терра, Администратум (Особая Рабочая Группа «Золотая Длань»), Адептус Министорум, Адептус Астра Телепатика (Астропатический Хор в Улье Сибеллус), Адептус Арбитрес, Официй Верховного Совета Ордосов Конклава Каликсис (штабной дворец в Улье Сибеллус).

Военные Силы: Армия Синтиллийского Протектората (войска от среднего до высокого уровня подготовки, базируются в Улье Тарсус).

Торговля: Синтилла – крупный экспортер готовой продукции, в том числе вооружения и ключевых компонентов для корабельных двигателей. Она также является важным источником человеческих ресурсов – внушительные силы планетарной обороны (СПО) и огромное количество жителей подульев являются великолепным источником новобранцев для Имперской Гвардии. Синтилла не способна поддерживать себя сама и потребляет огромное количество пищи, импортируемой с агромиров Сектора Каликсис.

Обзор

Синтилла – столичный мир Сектора Каликсис, светоч Имперского владычества и самая густонаселённая планета в секторе. Доминируют (некоторые наблюдатели говорят «делят власть») над миром два огромных города-улья, Улей Сибеллус и Улей Тарсус, в стенах которых и теснится большая часть населения планеты. Несмотря на первенство двух великих ульев, два «дочерних» сообщества, Амбулон и Город Ганметал вносят значительную лепту в экономическую жизнь планеты. Синтилла – блистательный мир, где богатые и влиятельные непрестанно состязаются в размахе своих непомерных амбиций. Синтиллийские достопримечательности, вроде Светозарного Дворца и Светоносного Собора, широко известны по всему сектору.

Однако, не покривив душой, Синтиллу можно назвать и миром скверны. Моральное разложение отравляет кровь благородных семей, членам которых застит взор блеск их собственного величия. В самой основе разобщённой дворянской культуры лежит жажда власти. Благородные семьи считают себя (порой вполне заслуженно) превыше Имперских законов и обладают весьма и весьма значительным влиянием. Их отношение к тем, кто ниже них по рождению, можно назвать в лучшем случае бездушным: доходит до того, что особо отъявленные дегенераты из благородных семей вполне способны жестоко убить человека просто ради желания «как следует поразвлечься». На другом конце социального спектра расположены подульи, полные мутантов, преступников, бесчинствующих банд и полубезумных фанатиков Красного Искупления. В ловушке между адом подулья и высокими шпилями аристократов заперта основная масса граждан, живущих безблагодатной жизнью, полной тяжёлого труда, где неведение есть благо, а смерть – единственная награда за верность, самоотверженное служение и соблюдение заоблачной десятины, наложенной на Синтиллу Администратумом. Основная проблема здесь в том, что положение вещей здесь не менялось со времен Ангевина, так что некоторые признаки духовного упадка остаются невидимыми даже для тех, кто призван с ними бороться.

Наиболее характерной особенностью Синтиллы являются её ульи: огромные многоуровневые города, вмещающие миллиарды жителей. Оба улья Синтиллы в основном независимы и управляются советом самых богатых и влиятельных представителей тамошней аристократии. Большая часть населения – средний класс, класс трудящихся, без которого умолкнут мануфакторумы планеты и падут во прах её великие торговые дома. Почти все они связаны крепостными и контрактными обязательствами с одной из великих семей сектора (или с одним из малых домов самой Синтиллы). Самые бедные и запущенные районы улья составляют его подулей: грязные и охваченные беззаконием трущобы, где жизнь дешева, а безжалостные банды обильно сеют смерть в нескончаемой битве за передел сфер влияния. Пока эти войны не задевают средний улей, власти с радостью позволяют бандитам убивать друг друга в сумраке подулья.

Два великих улья Синтиллы постоянно соперничают друг с другом в вопросах престижа и влияния, но ни один разумный сторонний наблюдатель не сможет игнорировать того факта, что Сибеллус в этой паре всё-таки доминирует. Самый крупный из двух ульев, центр промышленности, а также политической и административной власти Сектора, Сибеллус часто именуют «Столицей» или «правящим ульем». Тарсус играет роль эдакого мрачного, тёмного близнеца, которого сибеллийцы зовут между собой «другим местом». Тарсус – торговый улей, контролирующий всю внешнюю торговлю и коммерцию Синтиллы. Ни один из этих ульев попросту не способен существовать без другого – факт, нашедший отражение во множестве местных поговорок и преданий. В одном, впрочем, великие ульи схожи – никто из них и не подумает в открытую признать важность своих «дочерних» сообществ, Амбулона и Города Ганметал, обладающих, между тем, немалым весом на синтиллийской политической арене.

Общественный Порядок

Закон на Синтилле – сфера деятельности Магистратума, планетарной полицейской структуры. В шпилях улья тёмно-зеленые шинели офицеров Магистратума – весьма частое зрелище, поскольку там они патрулируют улицы и занимаются расследованием любых преступлений, начиная с мелких краж. В среднем улье их волнуют только серьёзные преступления, связанные с насилием – всеми остальными правонарушениями они заниматься не имеют ни возможности, ни желания. В подулье же их присутствие буквально равно нулю. Подготовка офицеров Магистратума и тщательность исполнения всех процедур сильно зависит от того, на каком уровне улья расположен участок, какую долю бюджета выделяет правящий совет, и в какой обстановке приходится работать его офицерам. Иными словами, если преступление совершено в высоком шпиле, расследование начнётся очень быстро, но, скорее всего, столь же быстро зайдёт в тупик; в то время как в среднем улье, напротив, нужно сильно постараться, чтобы заставить законников пошевелиться, но уж если они взялись за дело, то, скорее всего, доведут его до конца.

Адептус Арбитрес поддерживают значительное присутствие на Синтилле, но полицейские функции выполняет все-таки Магистратум. Арбитры, в свою очередь, концентрируют усилия на мятежниках, злоупотреблениях чиновников, ответственных за сбор десятины, пагубной деятельности культов и контроле псайкеров, поднимая личный состав по боевой тревоге только в случае особо крупных беспорядков. Иными словами, обычный гражданин видит Арбитров разве что по ту сторону стены щитов. Магистратум и Арбитры недолюбливают друг друга и сотрудничают лишь в самых отчаянных ситуациях.

Действующие законы на Синтилле меняются от места к месту, и постоянством отличаются лишь правовые нормы, регулирующие дуэли и судебные поединки. На Синтилле эти «процедуры» законны, и особенно часто практикуются, когда в дело вовлечена аристократия. Судебный поединок происходит между обвиняемым и потерпевшим, и победа в нём означает безоговорочную правоту победителя. Конкретные условия поединка зависят от вида преступления: если речь идёт об убийстве или ином насильственном преступлении, поединок будет смертельным, в противном случае условия победы могут быть иными – первая кровь, уязвление определённой конечности и т.д. Нередко детали «разбирательства» налагают на поединщиков различные ограничения, вроде сокращения перечня разрешённого оружия, или запрета пользоваться правой рукой. Каждой стороне дозволяется выставить своего чемпиона, который будет сражаться вместо него – опытный боец вполне может найти себе прибыльную, хотя и довольно опасную работу на Кровавых Площадях, содержанием которых занимается Магистратум. Нет нужды говорить, что чемпионы обходятся недешево, и лучшие из них работают на благородные семьи высоких шпилей. Дуэли также вполне официально разрешены и являются неотъемлемой частью синтиллийской культуры. Магистратум не вмешивается в эти «поединки чести», а убийство противника на дуэли не считается преступлением. Таким образом, вполне возможно устранить своего врага, сфабриковав некий вопрос чести между ним и человеком, который владеет оружием лучше него.

SACRI

Улей Сибеллус

Улей Сибеллус – древнейший город Синтиллы, существовавший задолго до начала Ангевинова Похода. Его непомерная громадина восьми тысяч километров в поперечнике царствует над прибрежными равнинами умеренного северного континента. Его многоуровневые отроги, располагающиеся на самом побережье, образуют пятисоткилометровый чёрный гранитный волнолом, возвышающийся над водами подобно ледниковым утесам. Население Сибеллуса вдвое больше, чем население его «близнеца», Улья Тарсус.

Как и почти все Имперские ульи, Сибеллус представляет собой невероятный сплав архитектурных форм. Бесчисленные поколения оставили здесь свой след, и теперь каждая подходящая поверхность украшена горгульями, фресками, колоннами или мозаиками. Шпиль улья является настоящей сокровищницей чудес, ну а средний улей – и даже подулей – полнится рухнувшими памятниками и зданиями, некогда служившими знаком богатства и власти. Жители среднего улья ютятся в тесных каморках, выстроенных под сводами бывших поместий и базилик, а основой дорог и мостов часто служат упавшие статуи. Жители подульев нередко живут в пещерах, выдолбленных в глазницах огромных каменных голов, или в трущобах, облепивших сломанные колонны разрушенных храмов.

Наиболее зрелищно неуклюжая мощь улья проявляется на стыке застройки и изрезанного побережья материка. Очертания улья маячат над громадными гранитными утесами, у подножия которых непрестанно ярится штормовой прибой. Светозарный Дворец, сам по себе, фактически, являющийся городом, расположен на огромной каменной колонне, вздымающейся из моря неподалеку от побережья, и соединен с остальным ульем посредством единственного циклопического каменного моста, предназначенного для обрядовых процессий. Впрочем, помимо него существует бессчётное число веревочных подвесных мостов и целый флот паромов, переправляющих своих пассажиров через усеянный рифами и отмелями пролив. Сотни хлипких подъемников соединяют вершину колонны с её подножием, а лачуги паромщиков и рыбаков льнут к её стенам, взбираясь по ним подобно зарослям мха. Громада Сибеллуса многократно возвышается над утесами, отбрасывая на них и на воды под ними вечную тень.

Социальное Устройство

Улей Сибеллус является властным центром Синтиллы, и каждый дворянин на планете мечтает иметь поместье в одном из шпилей этого улья. Эти поместья являют собой привычную мешанину архитектурных стилей – в одном ансамбле можно увидеть и строгость неприступной крепости, и золотой блеск дворца наслаждений. Поскольку Шпиль постоянно растет, а новые поместья строятся поверх остатков старых, благородным домам приходится лезть из кожи вон, чтобы их резиденции всегда оказывались в числе тех, что наверху.

Древность в Улье Сибеллус – это всё. Престиж семьи в немалой степени зависит от того, на сколько поколений вглубь веков уходит её родовое древо, и даже самые новые поместья стараются выглядеть настоящими бастионами традиций и старины. Дворяне Сибеллуса постоянно жаждут перещеголять друг друга, демонстрируя свое превосходство через великолепие своих поместий и древность предметов старины, находящихся в их коллекциях – от артефактов, добытых в пустынях и джунглях Синтиллы, до произведений искусства, собранных со всего Империума. В стенах большинства поместий находятся хорошо охраняемые музеи, в экспозиции которых порой хранятся чрезвычайно ценные и даже незаконные предметы, в том числе ксено-артефакты и опасные запрещённые книги.

Улицы шпиля всегда полны народа. Аристократическая мода Сибеллуса зрелищна, вычурна и переменчива, а благородные господа путешествуют по улицам в окружении свиты слуг, единственной функцией которых является внушительный внешний вид. На улицах шпиля вполне безопасно – благодаря стараниям частных армий, охраняющих каждое поместье, и Магистратума с его постами, регулирующими входящих и выходящих из шпиля людей. Насилие, за исключением судебных поединков и санкционированных дуэлей, практически не встречается; преступление, от которого страдает большинство аристократов – это кражи со взломом, поскольку у каждого нобиля есть ценная коллекция редкостей и произведений искусства. Истории о ловких взломщиках – одна из характерных черт сибеллийского фольклора (к слову, многие из этих историй в той или иной степени правдивы, поскольку в шпиле действительно можно очень и очень неплохо поживиться).

Средний уровень Улья Сибеллус заполнен в основном тяжёлопромышленными мануфакторумами и гигантскими перенаселенными хабами дешевого жилья для рабочих. Традиции шпиля просачиваются и в средний улей – многие жители коллекционируют различные диковины, которыми украшают свои жилища, пытаются подражать изощренной моде аристократов и даже хранят у себя дома грубо мумифицированные тела покойных родственников. Фабрики и трущобы среднего улья выстроены поверх залежей прессованных развалин и обломков былой архитектурной роскоши.

Где-то глубоко, под кусками гигантских статуй и останков великих храмовых комплексов, средний улей становится подульем. В состоящем из бесчисленных слоев прессованных обломков верхнего города подулье Сибеллуса почти невозможно ориентироваться, к тому же он подвержен частым обвалам. Тамошние поселения теснятся в нескольких стабильных районах, отделенных друг от друга бесконечными пещерами, ульетрясение в которых означает неминуемую смерть под тоннами камней. Многие из этих сообществ абсолютно изолированы – местные жители питаются добытыми на охоте грызунами и насекомыми, и знать не знают, что где-то наверху раскинулся огромный город. Нобили иногда организуют вооружённые экспедиции в подулей – целью их, как правило, являются либо ценные артефакты, связанные с прошлым Синтиллы, либо поиск могил далеких предков семьи нанимателя.

Достопримечательности

Наиболее примечательным местом Сибеллуса можно назвать Светозарный Дворец, роскошную резиденцию Губернатора Сектора Мариуса Хакса. Считается, что Дворец, а также огромная гранитная колонна, на которой тот расположен, старше самого Сибеллуса и вообще чего бы то ни было на Синтилле. Издали дворец напоминает огромный каменный цветок, чьи гранитные лепестки накладываются друг на друга, формируя купол, под своды которого ведут высокие стрельчатые арки. Снаружи стены дворца задрапированы сотнями гербовых знамен институтов власти Синтиллы и её благородных домов – честь, за которую некоторые готовы убивать.

Другое примечательное строение – Бастион Порфир. Эта стройная башня пурпурно-чёрного камня является самой высокой точкой Улья Сибеллус и служит штаб-квартирой астропатов Синтиллы. Синтиллийский Астропатический Хор состоит из полудюжины астропатов – эту крупнейшую в секторе организацию такого рода возглавляет Старший Астропат Сяо. Эти люди – единственный способ связи Сектора Каликсис с другими секторами, и без них Каликсис оказался бы отрезан от остального Империума. Каждый, кому требуется отправить астропатическое послание, должен лично взобраться на самый верх кажущейся бесконечной спиральной лестницы в чреве башни, чтобы лично обратиться к Старшему Астропату Сяо со своим запросом. У каждого астропата свой метод визуализации и отправки сообщений, и каждый проводит всю свою жизнь в стенах Бастиона, выполняя изнуряющие ментальные упражнения и штудируя огромные тома символьных кодов. Помимо нескольких сервиторов и самих астропатов в Бастионе нет ни одной живой души.

Владения Инквизиции

Другое примечательное строение Сибеллуса – Трезубец, дворец Инквизиции. Мрачное и аскетичное трио соединенных друг с другом башен на северной оконечности улья является штаб-квартирой Верховного Совета Конклава Каликсис – административной верхушки Инквизиции сектора. С древнейших времен сотрудники Инквизиции собираются в конклавы, избирающие своей сферой деятельности один определённый сектор Империума. Во главе такого конклава стоит Лорд-Инквизитор, человек неоспоримых достоинств, избираемый и назначаемый Верховными Лордами Инквизиции на Терре. Последние двести лет Лорд-Инквизитором Конклава Каликсис является Эгульт Кайден. Относясь с уважением к Лорд-Сектору Хаксу, Кайден, однако, отвечает за свои действия исключительно перед далекими Верховными Лордами. Из Трезубца он надзирает и управляет политикой и деятельностью Инквизиторов, находящихся под его командованием, а также отдельных кабалов, выполняющих «особые» задания.

Лорд-Инквизитор – фигура отнюдь не публичная. Говорят, что Кайден держит свой истинный облик в секрете даже от ближайших союзников и сподвижников, чтобы иметь возможность беспрепятственно заниматься делами, оставаясь неузнанным. Его истинный возраст также остаётся тайной.

Лорд-Инквизитор Кайден председательствует в Верховном Совете Конклава Каликсис, объединении из семидесяти старших Инквизиторов, представляющий все три великих Ордоса. Роль этого Совета – наблюдение и координация деятельности Инквизиторов сектора. По примерным оценкам, в стенах Трезубца трудится около восьми тысяч человек персонала – от нижайших писцов до почтенных архивистов, от учёных до Техноадептов. Кроме того, в Трезубце расквартирована небольшая, но мощная армия войск Инквизиции, а на высокой орбите над ним постоянно находятся корабли флота быстрого реагирования. Предполагается, хотя и бездоказательно, что в Трезубце имеется собственный астропатический хор. В случае крайней необходимости Официй Верховного Совета Каликсис имеет право затребовать любое содействие со стороны Имперских Адепта.

Большая часть простых граждан предпочитает лишний раз не обращать взора на мрачную громаду Трезубца, считая его вместилищем страха, всякого рода опасностей и жуткого зла. Впрочем, основная масса подобных слухов порождена незнанием истинного предназначения и особенностей работы Инквизиции как таковой. Тем не менее, оказаться на допросе в Трезубце – участь весьма незавидная, ибо лишь немногие из тех, кого она постигла, возвращались назад.

Улей Тарсус

Улей Тарсус – второе по населенности место на Синтилле, центр планетарной коммерции и торговли. Тарсус проводит довольно агрессивную политику независимости от Сибеллуса, несмотря на то, что подавляющая часть его торговых операций напрямую связана с продукцией фабрик «Столичного Улья».

Улей Тарсус расположен в самом сердце крупнейшей пустыни Синтиллы, опаляемой яростным солнцем и овеваемой песчаными бурями. Конструкция улья базируется на фундаменте из гигантских вертикальных свай, между которыми «натянута» паутина строений, составляющих тело улья. Главный результат такой конструкции Улья Тарсус состоит в том, что город этот скорее вертикален, нежели горизонтален, и рабочим из среднего улья приходится больше лазать вверх и вниз, нежели ходить.

Социальное Устройство

Необычная конструкция и негостеприимное географическое положение улья привели к тому, что темнота и холод стали считаться здесь предметами роскоши – наиболее богатые районы улья, его, так сказать, «шпили» расположены внизу, а не наверху. Знать Тарсуса обитает в тени, отбрасываемой паутиной города, протянутой у них над головами – её вполне достаточно, чтобы наслаждаться прохладой вдали от беспощадного солнца. Богатейшие из аристократов живут в непроглядно тёмных подземных поместьях, где обитателям и гостям приходится носить тусклые лампы, чтобы видеть хоть что-то, а кондиционирующие системы охлаждают воздух до минусовых температур, поэтому каждый тамошний житель носит помпезные меховые одежды. Здешний нобилитет настолько обожает демонстрировать своё расточительство в деле контроля климатических условий, что для неподготовленного посетителя прелестное поместье может стать не менее опасным, чем самый свирепый летний суховей. Периодически неподалеку от основания города находят замерзших насмерть бродяг, дерзнувших спуститься слишком глубоко и захваченных врасплох резким падением температуры на границе богатейших хабов.

Чем ближе к поверхности Тарсуса, тем беднее и опаснее становится улей. Обитатели среднего улья трудятся в знойных мастерских, пронизанных лучами беспощадного солнца, обжигающими неприкрытую кожу. Внешние слои улья, так называемая Шкура – настоящий ад, где воздух раскален настолько, что дышать там почти невозможно, а солнце жарит так, что человек высыхает и обугливается за считанные минуты. Ряды навесов, которыми увешана поверхность улья, слишком хлипки и не

Старший Астропат Сяо

Сяо – невероятно высокий и широкоплечий человек с наголо обритой головой и посеребренной сединами бородой. Его слепота – он носит на голове украшенную вышивкой повязку, скрывающую пустые глазницы – единственный зримый признак телесной слабости (даже свободная мантия не скрывает его могучих мускулов). Сяо не позволяет отправлять сообщения через своих астропатов, пока лично не убедится, что дело важное и срочное. Сяо редко отказывает Лорду Хаксу, но любой другой человек должен подготовить хороший предлог, чтобы воспользоваться Хором. Хотя Сяо безупречно вежлив, выглядит он при этом чрезвычайно грозно, а все попытки уговорить его изменить решение неминуемо встретят спокойный отказ. Сяо – один из самых могучих псайкеров Сектора Каликсис, но при этом никогда не отправляет сообщения лично, даже те, что исходят от Лорда Хакса. Ходят слухи, что у него заключено персональное соглашение с неким чрезвычайно влиятельным человеком, единственным, для которого Сяо отправляет сообщения сам.

способны ни полностью блокировать смертоносное солнце, ни защитить от частых песчаных бурь. Однако уже всего – неукротимая жара, способная с лёгкостью убить того, кто к ней не приспособлен. «Шкурники» переползают с места на место подобно скарабеям, скрываясь в зыбкой тени, двигающейся согласно движению солнца на небосклоне. То опалённый солнцем, иссеченный песком народ, который живет, питаясь тем, что сможет поймать в этих суровых условиях, включая жгучих нетопырей и ядовитых жуков-пальцеедов. Многие шкурники в своих импровизированных отражающих костюмах, призванных защищать их от солнечных лучей, сами издалека похожи на каких-нибудь человекообразных жуков.

Торговля в Улье Тарсус

Сам улей не может похвастать объемами внутреннего производства – вместо мануфакторумов в среднем улье царствует Голденхэнд, обширный комплекс торговых домов и аукционных площадок, висящий в сердце города подобно золотому самородку в паутине. Голденхэнд – вместилище огромного, невероятно запутанного финансового рынка, где самые разные товары (и, конечно же, деньги) переходят из рук в руки с поистине ошеломляющей скоростью. Представители как планетарных, так межпланетных домов покупают и продают, непрестанно стараясь подсидеть друг друга. Голденхэнд никогда не закрывается и всегда полон народа, выкрикивающего свои предложения и проклятия на сложном торговом арго, именуемом Голдентонг. Большую часть торговцев неотступно сопровождают отряды вооружённых телохранителей, поскольку прикладное насилие и даже убийство – общепринятый способ добиться выгодной сделки. Темп работы Голденхэнда невероятно высок и немногие могут долго выдерживать его. Несчастных, спустивших на ветер деньги, доверенные им благородными покровителями для «игры» на Голденхэнде, в качестве искупления ждет «прогулка» в пустыню, на верную смерть.

Вся деятельность на Голденхэнде регулируется двумя ведомствами. Первое – персонал самого Голденхэнда, его держатели аукционов и функционеры; облаченные в бурые и бронзовые одежды, с лицами, покрытыми золотой краской, они настолько соответствуют обстановке Голденхэнда, что сами кажутся её частью. Вторая группа – Администратум. Адепты Особой Консультационной Рабочей Группы «Голденхэнд» (возглавляемые энергетичным и на удивление не обделенным чувством юмора Консулом Севавином) являются крупнейшей группой адептов на Синтилле, и, возможно, во всем Секторе Каликсис. Их строгая серая униформа контрастирует с иноземными фасонами приезжих благородных торговцев – к ним никогда не пристают с деловыми предложениями и угрозами – принято считать, что адепты стоят превыше насилия, являющегося нормой во взаимоотношениях всех прочих торговцев (отчасти благодаря тому, что они представляют интересы Бога-Императора, отчасти благодаря гарнизону гвардейцев-ветеранов с Мортрессы). Роль адептов группы «Голденхэнд» – контроль материальных и документальных аспектов синтиллийской десятины, а также сбор сведений обо всех крупных сделках между благородными домами сектора. Другой крупный игрок Голденхэнда – Дом Крин, один из великих благородных домов сектора, «банкиры Друзуса», способные предоставить очень ощутимый заём любому достойному человеку под твёрдые гарантии выплаты кредита в заранее оговорённые сроки. Официй Администратума располагается в строении из золота и стекла, подвешенном над крупнейшим торговым залом Голденхэнда, а войска Дома Крин охраняют фамильный комплекс хранилищ и банковских ячеек, расположенный прямо под Голденхэндом.

Венец коммерческого главенства Тарсуса – орбитальные доки, расположенные на геостационарной орбите точно над центральным космическим терминалом улья. Тарсус, как говорят местные жители – «нутро» Синтиллы. Огромные причалы, склады и перевалочные пункты царствуют над средним ульем, перекачивая товарный импорт и экспорт. Говорят, что где-то в плотной застройке среднего улья можно найти давно забытые склады размером с кафедральный собор, заполненные упакованными товарами, которые никто и никогда уже не затребует.

Казармы Протектората

Близость Улья Тарсус к орбитальным докам делает его идеальным местом размещения планетарных вооружённых сил – СПО Синтиллы, Армии Синтиллийского Протектората. Они набираются из самых разных регионов планеты, так что между отдельными полками этой армии всегда существует некоторое соперничество. Полки, набранные из бандитов Города Ганметал считают себя лучше всех прочих – впрочем, вполне заслуженно, поскольку программа подготовки металликанцев ничуть не уступает стандартам Имперской Гвардии. 41-й Ганметалликус, к примеру, считается элитным подразделением, способным как на деликатные задания типа эскорта очень важных персон, так и на опаснейшие миссии по вылазкам в пустошь между ульями. Когда Империуму нужны полки Имперской Гвардии для участия в конфликте неподалеку от Синтиллы, гвардейская десятина набирается именно из рядов Синтиллийского Протектората, и, иногда, напрямую из числа жесточайших банд подулья Города Ганметал – Инферниса. Ну а поскольку основная масса Синтиллийских полков оттачивает свою боевую подготовку именно на бандах Инферниса, Синтиллийские полки Имперской Гвардии приходится держать друг от друга на расстоянии. Хотя Армия Синтиллийского Протектората номинально подчиняется Лорду Хаксу, планетарному губернатору, основная масса финансирования исходит от благородных семей планеты, чьё домашнее войско проходит подготовку именно в Армии, а большая часть офицерских должностей занята младшими отпрысками этих самых семей. Воинские братства и секретные общества, хранящие верность строго определённой благородной семье – весьма распространённое явление в армии – наиболее престижные из них даже имеют в Тарсусе собственные штаб-квартиры.

Светоносный Собор

В Улье Тарсус расположена одна из известных на весь сектор достопримечательностей Синтиллы. Светоносный Собор – религиозный центр Сектора Каликсис и резиденция Кардинала Игнато, старшего клирика Адептус Министорум сектора, направляющего дела Синода Каликсис из роскошного аудиториума собора. Сам собор представляет собой изумительное собрание шпилей, окружающих центральный неф, украшенный гигантским витражным куполом, который приглушает достигающие его поверхности солнечные лучи. Отделку собора оплачивают состоятельные граждане и нобили со всего сектора – великолепный способ привлечь к себе частицу благосклонного внимания Императора. С внешней стороны собор украшен многочисленными статуями, изображающими различные моменты из истории Империума, и образами святых, сияющими золотом под нестерпимым солнечным светом. Поговаривают, что в закрытых для посещения местах сокрыты от посторонних глаз необычные, отвратительные статуи, изображающие гротескных чудовищ и мерзкие оккультные ритуалы. Площадь вокруг собора являет собой настоящий лес из статуй святых и значительных граждан Синтиллы – наибольшее впечатление производит гигантский монумент в честь Святого Друзуса, задуманный как центр архитектурной композиции у главного входа в центральный неф.

Изнутри собор выглядит просто великолепно. Стеклянный купол центрального нефа поддерживают колонны, вырезанные в виде кардиналов прошлого, а скамей достаточно для того, чтобы вместить десятки тысяч прихожан. Центром нефа служит алтарь, стоящий перед убранным в золото и серебро триптихом, изображающим Императора (лик Его скрыт от паствы) в окружении Лорд-Милитанта Ангевина, Святого Друзуса и нескольких святых рангом пониже. За алтарем расположен хор, составленный из двух тысяч сервиторов, непрестанно наполняющих неф окрыляющими душу песнопениями. Кафедра возвышается над всем нефом – именно оттуда Игнато и другие проповедники Министорума несут слово Императора. В дни религиозных праздников, например, в День Вознесения Императора, нобили и адепты заполняют неф, предоставляя толпам простых граждан топтаться снаружи, в надежде хоть мельком причаститься великолепия творимого внутри священнодействия.

В соборе расположены также личные покои кардинала, Аудиториум Синода, где кардиналы сектора собираются, чтобы обсуждать вопросы духовного свойства, и Зал Реликвий, где хранятся и изучаются священные предметы. Среди них реликвии, связанные с жизнью Друзуса, в том числе – кости, предположительно принадлежащие святому (коих уже накопилось на пять-шесть скелетов). Архивум Спиритуал, библиотека теологических трудов и религиозных писаний, расположена под зданием собора, а под ней уже начинаются величественные катакомбы, в которых хоронят членов Экклезиархии. Весь этот огромный комплекс обслуживает не менее огромный штат работников – от добровольцев (в основном из бывших пилигримов) до рукоположенных клириков. Охраняют собор оружные миряне из Фратерис Милитиа и отряд Сестёр Битвы из Ордена Эбеновой Чаши.

Наличие собора само собой означает, что влияние Экклезиархии в Улье Тарсус весьма и весьма значительно – можно смело утверждать, что Кардинал Игнато обладает большей властью, нежели любой из аристократов улья, а присутствие на улицах Фратерис Милитиа ощущается куда сильнее, нежели присутствие Магистратума. В любом торговом и складском доме среднего улья можно увидеть священников, несущих рабочим слово о святой природе послушания и смертных грехах лености и любопытства. Приличную часть населения улья составляют паломники, ступившие на его улицы только затем, чтобы посетить Светоносный Собор. Огромные очереди из пилигримов змеятся в направлении собора по всему улью – порой в ожидании возможности бросить взор на святыню может пройти не один год. Как правило, это время, наполненное подаяниями от Экклезиархии, подработками и торговцами, спекулирующими на чужой неосведомленности. Паломники – важная часть экономики Улья Тарсус, кроме того, большая часть паломников остаётся в городе, поступая на работу в среднем улье, или, при самом счастливом для себя исходе, среди сияющего великолепия самого собора. Сибеллус, может, и является резиденцией светской власти, но Тарсус остаётся домом веры, несмотря на многочисленные попытки переместить центральную «базу» Экклезиархии в правящий улей. Что, в общем-то, и неудивительно, ведь собор практически символизирует собой важность и влияние того, кто всегда был в тени своего великого соперника.

Амбулон

Амбулон являет собой воистину необычайное зрелище, и многие вообще сомневаются, считать ли его ульем: целый город расположен на спине титанической машины, медленно бредущей по тектонически нестабильным каменистым равнинам центральной части главного континента Синтиллы. Машина эта невероятно древняя – с уверенностью можно утверждать, что она была на Синтилле ещё до того, как армии Империума покорили Сектор Каликсис. Одни считают её артефактом доимперских времен, созданным цивилизацией, павшей ещё до начала Великого Крестового Похода, другие – частью комплекса терраформирования доеретической эпохи. В пользу второй версии говорит тот факт, что остовы подобных конструкций легко можно встретить в степях экваториального пояса Синтиллы. Необычная природа Амбулона влияет на каждый аспект жизни города – от промышленного сектора, в котором трудится средний класс, до обычаев и фольклора жителей.

Управление Амбулоном

Амбулон управляется посредством расположенного в головной части города огромного и крайне сложного контрольного центра, полного таинственных механизмов мистической конструкции. Гильдия Перипатетика, состоящая из инженеров, суеверно хранящих секреты управления этой механической цитаделью, постоянно отслеживает и регулирует показания многочисленных и крайне запутанных приборов управления, благодаря которым этот непомерный конструкт вот уже много тысяч лет продолжает своё безостановочное движение. Местный фольклор полнится историями об ужасах, ожидающих внезапно остановившийся улей – от простых страшилок о падении и разрушении города до мрачных пророчеств об обретающей самосознание машинерии Амбулона, пожирающей людей, дерзнувших взобраться к нему на спину. Предметом постоянных споров благородных домов улья служит выбор направления движения, впрочем, все они прекрасно понимают, что не стоить перечить Гильдии Перипатетика, когда её инженеры указывают на наличие расселин или иных опасных препятствий на пути Амбулона. Выбор точного маршрута для города очень важен потому, что в процессе его ходьбы ведётся добыча нефти, природного газа, руд и драгоценных камней – ресурсы, составляющие долю Амбулона в десятине Синтиллы, и насчет следующего пункта маршрута города у каждого есть свое мнение. Амбулон прочесывает пустоши планеты, добывая и собирая природные ископаемые планеты и поставляя их мануфакторумам Сибеллуса и литейным цехам Ганметала – без него тамошняя промышленность попросту встала бы. Цикл шествия Амбулона по пустынным степям составляет двадцать восемь месяцев, и дважды за этот срок он на несколько дней сбрасывает скорость до минимума, чтобы разгрузиться в Сибеллусе и Ганметале. Начало и конец процесса разгрузки отмечается праздничными церемониями, а сам груз попадает в город при помощи железной дороги: многокилометровой длины составы с рудой курсируют в эти дни между ульем и городом-машиной.

Жизнь на Амбулоне

Постоянное движение Амбулона означает, что даже самые крепкие строения подвергаются постоянному риску разрушения. Это, в свою очередь, означает, что самые богатые и важные для города районы расположены там, где этот риск ниже всего – на

Хребте города-машины. Строения Хребта куда меньше и ниже шпилей «классических» ульев (свободное место на Амбулоне всегда было величайшей роскошью, а слишком высокое здание не способно выдержать постоянной неторопливой поступи города-машины). Стиль Хребта – элегантность, даже минимализм, контрастирующий с грандиозной помпезностью, общепринятой в великих ульях. Аристократия Сибеллуса, к примеру, считает Амбулон захолустьем, аристократия которого прозябает в неприятии таких добродетелей, как украшение родного города и достойное обращение с почившими родственниками.

Средний улей Амбулона – сотни тысяч рабочих, населяющих хабы, теснящиеся на огромной щитообразной спине города-машины. Эти жилища постоянно страдают от градотрясений, вызываемых движением улья – ремонт и восстановление домов после предыдущих встрясок – самое привычное в городе зрелище. Среди зданий Амбулона проложено очень немного улиц, поскольку места для них явно недостаточно, так что рабочим приходится добираться на работу, перелезая с крыши на крышу и через квартиры соседей. Практически весь средний класс, так или иначе, занимается обработкой сырья, собранного Амбулоном по дороге через пустоши. «Голова» города оснащена огромной буровой установкой, которая может быть спущена к земле – в момент, когда установка вскрывает залежи нефти, из-под «брюха» Амбулона спускаются тысячи гибких труб, чтобы собрать как можно больше нефти, пока город движется дальше. Работа на трубопроводе, которым, словно марионеткой, приходится управлять посредством настоящей паутины цепей, очень опасна и требует твёрдости характера и отсутствия страха высоты. Обогатительные заводы Амбулона перерабатывают полученную нефть в горючий прометиум – часть этого топлива потребляет сам город, а оставшаяся, большая часть, составляет львиную долю десятины города-машины и поставляется в Улей Сибеллус и Город Ганметал. Остальные рабочие в это время осматривают камни, отброшенные буровой установкой во время работы, в поисках драгоценных камней, которые затем получают промышленную либо ювелирную обработку в мастерских резчиков и шлифовщиков (на Амбулоне эти профессии передаются по наследству). Недостаток места на Амбулоне означает, что свое пребывание на нем гражданин должен оправдывать – безделье здесь противозаконно. Каждый дом в среднем городе привязан к определённому обогатительному заводу, мастерской или иному предприятию, и его жители не имеют права работать где-либо еще. Для каждого гражданина среднего класса жизненно важно иметь правильную запись в Свитках Обоснования, где перечислено каждое рабочее место – ведь иного способа доказать властям Хребта свое право занимать рабочее место просто не существует, и если записи нет, нарушитель изгоняется в Подбрюшье.

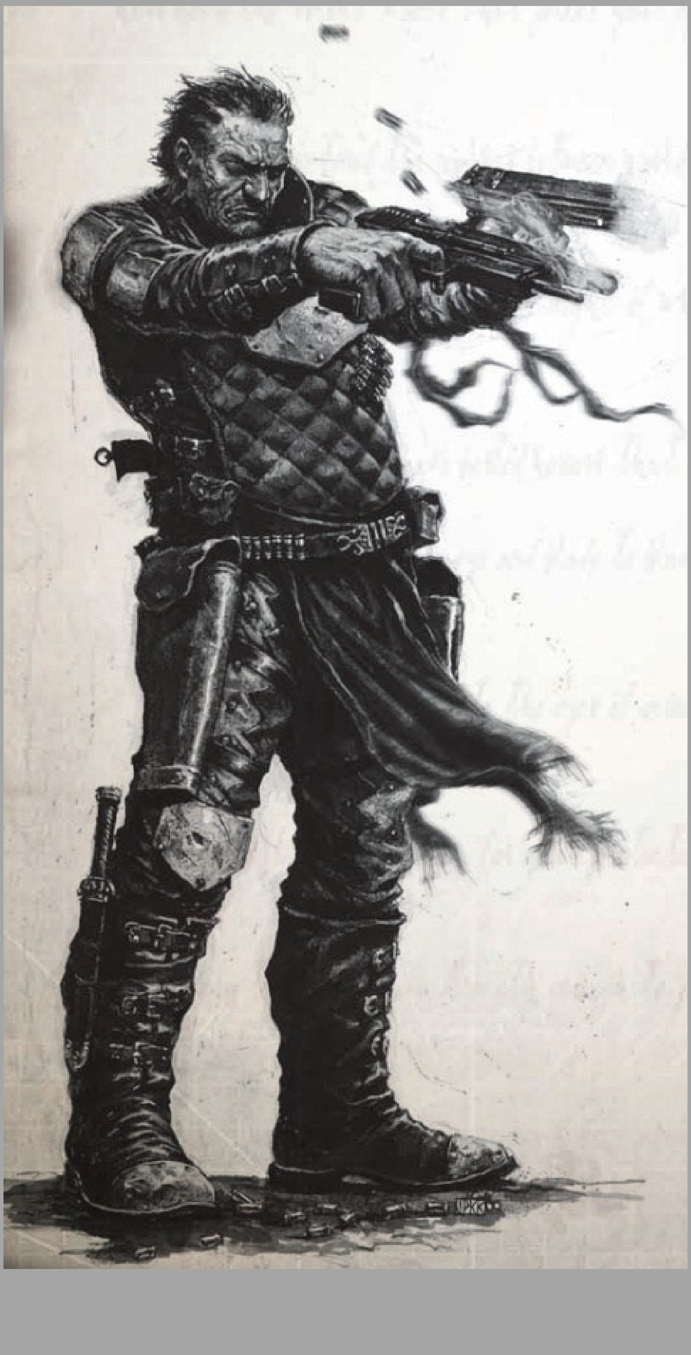
«Подулей» Амбулона отчаянно цепляется за «брюхо» города-машины. Называют его самыми разными именами – Подбрюшье, Нутро, Муде и т.п. Комья лачуг буквально свисают с днища города-машины подобно осиным гнездам, соединенным друг с другом импровизированными мостиками и канатными дорожками. Тысячи людей здесь живут буквально в шаге от пары сотен метров полёта вниз и смерти среди камней, вывороченных бурильной установкой. Целые гроздья поселений Подбрюшья периодически «соскребает» на землю вершина какого-нибудь особо крупного холма или утеса, над которым проходит город, а то и просто не выдерживает сотрясения от очередного шага Амбулона и отваливается самостоятельно. Жизнь здесь коротка и опасна, а тамошние обитатели или живут тем, что падает с панциря города, натягивая сети для ловли и сортировки мусора и отходов, или сбиваются в банды и терроризируют граждан, работающих на окраинах города-машины. Одной из «достопримечательностей» Подбрюшья являются клетки с заключёнными, свисающие с края города – это страшное наказание именуется «свешиванием». Заключённого при этом сажают в клетку, прикрепляют к ней длинную цепь и свешивают за край города, где и оставляют её раскачиваться в такт шагам города, пока заключённый не умрёт от голода – тогда клетку втягивают обратно. В каждый момент времени за бортом города болтаются сотни таких клеток, и подонки Подбрюшья используют их в качестве живых мишеней, но иногда (очень редко) «спасают» обречённых, включая их в состав банды, обращая в рабов, или стравливая друг с другом в кровавых боях до смерти. Фольклор Амбулона содержит несколько рассказов о вывешенных заключённых, живших в клетках на протяжении нескольких месяцев исключительно благодаря вмешательству Императора – якобы, когда клетку втягивали наверх и открывали её, бывший заключённый выходил оттуда на своих ногах и начинал вести святую жизнь. С практической точки зрения, однако, вывешивание – жестокий и довольно продолжительный способ смертной казни.

Город Ганметал

Город Ганметал – огромный индустриальный комплекс, выстроенный в кратере огромного вулкана, горы Толлос, вздымающейся среди тлеющих лавовых равнин северного побережья. По сравнению с двумя великими ульями планеты, Ганметал можно назвать разве что мегаполисом, но его шпили вздымаются высоко над вершиной вулкана, а нижние уровни расположены глубоко в толще земной коры Синтиллы.

Социальное Устройство

Ганметал – плетение ажурной стали, город, шпили которого подобно огромным серебряным иглам пронзают небо над Толлосом. Размеры кратера ограничивают горизонтальную застройку, так что нобили строятся вверх – наиболее престижные жилища опасно громоздятся на изящных стальных колоннах в сотни метров высотой. Город купается в дыму литейных цехов среднего города, так что высокие дома содержат штат слуг, чья работа – драить все наружные поверхности небесных поместий до мягкого стального блеска. Чистый воздух – роскошь, которую может позволить себе далеко не каждый – каждое поместье оборудовано мощной системой фильтрации, а самые отчаянные сибариты даже импортируют в свои роскошные дома воздух с других, более чистых миров. В застройке среднего города царят гигантские литейные цеха, черпающие энергию от жара самого сердца Толлоса. Почти каждый представитель среднего класса Города Ганметал работает в одном из этих цехов – над котлами расплавленного металла или у раскаленных топок размером с хаб. Главная статья экспорта Ганметала – вооружение, бесконечные ряды контейнеров с которым составляют важную часть взимаемой с Синтиллы Имперской десятины, и, кроме того, достаточное их количество поступает в арсеналы СПО Сектора Каликсис. Плавильни – место невероятно жаркое и опасное: несчастный случай способен в любой момент оборвать жизнь рабочего (и без того укороченную на несколько десятилетий удушливым воздухом и нездоровой обстановкой). Дома рабочих располагаются в непосредственной близости от места работы и часто сделаны из старых грузовых контейнеров. Люди в Ганметале – побочный продукт. Литейные цеха и производство оружия – вот и всё, ради чего существует это место.



Инфернис – подулей, образованный нижними уровнями фабрик, разрушенными или заброшенными. На такой глубине воздух горяч настолько, что им невозможно дышать, а Гора Толлос периодически просыпается, заполняя нижние уровни лавой и ядовитыми испарениями. Банды, обитающие в Инфернисе – самые умелые и хорошо вооружённые подонки Синтиллы, кроме них самих в этом аду живут только торговцы – бессердечные убийцы, спекулирующие оружием, добытым во время вылазок в средний улей. В Инфернисе нет других занятий, кроме вражды с соседними бандами – война здесь буквально является смыслом и целью жизни каждого из тамошних обитателей.

Беззаконный Город

Город Ганметал – город-выскочка. Более молодой и куда более мелкий, нежели главенствующие ульи, Ганметал считается варварским сообществом, процветающим исключительно благодаря тому, что оно производит. Ульи Сибеллус и Тарсус терпят его только из-за экспортных поставок. Это нахальный, нецивилизованный городок, возникший в результате промышленного бума, и ставший слишком крупным для себя самого. Однажды, лет эдак через тысячу, он может набрать достаточно влияния, чтобы всерьёз соперничать за главенство с Сибеллусом. Сейчас же это не более чем литейный комплекс с населением в четыре миллиарда жителей, где закон ленив, а благородные дома буквально дерутся за владение высокоприбыльными долями в производственных мощностях города. Из всех крупных населенных центров Синтиллы Город Ганметал – самый опасный и беззаконный.

Продукция местных заводов, гербы благородных домов, пушки, которые имеются практически у каждого из жителей – оружие в Ганметале повсюду. С ним же связан и самый массовый вид досуга: по всему городу раскиданы многочисленные стрельбища, на которых круглые сутки не смолкает стрельба. Дуэли в Городе Ганметал ведутся исключительно на пистолетах – великое множество людей (особенно из среднего города) не дожили до старости, польстившись на славу стрелка-пистолеро. Стрелковые ринги расположены у каждого цеха – благородные дома часто нанимают знаменитых стрелков, чтобы те участвовали в показательных битвах, за которыми публика наблюдает из-за пуленепробиваемых экранов. Лучшие стрелки – родом из Инферниса, так что нет ничего удивительного в том, что бандиты столь сильно почитают свое оружие, ведь мастерство обращения с ним приносит им и богатство, и славу!

Пустоши

«Пустошами» жители ульев называют территории, раскинувшиеся за стенами их титанических обиталищ. Это, конечно, значительное преувеличение – помимо Великих Ульев на Синтилле множество поселений, хотя, конечно, ни одно из них и не способно сравниться с ними по значимости. Природные ресурсы Синтиллы частично истощены, частично монополизированы ульями и Амбулоном – жителям «внешних» поселений не остаётся ничего, кроме как вести кочевой образ жизни. Немногочисленные оседлые поселения основаны в большинстве своём наёмниками, предлагающими свои услуги грузовым обозам, пересекающим Пустоши по самым разным маршрутам. Наёмники, которых легко узнать в толпе по белой полосе, нарисованной или татуированной на лицах, являются основным способом защиты обозов от более агрессивных кочевников. Обозы, как правило, состоят из десятков огромных гусеничных машин, ползущих из улья в улей с грузом товаров и пассажиров. Некоторые обозы даже пересекают океаны Синтиллы – машины грузятся на гигантские баржи и отправляются в рискованное путешествие по мутным водам, не обделенным крупными хищниками и жестокими пиратами.

Поскольку доступная ресурсная база за пределами ульев сильно ограничена, поселение в Пустоши может быстро появиться и так же быстро исчезнуть. Лишь немногие стоят дольше нескольких поколений – Пустошь буквально испещрена городами-призраками. Кое-где, на самых границах обитаемых земель всё же существуют поселения, жители которых обитают на одном и том же месте веками. Изолированные ото всех (в том числе синтиллийских властей, которым на тамошних жителей попросту плевать), они живут, не зная ни о великих ульях, ни о галактической империи человечества, ни о невообразимо далекой Терре. Схолары Магноптикона иногда посылают к ним антропологические экспедиции в надежде разгадать некоторые тайны доимперской истории Синтиллы.

Наиболее примечательным местом в Пустоши являются руины Улья Тенебра. Этот некрополь некогда был культурным центром Синтиллы, выстроенным вокруг комплекса ступенчатых пирамид, похожих на гигантские алтари, вздымающиеся из сердца душных и влажных экваториальных синтиллийских джунглей. Ныне улей – не более чем титанические развалины, медленно поглощаемые зеленым растительным ковром. Катастрофа, ставшая роковой для Улья Тенебра и миллионов его жителей, произошла около восьми веков назад – скорее всего, в результате обрушения геотермальных бассейнов, питавших город энергией. Однако нет недостатка и в теориях заговора, объясняющих, что «на самом деле» случилось с ульем – версии варьируются от неудачного призыва варп-сущности, до акта сознательного саботажа со стороны агентов Империума. Больше, чем историй о том, что там произошло, существует разве что версий того, что происходит там сейчас: о жутких чудовищах, аристократах-отступниках и ордах отвратительных мутантов, возглавляемых особо могучим и уродливым вождем. Никто по доброй воле не приближается к Улью Тенебра, а если и берёт на себя такую смелость, то пока ни одна душа не сумела проникнуть внутрь развалин, под груды обломков – туда, где, по слухам, и рыщут те самые жуткие кошмары.

Пушки Ганметала

Некоторое оружие, производимое в Городе Ганметал, получило значительную известность – либо за то, что оно собой символизирует, либо за беспрецедентное качество и надёжность. Это оружие – признак статуса, как для бандита Инферниса, так и офицера синтиллийской армии (о любом из них многое можно сказать, взглянув на его «железо»).

Служебный Автопистолет «Коготь» – надёжный и неприхотливый, идеально приспособленный для стрельбы в стесненных условиях и на короткой дистанции – высоко ценится офицерами Магистратума.

«Головорез», с другой стороны, стаб-револьвер крайне простой конструкции, созданный для того, чтобы им мог пользоваться буквально любой человек. Это оружие столь распространено, что любой уважающий себя бандит постарается, так или иначе, улучшить и «модернизировать» его – несмотря ни на что, он остаётся оружием, с успехом выдерживающим эксплуатацию даже в поистине адских условиях Инферниса.

Охотничий Инструмент «Номад» Кузницы Файкос – один из самых точных и тщательно сконструированных видов стрелкового оружия, производимого в Городе Ганметал – является излюбленным оружием охотников на крупную и опасную дичь синтиллийской Пустоши. Заказ «Номада» стоит умопомрачительно дорого и подразумевает около пяти лет ожидания в очереди.

Наконец, Фортификационный Дробовик «Блэкхаммер» – крупнокалиберный дробовик, способный проделывать огромные дыры в дверях и стенах и буквально разрывать врагов на куски. Малая эффективная дальность выстрела и однозарядный магазин никак не сказываются на страхе, который он способен внушить, оказавшись в руках человека – не важно, преступника или законника.

Иокантос

Население: около 5 миллиардов.

Десятина: Экзактус Медиан.

География: Четыре главных континента и крупные архипелаги. Населен только крупнейший континент (горный/скалистый, обширные леса на юге, климат засушливый, частые пыльные бури). Малое количество источников пресной воды.

Правительство: Нет/Племенное.

Планетарный Губернатор: Вервай («Король») Череп.

Присутствие Адепта: Очень низкое. Администратум (Порт-Сафферинг), Адепта Сороритас (Рассветное Аббатство).

Военные Силы: Значительные армии на службе вождей. Значительное присутствие наёмников.

Торговля: Единственная значимая статья экспорта Иокантоса – пыльца Призрачного Пламени, важная составляющая обеспечения штрафных легионов Имперской Гвардии в Сегментуме Обскурус.

Обзор

Иокантос – беззаконный мир, которым правят вожди племён и их огромные армии, рыскающие по джунглям, лесам и равнинам этого мира. Важность планеты для Сектора Каликсис определяется тем фактом, что она – одно из немногих мест в Империуме, где может расти Призрачное Пламя. Пыльца этих цветов – основной компонент боевых наркотиков, применяющихся в штрафных легионах Имперской Гвардии.

Вожди Иокантоса (как правило, именующие себя «ваями», племенными князьями) ведут непрекращающуюся войну друг с другом за контроль над урожаем Призрачного Пламени. Это растение невозможно культивировать – как только пыльца в одном месте была собрана, необходимо искать другое. Соответственно, войска этих вождей находятся в постоянном движении, а при встрече двух таких орд неминуемо происходит жестокая стычка. Широкие равнины Иокантоса, его густые тёмные леса и горные перевалы испещрены полями былых сражений, усеянными подбитой техникой и выбеленными временем костяками.

Каждые пять лет особая рабочая группа чиновников Администратума высаживается на Иокантосе для сбора планетарной десятины – пыльцы Призрачного Пламени. Вожди обменивают собранную пыльцу на оружие, технику, горючее, чистую воду и прочие предметы первой необходимости. Вождь, собравший больше всех пыльцы, считается планетарным губернатором и получает львиную долю поставок Империума и титул Вервая (буквально – «князя князей», короля). Титул обеспечивает весьма значительное влияние и утверждает положение вождя как на наиболее опасного человека на Иокантосе. Нынешний планетарный губернатор – «Король» Череп, внушающий страх воин во главе огромной и предположительно непобедимой армии психопатов и убийц. От вождей Иокантоса, наряду с урожаем пыльцы, требуется сдавать своих псайкеров, правда, забирают их не чиновники Администратума, а безымянные люди в серой униформе, которые молча загоняют приведённых псайкеров на свой холеный чёрный кораблик и немедленно отбывают.

В целом, Администратум полностью удовлетворён положением вещей на Иокантосе. Пыльца Призрачного Пламени собирается очень эффективно – армии вождей дерутся буквально за каждый цветок. Если бы Администратум решил прибрать Иокантос к рукам, его бы сперва пришлось покорить при помощи Имперской Гвардии и жутких финансовых затрат; кроме того, пришлось бы думать, как достичь тщательности и рвения, с которыми работают люди вождей Иокантоса. Поэтому они предпочитают оставить черновую работу ваям, прекрасно осознавая, что никто из них не рискнет восставать против властей Империума, полностью контролирующего поставки топлива и оружия.

Порт-Сафферинг

Порт-Сафферинг – крупнейшее постоянное поселение на Иокантосе, укреплённый город и опорная база всей планетарной деятельности Империума. Крупнейшей и наиболее важной достопримечательностью города является космопорт – рокритовое поле, из которого то тут, то там торчат посадочные зажимы и консоли заправочных насосов, предназначенные для челноков, доставляющих припасы и вывозящих пыльцу. Не менее важную роль для жителей города играют расположенные под землёй баки с пресной водой. Пресная вода на Иокантосе – большая ценность, и Порт-Сафферинг получает её достаточно не только для обеспечения собственных нужд, но и для торговли с вождями племён (в основном, в обмен на гарантии ненападения на город). Архитектура Порт-Сафферинга основана на стандартных модульных паттернах – всё, начиная с капеллы и заканчивая жилыми помещениями, было сброшено с космического корабля прямо на поверхность планеты, когда тут впервые был основан торговый пост Империума. Его сухие пыльные улицы и штампованные ржаво-красные модули строений являются домом общины, жизнь которой направлена в основном на обеспечение деятельности космопорта.

Местное население – богобоязненные и законопослушные граждане, которые регулярно посещают городскую церковь и обучают своих детей в приходской школе, занятия в которой ведёт сам Проповедник Гаудт. Крупнейшее строение Порт-Сафферинга – счётный дом Администратума, где небольшой штат адептов города вычисляет плановые объемы будущего урожая пыльцы и принимает послания от вождей. Консул счётного дома, Адепт-Интерлокутор Сабета Козлова де-факто является и мэром Порт-Сафферинга, порой поневоле, поскольку она не очень-то хорошо ладит с горожанами и предпочитает лишний раз проверить, верно ли заполнены и подшиты Императорские бланки. Среди других заметных горожан – язвительная, но сострадательная Сестра Госпитальер Зант, возглавляющая местный госпиталь – под началом у неё небольшой штат добровольных помощников. Недобрые слухи предполагают, что Сестра Зант была отправлена на этот безблагодарный пост в качестве наказания за некую провинность перед канонессой Рассветного Аббатства.

На стенах Порт-Сафферинга всегда стоят горожане из Портового Ополчения. Однако главной защитой города служит тот факт, что большинством вождей Иокантоса он считается нейтральной территорией. Если Порт-Сафферинг подвергнется нападению, могучие вожди лишатся поставок оружия, пресной воды и горючего – и та крохотная структура власти, что выстроена на Иокантосе сейчас, просто развалится. Второстепенные вожди, тем не менее, взирают на поставки, получаемые их более влиятельными собратьями, с нескрываемой алчностью, и постоянно планируют разорительные рейды против Порт-Сафферинга. Если это когда-либо случится, крепость стен города и упорство его хорошо вооружённых, но неопытных ополченцев подвергнутся тяжкому испытанию.

Войско Короля Черепа Великолепного

Король Череп, будучи Верваем, является самым могущественным человеком на Иокантосе и любит сравнивать себя с легендарными королями-воинами прошлого планеты. Истина же состоит в том, что великая эпоха воинствующих королей давно ушла в прошлое, а её традиции давным-давно мутировали в современный беспощадный бизнес по добыче Призрачного Пламени.

Тем не менее, армия Короля Черепа насчитывает многие миллионы людей и контролирует огромные районы главного континента Иокантоса. Сам Череп – высокий угрюмый человек, закованный в великолепный вороненый стальной доспех, и вооружённый копьём, наконечник которого вырезан из кремня, добытого на вершине самой высокой горы Иокантоса. «Череп», как не трудно догадаться, не настоящее его имя (своё прозвище он получил в честь своего племенного знамени – белого человеческого черепа) но сведений о его истинном имени или о его происхождении практически нет, поэтому сплетни ходят самые разные. Одни говорят, что он низложенный аристократ, бежавший на Иокантос от какого-то скандала или ужасной трагедии, другие утверждают, что он опасный беглый преступник, нашедший свое истинное призвание здесь, среди вождей и психопатов. Большая часть слухов вращается вокруг его боевых умений. Череп, несомненно, упорный воин, но истории, передаваемые шёпотом в пограничных городках Иокантоса, рассказывают о куда более жутких вещах – якобы Череп пьёт кровь поверженных противников, чтобы получить их силу, или что он на самом деле могучий ведьмак, призывающий гроздья чёрных молний на головы врагов. Как бы то ни было, правление Черепа основывается на абсолютной преданности основной части его армии. Воин должен показать себя в битве, прежде чем претендовать на оружие и экипировку, получаемую в обмен на пыльцу Призрачного Пламени. Накапливая заслуги, воин получает лучшее оружие и становится частью закаленных в бою и великолепно оснащенных ветеранов Гвардии Мучителей, избранной дружины Черепа. Череп лично ведёт в бой этих воинов, и одного только вида его чёрного доспеха достаточно, чтобы подорвать боевой дух тех, кому не посчастливилось сойтись с ними в бою.

Жизнь в Орде

Присоединиться к армии Короля Черепа проще простого – если ты, конечно, не прочь первые свои битвы провести, вооружившись камнем или палкой. Череп выставляет на поле боя огромные толпы свежих, расходных войск, в массе которых вязнут вражеские бойцы, в то время как Гвардия Мучителей выполняет функцию ударной силы. Армия Черепа в бою являет собой поистине устрашающее зрелище – толпа вопящих безумцев несётся на врага, давая возможность лучшим частям армии обстреливать смешавшегося противника из лазганов, или врубиться ему во фланг под предводительством самого Вервая.

Армия Черепа перемещается по равнинам на огромных чадящих машинах. «Трон» – личный транспорт Черепа, некогда бывший карьерным самосвалом, выполняет функции передвижного тронного зала и тюрьмы для пленных врагов. Это закопченное чудовище увешано знаменами разгромленных врагов и прочими трофеями, а сам Череп восседает на тронной платформе, водружённой на штабель из сотен клеток, в которых томятся пленники Короля. Родственники и друзья пленников всегда могут обменять их на пыльцу Призрачного Пламени, и, кроме того, любой из них имеет право присоединиться к орде Черепа в качестве рядового бойца. Те, за кого не предлагают пыльцы, и те, кто не способен драться, остаются гнить за решеткой, и их вопли и стоны тонут в грохоте едущего «Трона». Другая мобильная достопримечательность орды – «Санктум», башня, стоящая на «плоту» из сцепленных друг с другом Химер. Эта башня – дом Гаргерина, советника Вервая и, как многие подозревают, колдуна, чьи пророчества служат Черепу источником его побед. Санктум, сложенный из камня, собранного в каких-то древних и давно забытых горных руинах, по слухам, полон омерзительных порождений бесчеловечных экспериментов (пленных ксеносов, скованных отродий варпа) или является местом встречи кабала самых богатых и влиятельных жителей Сектора Каликсис – смотря в чьи россказни верить. Гаргерина, глубокого старика с крошечными цепкими глазками, напоминающими осколки кремня, иногда можно увидеть на верхней палубе Санктума, осматривающего огромную толпу, марширующую у его подножия. Ещё несколько тяжёлых машин, служащих казармами для Гвардии Мучителей и транспортом для драгоценной пыльцы Призрачного Пламени, движутся со скоростью армии и тоже увешаны трофеями и гниющими телами особо ненавистных врагов Короля.

Сет Голос

Самой многочисленной и самой молодой армией Иокантоса управляет Сет Голос, самопровозглашенный Пророк Императора и глава культа апокалиптического толкования Имперского Кредо. Вай («князь») Сет – почти точно бывший адепт, возможно, из контингента Администратума в Порт-Сафферинг, который убедил себя, что Император якобы явился к нему в видении и возложил на него миссию по захвату Иокантоса. После этого, опираясь на силу собственной личности и нужду жителей Иокантоса в вере и искуплении, Сет собрал вокруг себя оборванную, неопытную, но очень большую армию и бросил вызов могущественным вождям, включая даже великого Вервая.

Вай Сет – худощавый, лысый и непримечательный человек, укутанный в белые одежды. Передвигается он на потрепанной машине разведки, переделанной в мобильную кафедру, с которой он и проповедует. А проповедует он почти безостановочно – его голос разносят над ордой громоздкие воксы, которые несут на себе его верные послушники. Страсть, с которой Сет убеждает людей Иокантоса объединить планету пред ликом Императора, чиста и заразительна.

Куда бы он ни пошел, всюду он собирает людей для своей армии – будь то бродяги, потерявшие смысл жизни, или закаленные наёмники, взыскующие искупления за тьму свершенных ими грехов. Сет – не воин, но у него несомненный дар делать так, чтобы другие дрались за него, дар столь сильный, что вполне может быть даром самого Императора.

Армия Голоса

Армия Вая Сета оборвана, голодна и плохо подготовлена. Их боевой дух, однако, безупречен – каждый солдат этой армии верит, что сражаясь за Сета, он обеспечивает себе посмертие, о котором и мечтать не могут все остальные грешники вселенной. У Армии Голоса нет никаких проблем с пополнением войска – даже разгромленные враги иногда присоединяются к ним, впечатленные страстной проповедью Сета. Армия передвигается на сотнях самых разномастных транспортных средств – частью трофейных, частью дарованных новобранцами. Как результат – постоянная и резкая нехватка горючего. Поиск и захват новых и новых запасов топлива критичен для существования армии.

Солдаты армии, мужчины и женщины, столь же различны, сколь и грехи, что они надеются искупить, но каждый из них носит белую робу, или, по крайней мере, старается облачиться в нее в день поступления в армию – как бы то ни было, время, проведённое в пути и постоянных сражениях, неизменно облачает всех в различные оттенки грязно-серого. Кое-кто вооружён лазганами и другим надёжным оружием, но у большинства только охотничьи винтовки и стаб-пистолеты, с которыми они пришли к Голосу. Самые опытные бойцы, как правило, бывшие наёмники или солдаты армий других вождей (именуемые «Святыми» Сета) выполняют очень важную функцию – учат восторженных, но неумелых новобранцев, как не погибнуть на поле боя в первые же несколько минут. Несмотря на чисто символическую подготовку бойцов, армия Сета – сила, с которой следует считаться. Имея на своей стороне боевой дух и количественный перевес, Сет умудряется самим своим присутствием деморализовать войска противника, заставить их отступить или вовсе перейти на свою сторону. Наёмники – весьма суеверное племя, и даже прожженный убийца может содрогнуться при мысли об убийстве человека, убедительно претендующего на святость и рукоположение самого Императора.

Рассветное Аббатство

Рассветное Аббатство – главный подготовительный лагерь Адепта Сороритас в Секторе Каликсис. Величественный бастион из искристого бледно-желтого камня выстроен на кинжальных гранитных утесах – аббатство смело можно назвать самым безопасным местом на Иокантосе. Монастырь этот, расположенный в самом сердце Сектора Каликсис, окружён тусклым и строгим пейзажем, а стены его надёжно оберегают сестёр Аббатства от тлетворного влияния внешнего мира.

Задача Аббатства – сделать из скромных послушниц полноправных Сестёр, чья судьба – вершить акты веры в Секторе Каликсис и за его пределами. Управляет Аббатством Канонесса Гонерилья, возглавляющая, помимо того, и Малый Орден Фамулос Ока Зрящего. Задача Ока Зрящего – помощь наставлением и советом могущественным и влиятельным благородным семьям сектора. Большая часть послушниц в аббатстве готовятся именно в Сёстры Фамулос Ока Зрящего – им преподают самые разные предметы – от Имперской Истории до теологии и экономики сектора. Но самая важная часть подготовки – укрепление духа Сестёр против мирских соблазнов, постоянных и самых грозных врагов Фамулос. Они должны быть дисциплинированы и непорочны, поскольку им суждено жить в благородных домах, среди носителей в лучшем случае сомнительных моральных ценностей. Канонесса Гонерилья приучает своих послушниц к строгому режиму – пост, молитвы, лекции и теологические штудии. До откровенной жестокости дело не доходит, но жизнь неофитки Ока Зрящего не назовешь лёгкой и беззаботной – методы старшей Наставницы Гонерильи, знаменитой Сестры Герт, подразумевают беспрекословное послушание со стороны воспитанниц.

Рассветное Аббатство является домом и для Миссии Сестёр Битвы Ордена Эбеновой Чаши, возглавляемой Палатиной Рианнон. Орден Эбеновой Чаши базируется на Святой Терре, а потому к Боевым Сестрам, несмотря на то, что большая их часть видела сияющие шпили самого священного из всех миров Империума лишь мельком, послушницы относятся с неподдельным благоговением. В обязанности Сестёр входит почётный караул Сороритас у Светоносного Собора Синтиллы и охрана высокопоставленных адептов Экклезиархии, путешествующих по Сектору Каликсис. И Канонесса Гонерилья, и Палатина Рианнон чтут древнее соглашение между Адепта Сороритас и Ордо Еретикус, и при необходимости с готовностью выделяют отряды Сестёр Битвы для участия в операциях Инквизиции. Лорд-Инквизитор Зербэ также относится к этому соглашению серьёзно и не позволит ни одному Инквизитору бросать Сестёр Эбеновой Чаши в бой без крайней на то нужды. Хотя их всего около пятидесяти, Сёстры Эбеновой Чаши Рианнон – самые элитные и верные своему делу солдаты во всем секторе.

Бесплодные Земли

Это суровое сердце Иокантоса, с юга охваченное густыми лесами и водами океана, а с севера – изломанным гранитом горных вершин. Бесплодные Земли – бесконечное одеяло из равнин, кустарниковых пустошей и степей, где растет Призрачное Пламя и вожди сходятся в нескончаемой войне. Земля здесь испещрена следами отгремевших сражений – будь то мешанина из свежих трупов или степные травы, пробивающиеся сквозь выбеленные ветром костяки и остовы сгоревшей техники. Удачливые и упорные могут неплохо поживиться, собирая и продавая ценности и оружие, ненужное мёртвым, однако фольклор Иокантоса полон сказок, повествующих о том, что за печальный конец поджидает таких вот падальщиков – в них можно услышать о чём угодно, от кошмарных проклятий до старых добрых ходячих мертвецов; нормальные люди стараются держаться от этих нечистых мест подальше.

Сеферис Секундус

Население: 12 миллиардов.

Десятина: Экзактус Экстремис.

География: Сверхконтинент, небольшие полярные океаны. Лесистые горы, обширные области открытых горнодобывающих выработок. Непрекращающиеся снежные бури на фоне арктического климата и высокой влажности воздуха. Три луны, необитаемы.

Правительство: Феодальная монархия.

Планетарный Губернатор: Королева Лакрима III.

Присутствие Адепта: Очень низкое. Небольшой клир Адептус Министорум, Крепость-Участок Адептус Арбитрес.

Военные Силы: Королевские Плети, армии баронств, личные армии нобилей. Уровень подготовки – от низкого до среднего.

Торговля: Сеферис Секундус – крупнейшая планета-экспортер сырья в Секторе Каликсис. Без её руд, металлов и топлива торговля в секторе попросту остановилась бы. Сам Сеферис Секундус сильно зависит от импорта пищи с агромиров сектора. Внушительное население планеты вполне могло бы поставлять рекрутов в Имперскую Гвардию, но годными для этой роли можно было бы признать очень небольшой процент жителей – кроме слабого здоровья потенциальных новобранцев существует риск открыть угнетённым массам рабочих правду о существовании жизни за пределами родных рудников.

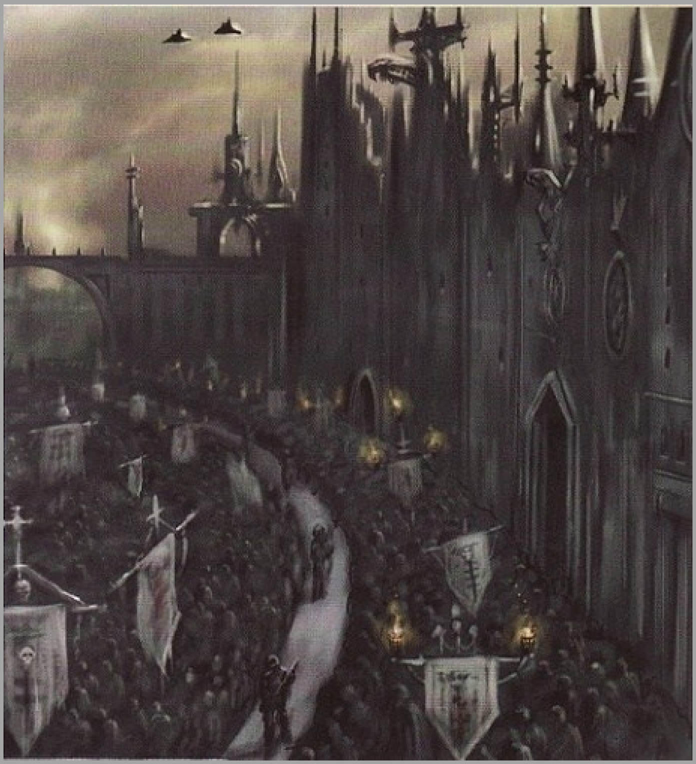
Обзор

Сеферис Секундус – мир невообразимых минеральных богатств, шахт размером с город, миллиардов крепостных крестьян и самой глубокой в Секторе Каликсис пропасти, отделяющей основу социума от его вершины. Это мрачное царство вечного снега и серых сумерек, диких мутантов и жизней, проходящих в непосильных трудах глубоко под землей. Пыл, с которым Империум эксплуатирует ресурсы Сеферис Секундус, делает планету одновременно самым богатым и самым бедным миром сектора.

Климат Сеферис Секундус холоден и щедр на непогоду, а его небеса затянуты постоянной облачной пеленой. За исключением двух полярных морей, океанов на планете нет, и влага в атмосферу попадает из-под поверхности земли, испаряясь из заброшенных выработок или выплескиваясь с природными гейзерами, пятнающими поверхность планеты подобно пустулам. Его поверхность разделена между титаническими открытыми выработками, уродливыми шрамами рассекающими лик планеты, и укутанными в снега густыми лесами, чей покров скрывает лишь руины королевств, некогда в прошлом дерзавших претендовать на владычество над Сеферис Секундус. Бесконечные бури, повсеместное невежество и устаревший подход во всем – все это могло бы превратить Сеферис Секундус в заурядное и бессмысленное захолустье, если бы не богатства, таящиеся в его недрах.

Юдоль Скорби

Хотя весь Империум, по сути – феодальная империя, феодализм на Сеферис Секундус возведен в абсолют. Каждый рождённый на планете обязан иметь господина, которому отдает девять десятых всего, что производит – для простых людей это руда, которую они добывают из рудников планеты. Королева



Лакрима III, абсолютный монарх планеты, восседает на самой вершине этой феодальной пирамиды. Непосредственно работой крепостных обеспечивают бароны, назначаемые самой королевой или благородными семьями и деловыми консорциумами, купившими эти права у короны. Господином самой королевы является Империум – королева обеспечивает его воистину ошеломительными объемами руд, металлов и сырого топлива, из которых и состоит планетарная десятина Сеферис Секундус – самая высокая в секторе; с уверенностью можно утверждать, что без неё экономика всего Каликсиса оказалась бы не у дел.

Феодальную структуру Сеферис Секундус поддерживают два основных фактора. Во-первых, традиция: каждый крепостной, трудящийся на рудниках, знает, что и его отец, и его дед трудились в этих самых рудниках, часто – на этом самом участке. Матери рассказывают своим детям жуткие сказки о непокорных крепостных, ослушавшихся приказов хозяина, а проповедники, несущие слово Имперского Кредо, вещают, что нет большего греха, чем раздумья о своём общественном положении.

Во-вторых, физическое насилие. Одна из причин примитивизма Сеферис Секундус состоит в том, что вооружение и прочие технологии монополизированы короной. Королевские Плети вооружены лазганами, гранатами и цепными мечами, резко контрастирующими с вычурными, выложенными цветным стеклом доспехами. Хотя Плетей и немного, технологического превосходства, которым они обладают, достаточно, чтобы подавлять даже самые массовые восстания рудокопов – история планеты полна мясорубок, в которых под беглым лазерным огнём погибали многие тысячи мятежных крепостных. Бароны обладают и собственными вооружёнными силами, и некоторые из них даже имеют доступ к нескольким единицам высокотехнологического оружия, но основная их масса вооружена примитивным, хотя и отлично сработанным оружием и доспехами, также сильно облегчающими задачу претворения в жизнь воли баронов. Ну а рудокопы, если дело доходит до восстания, имеют на руках разве что импровизированное оружие и примитивное шахтёрское оборудование. Именно поэтому крепостные, даже в значительном количестве, никак не сумеют удержать в своих руках даже один рудник Сеферис Секундус: слишком уж велико превосходство господских армий в вооружении и подготовке. Ну а там, где не преуспеют армии баронств, добьются успеха Королевские Плети. А поскольку Плети подчиняются исключительно королеве, они – идеальное средство усмирения и самих баронов. Многие амбициозные бароны в свое время отказывались отсылать королеве её справедливую долю и тешили себя честолюбивыми мыслями ровно до того момента, как их якобы элитную армию вдребезги громили подразделения Королевских Плетей.

Власть Закона

Порядок на Сеферис Секундус поддерживают армии местных баронов. И хотя существует определённое число общих законов – скажем, крепостной, поднявший руку на своего господина, карается смертью – каждый барон на своей территории волен устанавливать свои собственные правила; иные, впрочем, не заботятся и этим, предпочитая, чтобы от восстания до восстания всё шло своим чередом. С другой стороны, солдаты некоторых баронов патрулируют верхние уровни, следя, чтобы никто не осмелился носить недозволенные в определённые дни цвета, плевать на улице или использовать нетрадиционные формы обращения. В Айсхольме (а также там, где местные жители отринули милосердное покровительство королевской власти) за соблюдением законов следят Королевские Плети.

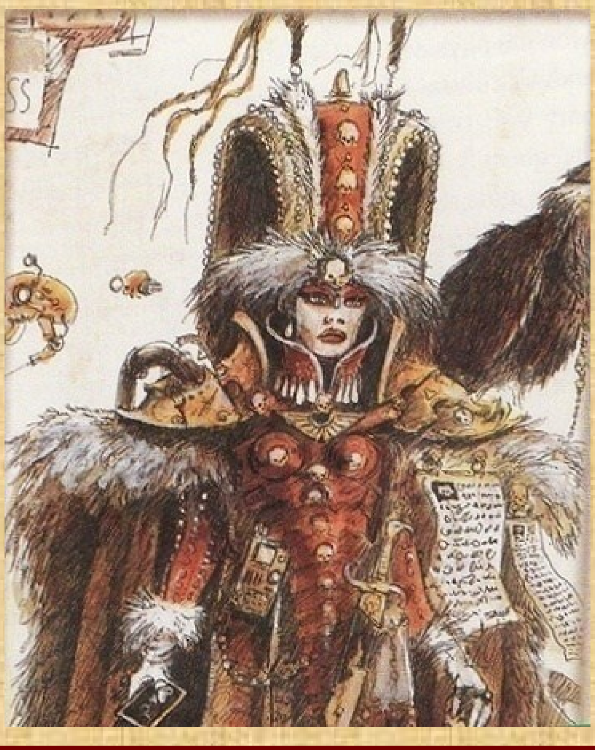
Айсхольм

Столица Сеферис Секундус – Айсхольм, красивейший город, выстроенный на скалистых утесах, над гигантской дымящейся воронкой рудника Горгонид. Стеклянные шпили Айсхольма венчают горы сверкающей короной, озарённой сиянием поистине неземной красоты. На самом деле этот свет концентрируется над Айсхольмом при помощи огромных зеркал, расположенных на окружающих город вершинах – сложный и дорогостоящий процесс, благодаря которому столица выглядит так, будто поток божественного света снисходит на неё с небес.

Основная часть города, словно блистающий самоцвет в воздушных объятьях тончайшего ожерелья, подвешена между трёх высочайших горных пиков при помощи тысяч толстых тросов и цепей. История не сохранила истинных причин возведения столь необычной конструкции, однако самая распространённая теория гласит, что город был построен вокруг боевого корабля, совершившего здесь аварийную посадку ещё во времена Ангевинова крестового похода, да так и не сумевшего взлететь – город вырастал вокруг него подобно жемчужине, образующейся вокруг песчинки. Многие здания расположены значительно ниже основного уровня города – сотни метров таких «отростков» свисают с городского «дна», напоминая длинные пряди горного лишайника.

Айсхольм построен из цветного стекла, блистающего в солнечном свете миллионами радужных сполохов. В его шпилях живут представители самых почтенных баронских семейств и члены королевской семьи. Большая часть населения Айсхольма состоит из потомственных слуг, состоящих при самой королеве или ком-либо из её баронов. Именно из них состоит небольшая армия клерков, следящих за тем, чтобы от баронов в пользу королевы шла справедливая десятина, а также прочих специалистов в любых необходимых для деятельности государства сферах, таких, например, как геральдика. В среде этих слуг существует своя внутренняя иерархия, где неоспоримое главенство принадлежит личным слугам самой королевы. Каждый из слуг носит ливрею цветов своего господина – в случае с королевскими слугами это красный (на Сеферис Секундус красный цвет принадлежит исключительно королевскому дому – случайный человек, надев красное, рискует привлечь к себе недоброжелательное внимание солдат). Врата Айсхольма не открываются для каждого желающего, так что, если ты не адепт и не барон, тебе предстоит милый разговор с одним из членов наследного клана привратников – а их непросто впечатлить, запугать или разжалобить.

Вершину Айсхольма занимает дворец, в котором размещаются штаб-квартиры всех государственных учреждений, а также личные покои Королевы Лакримы. Тронный зал поистине производит впечатление – он расположен у подножия пронзающего облака шпиля из цветного стекла, призванного символизировать славу отошедших в мир иной монархов Сеферис Секундус. Сам трон выполнен из чистого льда, и роскошная меховая мантия, часть церемониального облачения королевы, в буквальном смысле оберегает её от переохлаждения. Личные покои королевы блистают роскошью – одних только спален у королевы три: одна для сна, вторая для приёма утренних посетителей, и третья – для продолжения королевского рода (не используется с момента смерти Принца-Консорта около двадцати лет тому назад).



Королева Лакрима ///

Королева Сеферис Секундус – пожилая женщина, которая успешно возглавляла Сеферис Секундус во времена бесчисленных бунтов, баронских восстаний и резкого роста запросов Администратума. Теперь она, однако, стареет, и хотя разум её все так же чист, а тело крепко, она, как утверждают некоторые бароны, теряет безжалостность и силу воли, что некогда безотказно служили ей.

Высохший с годами стан Королевы Лакримы сокрыт завесой королевского облачения, её церемониальной меховой мантией, украшенной тысячами пластинок цветного стекла и величественной короной белого золота. Голос ее тонок и надтреснут, и она более не производит того мощного ощущения присутствия, что все эти годы служило фактической точкой опоры феодальной системы Сеферис Секундус. На закате своей жизни королева погрузилась в пучину личностного кризиса. Почему её крепостным суждена столь мрачная участь? Есть ли иной способ управлять Сеферис Секундус? Не так давно она приказала своим баронам провести расследование того, что же на самом деле происходит в глубинах рудников планеты, но её бароны оказали неповиновение и впервые явственно почуяли слабость и нерешительность в сердце собственной королевы. Хотя сама Королева никогда и никому не признается в этом, её чрезвычайно заботит, каким будет образ, который она оставит в памяти поколений – это притом, что ей прекрасно известно, что время её истекает, и на то, чтобы найти и выкорчевать корень всех бед Сеферис Секундус, его остаётся всё меньше и меньше.

Рудник Горгонид

Горгонид – один из самых крупных и продуктивных рудников Сеферис Секундус. Несмотря на то, что он находится прямо под Айсхольмом и самим королевским дворцом, структура и социальные взаимоотношения внутри рудника типичны для большинства рудников Сеферис Секундус. Точное население Горгонида не поддается исчислению, но оно огромно и в основном состоит из орд крепостных, никогда не видевших мира за пределами рудничных отвалов. Сам Горгонид расположен в открытой выработке в сотни метров глубиной. Шаткие леса вдоль его стен позволяют спуститься на нижние уровни, а бесчисленные вороты и краны поднимают контейнеры с рудой наверх, где её ссыпают в громадные кучи, ожидающие корабля, который вывезет их с планеты. С края этого обрыва можно увидеть громоздящиеся бесформенной кучей деревянные жилые строения, Общины, от окраин которых к подземным рабочим участкам ведут рельсы рудничных вагонеток и натоптанные шахтёрские тропы. Лишь центральная часть Горгонида находится на открытом воздухе – все рабочие участки и значительная часть жилых помещений находится под поверхностью земли, в вечной темноте.

В Общинах, этом скопище крестьянских лачуг, и ютится большая часть населения Горгонида. В теории все они принадлежат баронам Горгонида, которые позволяют крестьянам проживать здесь в обмен на девять десятых добычи. На практике же крепостной живет там, где найдет место – зачастую многолюдные семьи теснятся в крохотных каморках, освещаемых одной свечой на всех. Общины плотно населены, но это отнюдь не бойкое и оживленное место. Крепостной всюду ходит со склоненной к земле головой, и за всю свою жизнь бывает разве что дома, в шахте и на пути между ними, перехватывая в тесноте Общин лишь краткий миг отдыха. Помимо работы, сна и проповедей Экклезиархии, в жизни крепостного случается очень и очень немногое.

Бароны Горгонида тоже живут в Общинах – традиция требует содержать свою резиденцию в расположенных там небольших замках и башнях. Крепостной обязан оказывать почтение каждому барону, и прежде всего своему господину. Согласно традиции, барон, идущий по улицам Общин, должен принимать в дар от своих крепостных разнообразное рукоделие и небольшие безделушки. Полученные подарки, знак действующих отношений между крепостным и его господином, он должен сжечь на особой жаровне, расположенной у ворот его башни. Большинство баронов передвигается по улицам в окружении внушительной свиты воинов и слуг, не позволяющих крепостным подходить слишком близко. Среди всего «штатного реестра» слуг для Сеферис Секундус наиболее характерна должность Блюстителя Зловония – обязанностью этого человека является возжигание кадила с благовониями, помогающими заглушить «смрад Общин», когда путь барона лежит через бедняцкие кварталы.

Забой есть часть рудника, в которой ведётся добыча руды, место, где и трудится большая часть населения Горгонида. Забой, поделенный на участки, состоит из тысяч километров отвесных скальных стен, оплетённых хлипкими лесами и крепями, тесных извилистых пещер, простирающихся глубоко под землю, в которых человек не может даже выпрямиться в полный рост. Каждый крепостной имеет право работать на одном, строго определённом участке рудника, так что Забой буквально испещрен метками, отмечающими, кто из крепостных разрабатывает тот или иной участок. В давно минувшие времена крепостные цепью приковывали к этим маркерам себя или своих детей, чтобы убедиться, что границы участков будут соблюдены. Сегодня же для этого достаточно лишь мазка крови, которую, впрочем, следует обновлять достаточно часто – этот процесс называется «забиванием» участка. Способы разработки приисков примитивны донельзя. Большинство пользуется инструментом, созданным ещё руками их предков, и счастлив тот крепостной, что смог за крохи, скопленные за долгие годы труда, купить новый набор. Каждое утро неисчислимые тысячи крепостных бредут из Общин в Забой, а каждый вечер возвращаются назад, прерываясь лишь на оказание должного почтения баронам, инспектирующим Забой, дабы убедиться, что бездельники понесут должное наказание. Когда инженеры-подрывники из Гильдии Разборщиков расчищают взрывами новый участок Забоя, происходит массовое «переселение» народа, когда тысячи крепостных устремляются туда, чтобы «забить» за собой новый участок. Эти события порой сопровождаются немалой кровью – многие гибнут в давке и стычках за лучшие участки. Однако все эти смерти считаются вполне оправданными, ибо они гарантируют, что на самых продуктивных участках будут работать самые сильные и решительные люди.

Разломами зовутся самые глубокие, самые тёмные, самые опасные области рудника Горгонид, которые даже бароны считают слишком опасными для разработки. Пещеры, заполненные ядовитыми газами, затопленные, обрушенные, невыносимо жаркие или пронизанные смертельной радиацией – в Разломах, если поискать, можно найти не только это. В Разломах нельзя забить участок, а значит, добытая здесь руда не принадлежит никому. Тем не менее, Разломы – дом для низшей прослойки горгонидского сообщества, которая делится на две основные группы. Первая – неимущие, те, у кого нет повелителя, те, кто был рождён вне дозволенного бароном брака или те, кто лишился и без того невеликих прав крепостного, совершив преступление. Этих несчастных в Разломах неизбежно ожидает скорая смерть. Выжившие занимаются незаконной продажей добытой в Разломах руды, объёмы выработки которой вполне сравнимы с выработкой любого сходного по размерам сообщества простых крепостных.

Вторая группа состоит из мутантов. Мутанты – явление весьма распространённое, как в Горгониде, так, и на всем Сеферис Секундус; скорее всего, дело тут в значительной доле опасных металлов и химикатов, просачивающихся в примитивные системы водоснабжения населения. Как бы то ни было, но мутанты тяготеют именно к Разломам по той простой причине, что это единственное место, где они могут выжить в значительном числе, не став при этом дичью для баронских войск и мишенью гнева потрясающей факелами толпы крестьян. Некоторые мутанты великолепно приспособлены к враждебным условиям Разломов и умудряются жить там, и даже процветать. Местные мутанты формируют грубое подобие социальной структуры, где главенство основывается на грубой силе и степени мутации. Бароны и короли мутантов, как говорят, являют собой совершенных нелюдей, чудовищ, жутких отродий из глубин самых кошмарных снов: от щупальцеруких великанов до трёхглазых провидцев, способных читать мысли людей как открытую книгу. Наиболее преступно настроенные крестьяне покупают руду у изгоев и мутантов в обмен на пищу и прочие необходимые припасы – значительная часть экономики Сеферис Секундус строится именно на этой, «нелегальной» руде. Кое-кто считает, что большая часть руды происходит именно из мрачных пещер Разломов, а не истощённых жил Забоя.

Отвалы, пожалуй, являются единственным местом за пределами Горгонида, доступным большинству тамошних крестьян. Это пустошь на поверхности планеты за пределами рудника, где высятся титанические горы пустой породы и прочего мусора. Именно тут, в сумерках, щедро сдобренных ядовитыми отбросами, и творятся различные тёмные дела, не являющиеся частью примитивной планетарной экономики. Здесь крестьяне продают свои излишки, а преступные банды и отчаянные одиночки предлагают услуги убийц и контрабандистов. Даже из Разломов к Отвалам ведут и потайные пещеры, и тамошние мутанты, появляясь из ядовитого тумана в самые тёмные ночи, вносят свою лепту в творящееся здесь беззаконие. Бароны и иномирцы также часто посещают Отвалы, как правило, всеми силами скрывая свою личность.

Культы и Недовольные

Среди огромного и угнетаемого населения Горгонида при желании можно обнаружить множество преступных и бунтовщических группировок. Войска баронов ревностно выслеживают таких преступников и предают их показательной казни на перекрестках улиц Общин. Помимо простых преступников, нет недостатка и в еретических культах и секретных обществах, таящихся в тёмных уголках Горгонида. К их числу можно отнести Невозжелавших – культ смерти, члены которого отвергают радость и надежду, становясь убийцами и разрушителями, чьи деяния призваны сеять в сердцах людей семена ужаса и страдания. Говорят, что если отрезать палец на руке и приколотить его к указательному столбу где-нибудь в Общинах, то когда-нибудь, когда ты меньше всего будешь этого ждать, к твоему порогу явится один из Невозжелавших, чтобы назвать цену, которую тебе предстоит заплатить за смерть своего врага.

Сиротский Крестовый Поход, с другой стороны, сам целенаправленно ищет тех, кто обладает особым даром (скажем, способностью читать мысли или предвидеть грядущее), чтобы выкрасть их до того, как испуганные родственники успеют выдать носителей дара баронским солдатам. Никто не знает, зачем Сиротам нужны эти люди, но судьбе их вряд ли позавидуют даже те, кого солдаты уводят с собой. Впрочем, никому из местных не суждено более увидеть ни тех, ни других. Укутанных в серые плащи агентов Сирот, постоянно выглядывающих что-то, иногда можно заметить у популярных в Общинах гладиаторских ям, или домов призрения, где от различных немочей страдают больные и раненые. Однако наиболее устрашающим из культов Горгонида уверенно можно назвать тайное братство Гранитной Короны. Зловещий знак этой организации, незрячий глаз, вырезан над многими спусками в Разломы, а бывалые забойщики рассказывают истории о том, как самые могучие вожаки разломного отребья присягают лордам Гранитной Короны, живущим в самых древних и глубоких подземных пещерах. Никто не знает, откуда берутся эти истории, не говоря уж о том, содержат ли они хоть долю правды, но их, расходясь лишь в незначительных деталях, рассказывают по всему Сеферис Секундус.

Рудник Фэтомсаунд

Фэтомсаунд – самый необычный рудник Сеферис Секундус. На дне его огромной выработки находится озеро, по поверхности которого плавают тысячи плотов, барж и скреплённых воедино деревянных строений, служащих крестьянам Фэтомсаунда жильём. Частые снежные бури, бушующие в небесах Сеферис Секундус, волнуют воды Фэтомсаунда, и с каждой бурей находятся несчастные, которых смыло волной в ледяную воду. Флотсэм (как именуется этот плавучий город), является одним из беднейших и самых безнадёжных мест на Сеферис Секундус, где для того, чтобы выжить, приходится изо всех сил карабкаться наверх, где жизнь коротка и безрадостна, а людей, обречённых трудиться в смертельно опасных подводных шахтах, из-за близости к стылой воде непрестанно терзают болезни.

Бароны Фэтомсаунда по условиям ленного договора обязаны жить в пределах того рудника, где трудятся его крепостные, но в здравом уме ни один из них не согласится устроить свое жилье на опасном и ненадёжном Флотсэме. Вместо этого они обитают в особняках, свисающих с края рудника на мощных цепях и соединенных с внешним миром при помощи изощренных подъемников и фуникулеров. Бароны обычно прохлаждаются, потягивая рекаф на нижних балконах своих экстраординарных домов, откуда Фэтомсаунд являет собой поистине великолепное зрелище, а вся его нищета и опасности находятся на подобающем от взоров знати расстоянии. Когда ветер крепчает, поместья начинают опасно раскачиваться – известны случаи, когда цепи не выдерживали, и дома баронов срывались и тонули в озере. Вся мебель и украшения в домах знати прикреплены к стенам и полу, а гостям приходится приноравливаться к постоянной качке.

Крепостные Традиции

Столетия крепостного права породили целый ряд традиций, призванных утверждать взаимоотношения между бароном и его крепостным, часть которых, на взгляд стороннего человека, выглядит, пожалуй, довольно странно. Детали этих традиций могут варьироваться от рудника к руднику, но в целом каждая из них вполне узнаваема и распространена повсеместно. Среди них:

Брак. Чтобы вступить в брак, крепостные должны получить разрешение у своих баронов. Будущие муж и жена отрезают себе по одному пальцу и передают их барону в знак признания его прав на всех детей, рождённых в этом браке.

Смерть. В знак того, что ни одному крепостному никогда не выплатить свой долг перед бароном, тело крепостного после его смерти становится собственностью его господина. Большинство баронов просто избавляются от трупов, сбрасывая их в отвалы, но среди них есть и более бережливые люди, не пренебрегающие столь богатым источником пищи для охотничьих псов.

Принудительные Празднования. В случае важного для барона события, такого, к примеру, как рождение ребенка, от крепостных требуется отмечать его, пускаясь в пляс – либо услышав саму радостную новость, либо при приближении барона. Многие из лордов воспринимают этот обычай очень серьёзно и наказывают тех, кто не пляшет, не разбираясь даже, слышал крепостной саму «благую весть» или же нет.

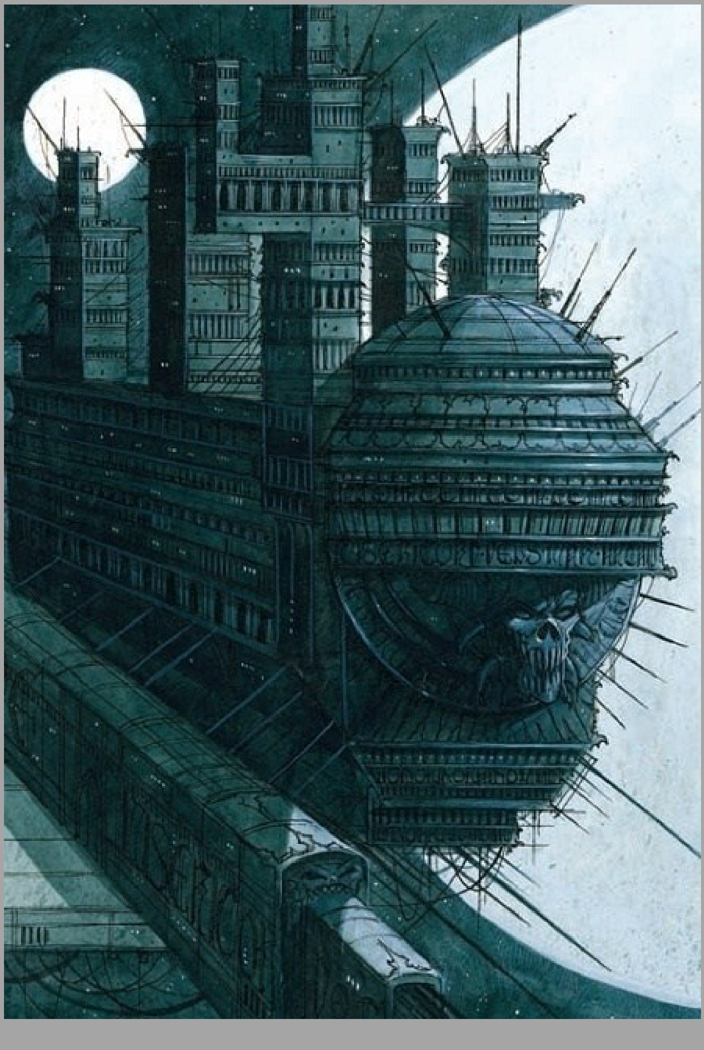
Забойный День. Крепостные отмечают тот день, когда подросток становится достаточно взрослым, чтобы забить собственный участок (событие, как правило, выпадающее на период ранней юности). Первый Забойный день отмечается непрерывной трёхсуточной рабочей сменой, призванной продемонстрировать, что молодой рудокоп достоин своей делянки. Все последующие годовщины Забойного Дня отмечаются самыми разными церемониями и ритуалами, как правило, болезненными и/или унизительными – от простых побоев, до пробежки через все Общины голышом, да ещё и с покаянными рисунками по всему телу.

День Благодарения. Ежегодный праздник, отмечаемый по всему Сеферис Секундус, День Благодарения – шанс для крепостного вспомнить и оплакать своих мёртвых (практика, которая в остальное время осуждается и даже запрещается). Поскольку скорбь считается актом эгоизма, участники скрывают свою личность за масками или краской и собираются только в полной темноте.

«Мизерикорд»

«Мизерикорд» – один из множества кораблей Чартистов, бороздящих торговые маршруты между Синтиллой, Иокантосом, Сеферис Секундус и другими мирами сектора. Это исполинский и чрезвычайно уродливый корабль, напоминающий какого-нибудь увитого щупальцами космического кита, из которого тут и там торчат двигатели и технические башни, и вслед за которым, словно хвост за кометой, тянется длинный след из мусора и обломков. Между мирами назначения «Мизерикорд» перевозит огромные объемы грузов, а также немалое число пассажиров. Покупка билета на корабль типа «Мизерикорда» – один из самых распространённых методов путешествия между мирами. Полный цикл маршрута (Синтилла – Иокантос – Сеферис Секундус), проложенного согласно капитанской Хартии, длится больше года. Кораблей, что подобно «Мизерикорду» ползут по своим долгим, безблагодарным, но относительно надёжным межзвёздным маршрутам, в Империуме довольно много. Без кораблей Чартистов значительные части Империума оказались бы полностью изолированы, а их экономика неминуемо рухнула бы. Несмотря на это, немногие достойно относятся к кораблям Чартистов, а их экипажи зачастую становятся жертвами стереотипов – о них идет дурная слава грубых и бесчестных пустотников, не знающих угрызений совести и чуждых духовной чистоты. Каждому из подобных «Мизерикорду» кораблей для купеческой деятельности необходима особая хартия на пользование звёздными маршрутами и торговыми путями – и хартия «Мизерикорда» была одной из первых в Секторе.

Визит «Мизерикорда» считается дурным предзнаменованием. В Секторе Каликсис много Чартистов, но именно «Мизерикорд» почему-то пользуется особенно недоброй славой. Дурной приметой считается затевать свадьбы, рожать или начинать иные важные дела, пока «Мизерикорд» находится в системе. За сотни лет плавания он, словно ракушками, оброс историями о поистине тёмных событиях, случавшихся во время его визитов – чумных поветриях, загадочных технических сбоях и пропажах детей. Вдобавок, все члены экипажа «Мизерикорда» – рождённые в пустоте, почти никогда не ступавшие на поверхность планет, а ведь у пустотников, как всем известно, непорядок с головой.



Изнутри «Мизерикорд» напоминает огромный, запутанный и гротескно изукрашенный замок. Части множества кораблей пошли на «Мизерикорд», и каждый из тех кораблей был убран в своём стиле, который, в свою очередь, изменялся и эволюционировал с ходом столетий. Там, где один бывший корабль переходит в другой, коридор внезапно может стать отвесной шахтой, комната – оказаться перевернутой с ног на голову, а простой переход из одного отсека в другой – превратиться в нетривиальную задачу. Члены экипажа, однако, не видят здесь каких-либо трудностей – они давно привыкли к особенностям своего корабля, и ловко пользуются самодельными лестницами, а то и просто зияющими в полу сквозными дырами. Интерьер «Мизерикорда» архаичен – тут можно наткнуться на обширные пиршественные залы, мрачные темницы, убранные паутиной галереи и прочие помещения, мало связанные с деловыми и служебными нуждами корабля и экипажа.

Корабельное Сообщество

Жизнь членов экипажа «Мизерикорда» определяется их местоположением в системе корабельных каст. Самих каст несколько десятков, и каждая из них выполняет одну определённую функцию. Члены экипажей либо рождаются в одной из этих каст, либо (куда реже), приходят в неё извне. Сферы ответственности этих каст варьируются в весьма широких пределах – от Братства Скребущих Рук (уборщиков машинных отделений) до Ансамбля Недоумков (корабельных артистов – шутов, актёров и сказителей). Офицеры «Мизерикорда» составляют отдельную касту и носят заметные издалека (и весьма устрашающие) маски, призванные выделять их из массы простых матросов. У каждой касты есть свой лидер, отвечающий перед офицерской кастой, а офицеры, в свою очередь, подчиняются капитанам-близнецам, братьям Анаполло и Люньеросу. Капитаны твёрдо убеждены, что именно кастовая система позволила «Мизерикорду» существовать столь долго, и потому каждый, кто выступает против неё, быстро ощутит на себе тяжкую длань возмездия. Все касты замкнуты и болезненно горделивы, и среди них нередки жестокие конфликты, типа тех стычек, что вспыхивают между Гильдией Фонарщиков и Последователями Провода за право заменять перегоревшие лампы. У каждой касты существуют свои помпезные обычаи – от огромных деревянных и бумажных звериных масок Гильдии Подчинителей (корабельных юристов и палачей) до ритуального усекновения левого уха у Двигателистов (содержащих в рабочем состоянии темпераментные двигатели исполинского судна). У всякого обычая, как правило, имеется свой исток – к примеру, обычай Двигателистов берёт свое начало от мифического Двигателиста далекого прошлого, героического Корноухого Бессимера Иона, якобы спасшего «Мизерикорд» от «зело лютого порушения и развеяния».

Большая часть экипажа – истинные пустотники, прожившие всю свою жизнь на корабле. Но, поскольку межкастовые браки запрещены, кораблю для поддержания стабильного генофонда всегда требуются люди извне. Местные легенды рассказывают о кошмарной «Эпохе Шести Пальцев», когда прошлый капитан, обезумев, запретил рекрутировать на «Мизерикорд» сторонних людей. Люди эти – так называемые «грязноногие» – считаются одновременно и благословенными и проклятыми. Они ценны для экипажа, им достаются самые безопасные вахты, но при этом они никогда не считаются истинными членами экипажа «Мизерикорда», а потому относятся к ним как к чужакам, независимо от того, сколь долгая служба связывает их с кораблем.

Касты «Мизерикорда»

Кастовая система, согласно которой организован экипаж «Мизерикорда», замкнута, специализирована и наследственна. Сменить касту нельзя, и большая часть экипажа становится частью своей касты ещё при рождении. Касты могут быть ликвидированы приказом капитана, но некоторые из существующих каст «Мизерикорда» стары, как сам корабль. Из множества каст в пример можно привести следующие:

Лорды, Братья и Офицеры – вот полное наименование офицерской касты. Члены её всюду ходят в масках, а их роль – помощь капитанам в принятии решений, а также всемерное их исполнение.

Милосердные – корабельная служба внутренней безопасности, члены которой закованы в архаичные пластинчатые латы и вооружены грозными дробовиками. Они способны перейти от безупречной вежливости к крайней агрессии в мгновение ока, даже в ходе самого заурядного разговора.

Парламент Штопальщиков – каста корабельных медиков. Штопальщики оттачивают свое мастерство на небольшой популяции корабельной живности, так что в окрестностях их лазаретов и операционных всегда можно наткнуться на кошек, карликовых гроксов и иных мелких животных.

Удел касты Бессмертных – тела мёртвых членов экипажа, пустотные погребения и расследование подозрительных смертей. Им нравится напоминать матросам о том, что рано или поздно каждый попадет к ним в попечение.

Общество Крысоловов занимается разрешением постоянных проблем «Мизерикорда» с грызунами и иными вредителями. Непосредственно членов экипажа в этой касте лишь несколько человек – основной «штат» Общества составляют старые, изрядно потрёпанные сервиторы-дератизаторы.

Расчленители – повара «Мизерикорда», ответственные также за выращивание кормового скота. Расчленители чрезвычайно гордятся своей готовкой, крайне ревнив относятся к любой критике, и всегда готовы яростно спорить за превосходство своих рецептов. Никто не любит спорить так, как Расчленитель.

Носители Тишины – единственная каста, чьё предназначение сокрыто. Они подчиняются непосредственно близнецам-капитанам и их изредка можно увидеть в разных местах корабля, спешащими по своим таинственным делам; униформа их иссиня-черна, а лица раскрашены звёздами.

Достопримечательности

Мостик «Мизерикорда» расположен практически в самом центре судна, в древнейшей его части, стены которой покрыты потускневшими фресками, живописующими давным-давно позабытые мифы и трагедии из корабельной истории. Капитаны и приближенные офицеры располагаются на особом возвышении, именуемом капитанской палубой, убранном древними, ярко раскрашенными флагами, сменяющимися, когда на мостик заступает новая вахта. Золочёные знамена обозначают дневную смену, серебрёные – ночную. Никто, пожалуй, уже и не вспомнит истоков этой довольно любопытной театрализованной традиции, так что она вполне может быть и капризом нынешних капитанов. Кроме цвета знамен, при смене вахт сменяются и цвета униформ, как на мостике, так и на всем остальном корабле – золото (день) становится серебром (ночь), и наоборот, каждый раз, когда приходит новый «флаг» (так на корабельном арго называется рабочая смена). Вспомогательные посты, занятые офицерами, отслеживающими состояние корабельных систем, параметры курса, работу судовых вокс-кастеров и т.п., вкруговую примыкают к основанию капитанской палубы – по древней традиции младшие офицеры не имеют права ступать на нее без особого приглашения. Нарушение этой традиции означает превышение полномочий – непростительное и вопиющее нарушение строгой иерархии корабельного командования. За такой проступок наглеца обычно ожидает «прогулка» за борт.

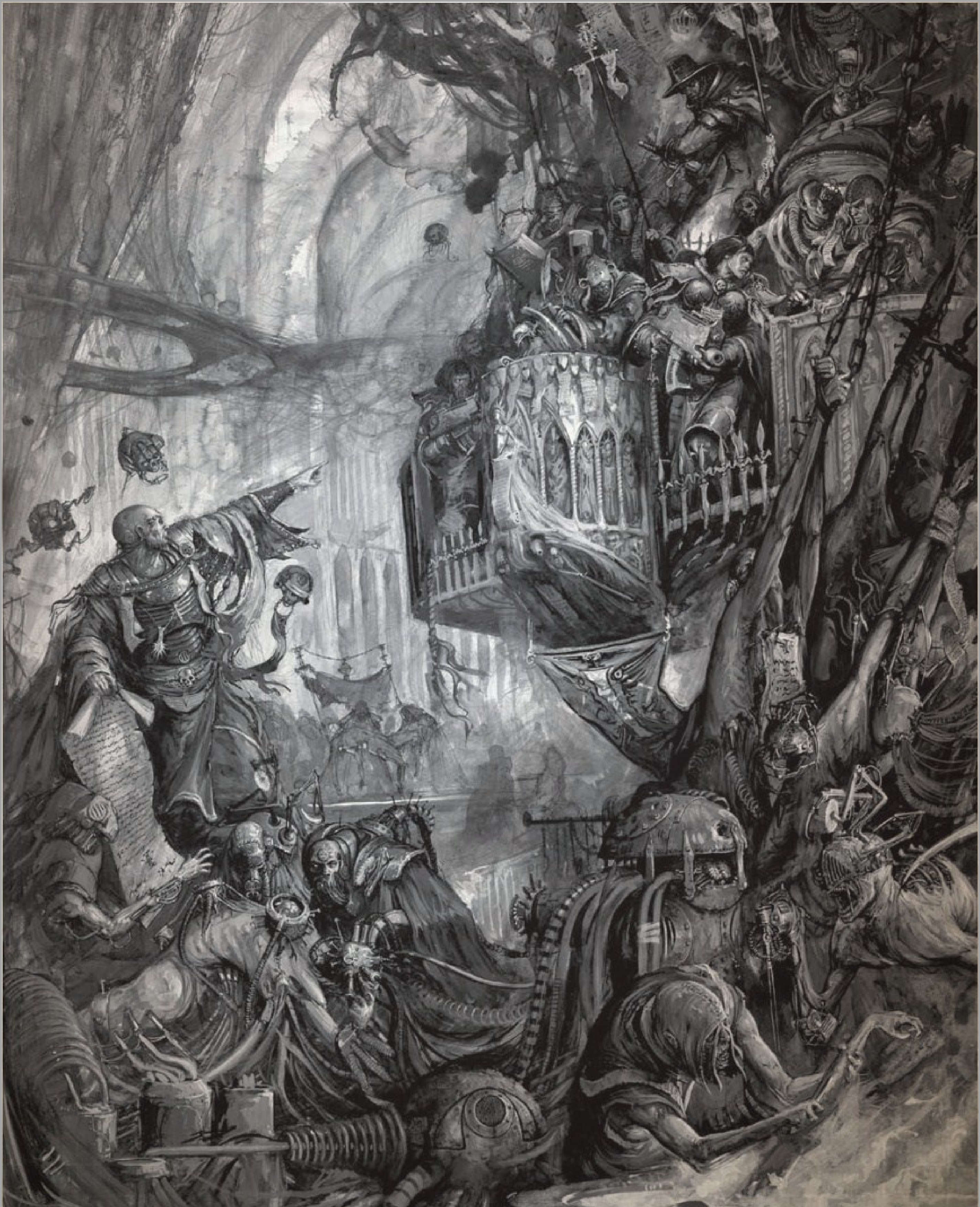
Близнецы требуют, чтобы на мостике постоянно присутствовала публика, поэтому экипаж каждую смену тянет жребий, чтобы выяснить, кто из них проведёт день в особом помещении мостика, именуемом зрительным залом. Подразумевается, что зрители оттуда должны обозревать все, что творится на мостике, дабы убедиться, что протокол соблюдается безукоризненно. На самом же деле, члены экипажа, рассаживаясь по скамьям зрительного зала, воспринимают все происходящее как театральное представление. Большинство из них проводит свое время, закусывая, комментируя (в весьма вульгарной манере) действия офицеров и восхищенно пялясь на капитанов.

Всё тот же протокол строго запрещает офицерам как-либо реагировать на любые комментарии, громкое чавканье, издевки и объедки, летящие со стороны зрительного зала. Реальность же такова, что матросам, ведущим себя совсем уж непотребно, неизбежно приходится расхлёбывать последствия своего хамства в ходе ежедневных вахт.

Ключевые церемонии, такие, к примеру, как корректировка курса, среди экипажа считаются особенно интересными, и те счастливчики, что вынули свой номерок в этот день, часто продают свои билеты за весьма высокую цену. Посещение зала по чужому билету, вообще-то, считается нарушением, но многие офицеры предпочитают закрывать на него глаза – ведь оно, в общем-то, тоже стало обычаем. Гости и пассажиры «Мизерикорда» зачастую также находят определённое удовольствие в созерцании торжественного церемониала, творимого на мостике – им дозволено посещать гостевой зрительный зал, скамьи которого расположены вокруг «внутреннего» зала. Возможно, именно эта увлеченная и восторженная публика и является истинной причиной зарождения столь необычного и весьма любопытного обычая.

Пассажиры «Мизерикорда» останавливаются в Странноприимных Каютах, россыпи небольших, но прекрасно обставленных комнат, о содержании которых заботится каста Прислужников-Управителей. Среди кастовых обычаев Прислужников – запрет на разговоры, дозволяющий общение с пассажирами лишь при помощи записок (неграмотным гостям «Мизерикорда» придется столкнуться с рядом трудностей), а друг с другом – при посредстве быстрого знакового языка. Прислужники украшают Странноприимные Каюты сотнями найденных ими блестящих и ярких вещиц, как правило, оставленных или позабытых прошлыми пассажирами. Сами каюты при этом тесны и пыльны, а Прислужники, беспрекословно подчиняясь приказам, тем не менее, всегда делают что-то неправильно – скажем, пища, которую подают пассажирам, обязательно имеет какой-нибудь неприятный привкус. Прислужники никогда не упускают случая истолковать приказ пассажира превратно – всё для того, чтобы тот никогда не забывал, что на борту «Мизерикорда» он чужак.

Галерея Греха – одно из немногих мест на корабле, где происходит смешение людей из самых разных каст. Галерея являет собой широкую и длинную палубу с высоким потолком, на которой устроен небольшой, но весьма шумный городок. Несколько каст, к примеру, Опекуны Коммерции и Монетчики, продают матросам и пассажирам самые разные товары и услуги. Хотя Галерею Грехов (имя это имеет не вполне ясное происхождение), пожалуй, можно смело именовать самым «нормальным» местом на «Мизерикорде», оно также не обделено странными ритуалами и обычаями – продавцы регулярно устраивают потешные драки на улицах, придерживаются древней традиции бранного торга с покупателями, и время от времени проводят потешные жертвоприношения в честь овощей. Именно на уличных подмостках Галереи Грехов даёт свои представления Ансамбль Недоумков. Некоторые его артисты предпочитают бродить по улицам, приставая к прохожим (в основном к ошарашенным пассажирам) и следовать за ними, развлекая их пантомимой и декламируя шутовские вирши. Считается, что облик Галереи Грехов таков именно потому, что она играет в жизни корабля самую обыденную роль, а значит, эта её обыденность должна компенсироваться странностями и символизмом настолько, насколько это возможно.



Силовые Блоки

Некоторые организации в Секторе Каликсис обладают властью, не ограниченной отдельной планетой, но простирающейся на весь сектор. Среди них – Имперские Адепта и пять Великих Домов, древних, как сам Сектор Каликсис. Членов этих групп можно обнаружить на любом из миров сектора, и каждый из них обладает возможностями, достаточными, чтобы стать заметным игроком в сложнейшем балансе сил в секторе.

Адептус Терра

Номинально Адептус Терра является верховенствующей властной структурой Сектора Каликсис. Будучи «правительством» Империума, Адептус Терра ответственны за то, чтобы Сектор Каликсис сполна выполнял свои обязательства перед Империумом: платя положенную десятину ресурсами, людьми и псайкерами, подчиняясь Имперским законам и не давая прибежища врагам Императора. Лорд-Сектор Мариус Хакс является губернатором сектора и лично назначает Командоров субсекторов, надзирающих за различными областями Сектора Каликсис во имя Терры. Сам Хакс, как один из Имперских Командоров, подчиняется непосредственно командованию Сегментума Обскурус. Он имеет право запрашивать военную помощь Имперской Гвардии, Флота, и даже могучих Космических Десантников. Тем не менее, без веских доказательств великой опасности, нависшей над сектором, его запросы, скорее всего, будут проигнорированы. Власть Командора Хакса распространяется на весьма значительную долю Адептов сектора, в том числе на Адептус Арбитрес и Экклезиархию. И хотя Хакс предпочитает «отстраненную» манеру правления, его влияние на дела сектора не следует недооценивать.

Адептус Министорум

Министорум Сектора Каликсис – очень влиятельная организация, сыгравшая немалую историческую роль в становлении Сектора. Сам Каликсис – детище Святого Друзуса, и на его территории расположено множество мест паломничества верующих (в том числе из соседних секторов), а многие достопримечательности сектора имеют религиозную природу. Кардинал Игнато стремится поддерживать в секторе большой штат проповедников и исповедников, а из всех Адепта на Имперских мирах жрецов Экклезиархии можно встретить куда чаще прочих. На многих планетах имеется собственный кардинал – каждый из них входит в возглавляемый кардиналом Игнато Синод Сектора, ведающий окормлением духовных нужд Каликсиса. Хороший пастырь легко может вложить в голову набожному и богобоязненному гражданину любые мысли, угодные Игнато и Синоду, и, тем самым, распространить эти мысли среди людей куда быстрее, чем любым другим способом.

Большинство граждан Империума, так или иначе, регулярно прибегает к религиозным обрядам и таинствам – будь то ежемесячное посещение службы в обшарпанной часовне, или ежевечерние молебны в роскошной домашней церкви благородной семьи. Большая часть постоянных мест оправления религиозных обрядов в том или ином смысле является домом для члена Экклезиархии, что, в свою очередь, означает, что адепты Экклезиархии весьма и весьма многочисленны и, кроме того, имеют такие связи с местным населением, которыми не может похвастаться ни одно из других ведомств Империума. На мирах, где Адепта практически отсутствуют (к примеру, на Сеферис Секундус), оправлением ежедневных служб занимаются рукоположенные духовники, набожные граждане, обученные богословами Экклезиархии, несущие Слово туда, куда не осмелился бы ступить даже самый ревностный проповедник. И хотя в Секторе Каликсис мало мест, где не звучит слово Императора, разобщенная природа клира и широкомасштабное применение рукоположенных духовников неизбежно приводит к размытию строгости догм. Порой учения Имперского Кредо могут уводить далеко в сторону от линии Экклезиархии. На Сеферис Секундус, к примеру, выращенные в примитивном феодальном обществе рукоположенные духовники иногда изображают баронов и королеву священными существами, облеченными властью по воле самого Императора. На Иокантосе наёмники почитают Императора как «высшего нанимателя», ну а в подульях Синтиллы образы Императора поистине неисчислимы – от устрашающего бога разрушений, жаждущего убийств, до всеприсущего духа самого улья. Хотя Имперское Кредо прочно сидит в сердцах жителей Каликсиса, Игнато и прочим кардиналам Синода Сектора приходится прилагать немало усилий, чтобы толкования его оставались ортодоксальными.

Адептус Арбитрес

Долг Арбитров – сделать все необходимое, чтобы миры Сектора Каликсис подчинялись Имперскому Закону. Многие миры отмечены присутствием Адептус Арбитрес, базирующихся на территории мрачных крепостей-участков, одним видом своим призванных внушать уверенность в нерушимости Закона, и заодно обеспечивать более чем приличную обороноспособность в случае широкомасштабного восстания. В Секторе Каликсис, помимо Синтиллы, значимое присутствие арбитров поддерживается лишь на некоторых мирах, и на большинстве из них расположена единственная крепость-участок, плюс несколько региональных станций. Несмотря на это, арбитров боятся, ибо нет над ними власти помимо Закона Империума. Адептус Арбитрес имеют право арестовать даже планетарного губернатора, стоит ему дать приют врагам Императора или начать лелеять мысль о том, чтобы сбросить ярмо власти Империума. Но, не взирая на их грозную славу и великую власть, все действия арбитров беспрекословно подчиняются Закону. Он – источник их силы, но он же – их нерушимые оковы.

Лорд-Маршал Горман – верховный арбитр Сектора Каликсис. Горман начал свою долгую карьеру простым патрульным, и его всем известная неприязнь к смутьянам граничит с откровенным презрением. Он не знает большего преступления, чем преступление Имперского гражданина, отринувшего свой долг и поднявшего оружие против законной власти – всем известно, что он предпочитает лично возглавлять силы, отправленные на подавление гражданских беспорядков на Синтилле. Лорд-Маршал считает совершенно необходимыми регулярные отчёты арбитров с других планет сектора, и, будучи пессимистом по природе, постоянно усматривает в них признаки того, что сектор постепенно скатывается в бездну анархии и беззакония. Впрочем, Горман склонен усматривать подобные тенденции во всем, включая действия Синтиллийского Магистратума, который, по его глубокому убеждению, также является частью общей проблемы, и, соответственно, достоин лишь презрения.

Не так давно Горман санкционировал создание Дивизио Имморалис, небольшого спецподразделения арбитров, в чьи обязанности входит сбор разведданных относительно активности культов в Секторе Каликсис и расследование недавних актов гражданского неповиновения и терактов, предпринятых несколькими радикальными культами. Хотя в штат Дивизио Имморалис входит лишь несколько арбитров, возглавляемых опытной, хотя и надломленной годами службы Старшим Арбитром Кайей Друзиллой, сфера их деятельности весьма обширна, а расследования Дивизио могут привести их в любой из уголков сектора.

Синтиллийской штаб-квартирой Адептус Арбитрес является Крепость Правосудия, огромная рокритовая глыба, возвышающаяся посреди безжалостной пустыни в нескольких минутах полёта от Улья Тарсус. Именно там находится резиденция Гормана, подготовительный лагерь для арбитров-кадетов, присланных в Сектор Каликсис, а также Судебный Архив Сектора Каликсис. Дивизио Имморалис располагается в нескольких тесных кабинетах в Архивном комплексе, а регулярные тренировки внушительного штата Синтиллийских силовиков проходят в иссеченном пулями бутафорском городке у подножия крепостных стен участка. На Сеферис Секундус арбитры располагаются в Изоляториуме, а их главными задачами является борьба с культами и группами мутантов, скрывающихся среди весьма внушительного крепостного населения рудников планеты. На Иокантосе, в Порт-Сафферинге расквартирован один-единственный отряд арбитров-силовиков, хотя и они чаще всего они находятся на очередном задании в Пустошах, в погоне за слухами о появлении очередных культистов или бродячих псайкеров.

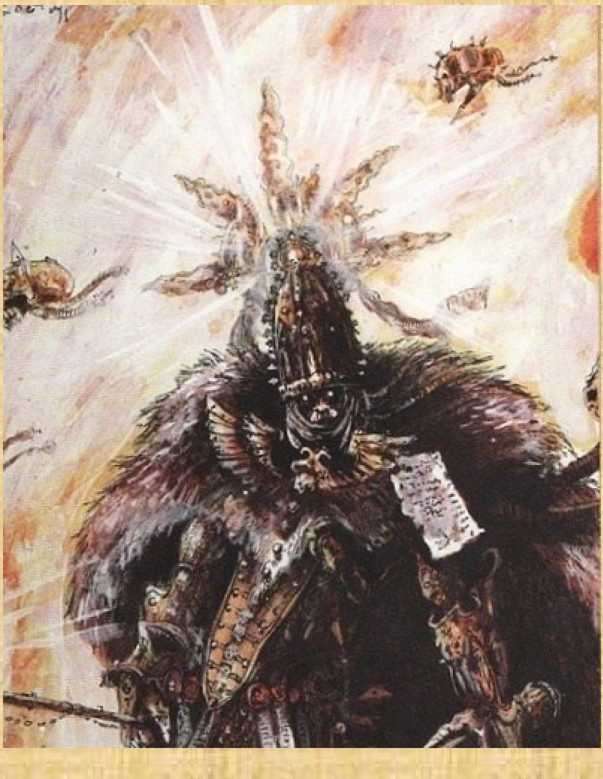
Искупление

Проповедников Адептус Министорум очень не хватает в самых тёмных и глубоких районах городов Сектора Каликсис. Вместо них пламенеющий меч гнева Императора в эти позабытые всеми уголки несет иная религиозная сила, действующая далеко за пределами влияния Адепта, и имя ей – Искупление. Многие считают, что истинным ужасом подульев являются как раз Искупители, а совсем не банды, мутанты или преступники. Тактика этих воинствующих фанатиков, способных узреть грех буквально повсюду, чрезвычайно проста: они врываются в подулей и начинают бросать грешников в огонь, устраивая импровизированные показательные сожжения, призывая перепуганных жителей предать своих друзей и родных очищающему пламени и устраивая страстные проповеди о нетерпимости Императора и греховной сущности каждого несогласного с их мировоззрением. Бойцы Искупления облачены в глухие маски-капюшоны и огненно-красные робы, а вооружены всем, что способно гореть и жечь – от факелов до огнемётов. Их предводитель, как правило, несёт в бой эвисцератор – массивный двуручный цепной меч, призванный умерщвлять плоть грешников. Многие Искупители – искалеченные духовно люди, потерявшие всё в океане насилия подульев и взыскующие утешения и возмездия во всепоглощающей религиозной ненависти, пропагандируемой культом.

Культ Искупления занимает весьма прочные позиции в некоторых частях Империума и, судя по всему, был привнесён в Сектор Каликсис извне группой его приверженцев, совершавших паломничество к Светоносному Собору. Культ ведёт достаточно активную деятельность на нескольких мирах сектора, но его духовным домом, несомненно, является Синтилла. Культ состоит из множества ячеек, или Крестовых Походов, и во главе каждого из них стоит харизматичный лидер, именуемый дьяконом. И хотя все Походы действуют независимо друг от друга, каждый из них беспрекословно признаёт верховенство одной женщины – Архидьякона Людмилы.

Дом Крин

Дом Крин, именуемый в народе «Банкирами Друзуса» – старая и сплочённая семья, невероятное состояние которой проистекает из банковских и ростовщических операций с другими благородными домами. Они, возможно, являются древнейшим из Великих Домов, имеющих влияние на весь сектор, и потому известны строгой критикой «новых денег», получивших столько влияния в последнее время. Практически на каждой планете есть дома, в деле обеспечения собственного финансирования полагающиеся именно на Дом Крин. Непомерные расходы Улья Сибеллус были бы невозможны без их займов, а Инкорпорация ДеУэйн никогда не провернула бы операцию по покупке нескольких поколений крепостных на Сеферис Секундус, если бы не фондовое обеспечение со стороны всё тех же Кринов. Дом Крин предпочитает держаться замкнуто, но его поместья расположены на великом множестве миров. Крин не столь расточителен, как другие Дома – его позиции достаточно крепки, чтобы обходиться без вульгарной помпезности. Дом поддерживает значительное присутствие в тарсусском Голденхэнде, а также



Архидьякон Людмила

Людмила – крепко сбитая женщина средних лет, самопровозглашённый лидер каликсианского Искупления. Она верит, что Император крайне мстителен, и что её долг как человеческого существа – карать за каждый грех, от нечистого помысла до богохульного сквернословия, желательно при помощи значительного количества огня. Людмила верит в очищающую силу пламени столь же сильно, сколь в самого Императора – более всего она любит смотреть, как грешники, нечистые места и населённые нечестивцами секции подульев поглощает огонь.

Вера Людмилы исступлённа, безоглядна и практически безумна. Она страстный, пламенный проповедник и опытный боец, несмотря на то, что со своим священным оружием – парой тяжёлых промышленных резаков – она обращается больше с энтузиазмом, нежели с исключительным умением. Истинное умение Людмилы – способность убедить верующих позволить ярости Императора поглотить их целиком, не оставив ничего: ни сострадания, ни воспоминаний, лишь пламя ненависти Императора, готовое пожрать каждого грешника. Её величайшая цель – добиться того, чтобы Искупление стало частью Имперского Кредо, и ее регулярные подношения Кардиналу Игнато воплощают все её надежды на признание Искупителей полноправными членами Министорума. Сами подношения являют собой длинные перечни имен сожжённых грешников, свитки с которыми периодически оставляют у порога Светоносного Собора. Как бы то ни было, Игнато пока хранит молчание.

Великие Дома

Термин «Великие Дома» или «Дома Сектора» относится к частным организациям, имеющим влияние на дела всего Сектора Каликсис в целом. Именно это отличает их от «планетарных» или «малых» домов, имеющих, быть может, абсолютную власть на одном мире, но никак не способные повлиять на положение дел за его пределами. В незапамятные первые дни истории Сектора Каликсис, все Великие Дома и большая часть домов планетарных были учреждены на базе местных благородных семей. Старые Великие Дома обладали весьма ветвистыми родословными, но строгие правила наследования помогали удержать монополию на власть. Новые же Великие Дома по сути своей – корпорации. Они могут вести себя подобно благородным семьям, но члены наследных Великих Домов легко способны вычислить, когда «благородство» достаётся не по праву крови, а покупается за деньги. Великие Дома ведут свою собственную политическую и экономическую игру, а учитывая титанические ресурсы каждого из «игроков», любой из этих Домов имеет определённые шансы добиться безграничной власти над Сектором Каликсис. Некоторые из них уже владеют целыми мирами, а кое-кто и вовсе лелеет амбиции, способные однажды противопоставить их интересы интересам Имперских Адепта.

небольшие свои представительства везде, где происходит обращение значительных сумм денег, при помощи которых можно сделать ещё большее количество денег. Многие нобили уверены, что Дом Крин владеет потайным и весьма обширным хранилищем, наполненным поистине невообразимыми богатствами, а некоторые подозревают, что в накоплении этого богатства старшие члены Дома усматривают некую религиозную цель. Как бы то ни было, местоположение хранилищ Дома Крин – тщательно охраняемый секрет, а старшие члены семьи редко ведут дела вне собственного Дома, отдавая операции с «чужаками» на откуп младшим (факт, также не способствующий великой любви со стороны аристократии других домов).

Альянс Цестелль

Корни Альянса Цестелль находятся в плодородной почве мира Регулус, что в Бездне Азерот. Некогда Регулусом правил Администратум, но после того, как случайный метеоритный шторм стёр с лица планеты центральный комплекс Администратума, под обломками которого погибли все местные адепты, небольшие феодальные королевства взяли власть над миром в свои руки. Со временем контакт с Империумом был восстановлен, и стало ясно, что туземный альянс управляет этим агромиром гораздо эффективнее, чем Администратум, так что обитатели Регулуса были предоставлены сами себе с условием, что пищевая десятина будет соблюдаться беспрекословно. С этого события берёт свое начало история Альянса Цестелль, всеобщего союза жителей Регулуса, которые затем начали отсылать своих членов на иные, менее многообещающие планеты и превращать их в преуспевающие агромиры, внося поистине невероятную пищевую десятину в пользу правительства Лорда Хакса. Со временем, почти незаметно для прочих Великих Домов, Альянс Цестелль накопил богатство и влияние, достаточные для того, чтобы встать в один ряд с величайшими домами сектора.

Сейчас Альянс Цестелль контролирует множество агромиров Сектора Каликсис. От внимания Лорд-Сектора не ускользнул тот факт, что Альянс при желании сможет отрезать поступления пищи на самые населенные миры сектора и, вызвав тем самым эпидемию голода, начать требовать откупных за её прекращение. Чтобы удержать Альянс в верности Империуму, Хакс назначил Эгояна Цестелля губернатором Туманности Адрантис и стабильно продолжает подтверждать права Альянса на эксплуатируемые ими агромиры. Члены Альянса ходят по тонкой проволоке между необходимостью соблюдать обычаи родного мира и обязанностью вести себя, как подобает полноправным аристократам Сектора Каликсис. Среди традиций Регулуса – обычай татуировать лица (и лица высокопоставленных аристократов украшены истинными шедеврами за авторством величайших мастеров сектора), сжигать мёртвых на погребальных кострах и почитать Императора в привычной им грубой и примитивной манере, впервые принесённой на Регулус Имперскими миссионерами.

Стоит отметить, что Альянс соблюдает все правила политических и придворных игр (несмотря даже на то, что большая часть аристократии сектора считает их неотесанной деревенщиной), но не терпит ни малейшего вмешательства в свои дела – зачастую доступ на подвластные им агромиры закрыт даже для адептов Империума. Те немногие, кому все-таки удалось там побывать, рассказывают небылицы о странных ритуалах и праздниках сожжения огромных плетёных чучел. Альянс приложил немало усилий для придания своему Дому аристократического блеска, но поговаривают, что им так и не удалось пока окончательно усмирить свою дикарскую сущность. Цвета Альянса Цестелль – красный и золотой, а их эмблема – мягко колеблемое ветром бескрайнее море пшеницы.

Инкорпорация ДеУэйн

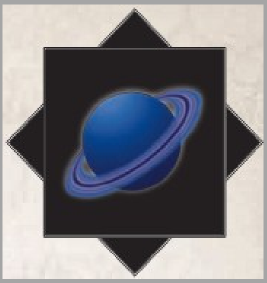
Инкорпорация ДеУэйн – довольно необычный Великий Дом: изначально он являлся влиятельным религиозным орденом. Замогильное Братство было течением Имперского Кредо, последователи которого получали отличную подготовку в богословских вопросах. Рукоположенные кадры обычно отправлялись посланниками на общественное дно, дабы проповедовать о том, что его обитатели имеют благословенную возможностью посвятить свои жизни службе Императору, и что за эту возможность должно с благодарностью платить десятилетиями непосильного труда, коему и следует посвятить остаток своей жизни. Братство постепенно набирало популярность, и изначально было ценной частью Адептус Министорум, но пропасть между Министорумом и армией рукоположенных проповедников Братства, кое-где ставших единственной реальной властью, постепенно росла и ширилась. Несколько столетий спустя, согласно эдикту Синода Каликсис, Министорум отозвал своих адептов и потребовал от Братства прекращения религиозной деятельности. Братство оставило свои духовные функции в ходе «Замогильной Схизмы», но отнюдь не исчезло. Вместо этого они значительно укрепили свою власть, простиравшуюся над многомиллионной армией работяг великого множества миров, а его бывшие проповедники стали членами новообразованной Инкорпорации ДеУэйн.

Основа богатства и могущества Инкорпорации ДеУэйн – тяжкий труд беспрекословных орд этих самых работников (или, как их именуют внутри Инкорпорации, «траллов»). Ей принадлежат права на миллионы жизней жителей таких мест, как, нижние уровни литейных Города Ганметал. Именно Инкорпорация является единственным сторонним владельцем права на покупку крепостных душ на Сеферис Секундус, а также на нескольких десятках иных подобных миров. Если другой Великий Дом покупает сырье, оно, скорее всего, добыто в шахтах, собрано с полей или обработано на обогатительных заводах, где основную массу рабочих составляют именно траллы ДеУэйн. Инкорпорация известна тем, что содержит целую армию клерков, чья работа – вести записи о рабах. Говорят, что в их записях поименно учтен каждый батрак, и Инкорпорация поддерживает прочные связи с наёмниками и охотниками за головами, задача которых – ловить и возвращать беглых. Частное войско ДеУэйн, ветераны крестьянских восстаний на Сеферис Секундус, славятся своей жестокостью, особенно если заданием является подавление беспорядков среди рабов.

Хотя официально Замогильное Братство мертво уже несколько веков, членов Инкорпорации ДеУэйн связывают практически религиозные узы. Неофитов Дом ДеУэйн отбирает из числа детей своих же траллов – уникальная среди Великих Домов практика, вызывающая яростное отторжение среди благородных семейств сектора, для которых мысль о том, что раб может стать аристократом, настолько безумна, что попросту не укладывается в голове. В ДеУэйн принято считать, что жизнь раба ценна только в финансовом смысле, и такое отношение, надо сказать, немало смущает посторонних, знающих о рабском происхождении большинства членов Инкорпорации. Циники настаивают, что внутренняя деятельность этого Великого Дома по-прежнему базируется на религиозных практиках – иначе объяснить преданность людей организации, превратившей их в рабов, попросту невозможно.

С определённостью можно сказать, что структура ДеУэйн, члены которой разделены на «ордены», ответственные за определённые аспекты деятельности Инкорпорации, действительно напоминает религиозную организацию, а речи её членов о миссии помощи людям и долге перед Императором и человечеством, порой походят на проповеди. Подобные пламенные речи, может, и хороши для того, чтобы убеждать рабов трудиться на благо Империума, но в среде аристократии сектора они встречают куда более холодный приём. Низкорожденная порода членов Инкорпорации безусловно делает их изгоями в высшем обществе, но при этом никто не может отрицать, что ДеУэйн – одна из основных движущих сил экономики Сектора Каликсис. Адептус Министорум таит глубокое недоверие к Инкорпорации ДеУэйн и многие его адепты подозревают, что Замогильное Братство живет и процветает, укрывшись за спинами руководства Инкорпорации и роняя семена духовной порчи в души причастных людей. Цвет Инкорпорации – сизый, а её символ – открытая ладонь.

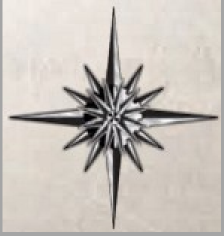
Династия Маченко



Династия Маченко, обширная семья, структура которой строится на основе прочных наследных связей в духе старых благородных домов, является, пожалуй, наиболее загадочным из Великих Домов. Семьдесят пять лет тому назад патриарха династии, Лорда Целестеса Маченко, обвинили в колдовстве, ереси и богохульстве, и впоследствии сожгли на костре. Вслед за патриархом пала и династия – её владения были захвачены и уничтожены враждебными семьями, а капиталы – конфискованы Администратумом. Последовавшие за тем десятилетия Дом потратил на собственное восстановление, и члены его, пережившие Очищение Маченко, провели скрупулезную чистку собственных рядов. Несмотря на то, что прошлое все ещё нависает над Маченко мрачной тенью, никто так и не сумел обнаружить доказательств порчи династии с тех пор, как та вернулась на позиции власти. Источник же богатств семьи, на которые они опирались, отвоёвывая себе места за игровым столом влияния и силы, до сих пор остаётся тайной, вызывая к жизни самые чёрные слухи и пересуды. Капиталы Маченко значительны – им принадлежат как поместья в шпилях ульев, так и множество земельных участков по всему сектору. Нестыковка в том, что они не владеют ни агромирами, ни факториями, способными приносить им те деньги, которые у них определённо есть. Если же спросить об источнике богатства династии у любого нобиля из Маченко, он с безупречной вежливостью ответит, что не имеет обыкновения обсуждать подобные материи с посторонними.

Члены Династии Маченко превратили этикет в форму искусства, а учёные на службе дома изложили малейшие его тонкости на страницы огромных томов, которые аристократы из Маченко всегда носят при себе при помощи аналой-сервиторов. Ритуализированные приветствия и формы обращения членов династии столь сложны, что нобили из враждебных домов считают их разновидностью секретного кода. Как бы то ни было, Маченко хранят свои тайны с непревзойденной вежливостью и шармом, независимо от того, являются они при этом благодарными гостями или гостеприимными хозяевами. Но какие бы слухи ни витали над этим Домом, мало кто способен, не нарушив приличий, отклонить составленное ими приглашение. Символ Династии Маченко – окольцованная планета, цвет – тёмно-синий.

Гегемония Скаэлен-Хар



Скаэлен-Хар – огромная корпорация, основанная на всестороннем комплексе философских принципов, именуемом Конкордиумом. Гегемония Скаэлен-Хар – крайне могущественная и эффективная тяжёлопромышленная корпорация, чьи концерны охватывают весь Сектор Каликсис, включая сотни факторий в Улье

Сибеллус и Городе Ганметал. Один из основных её продуктов – оборудование и запчасти для кораблей Линейного Флота Каликсис – эти поставки буквально поддерживают корабли «на плаву». Связи между Имперским Флотом и Гегемонией весьма сильны, ведь без Гегемонии Флот давным-давно встал бы на вечный прикол.

Каждый член Гегемонии обязан следовать Конкордиуму, набору наставлений, направленных на раскрытие потенциала индивида через уничтожение личностных качеств. Конкордиум представляет «идеальную» личность исполнительной, но амбициозной, аморальной, глухой к эмоциональным аргументам, решительной и беспощадной. Люди, демонстрирующие подобные черты характера, как утверждает Скаэлен-Хар, с наибольшей вероятностью способны добиться успеха в жестокую эпоху 41-го Тысячелетия. Ожидается, что каждый член Гегемонии постепенно будет отказываться от своих индивидуальных особенностей в пользу качеств, указанных в Конкордиуме. Его изначальной личности будет дозволено проявляться лишь в контролируемых условиях на особых встречах членов Скаэлен-Хар. Членами Гегемонии становятся люди из самых разных слоев общества – главное, чтобы у человека был потенциал, необходимый для принятия учения организации. Вскоре начинается постепенное движение вверх по ступеням строгой иерархии Скаэлен-Хар, высшие круги которой открыты лишь для тех, кто полностью отказался от своей изначальной личности. Из людей формируется руководство Гегемонии – установки Конкордиума в них столь сильны, что в их действиях почти невозможно усмотреть ни нерешительности, ни несогласия. Командные училища Скаэлен-Хар готовят высококлассных флотских офицеров, востребованных, несмотря на то, что многие с подозрением относятся к мотивам Гегемонии, стремящейся поддерживать столь значительное присутствие на кораблях Линейного Флота Каликсис.

При вступлении в Гегемонию неофит отрекается от самого себя в пользу Конкордиума. В знак этой жертвы каждый из них удаляет часть своего тела – как правило, кисть руки, ухо или нос. Качество аугментики, призванной заменить утраченную плоть, варьируется от простейших протезов у низовых служащих, до истинных произведений технологического искусства, которыми благословляют самых верных последователей Конкордиума. Члены Скаэлен-Хар одеваются в цвета своей организации – чёрное с серебром – и в обязательном порядке носят её символ – серебряную звезду о двадцати четырех лучах.

Конклав Каликсис

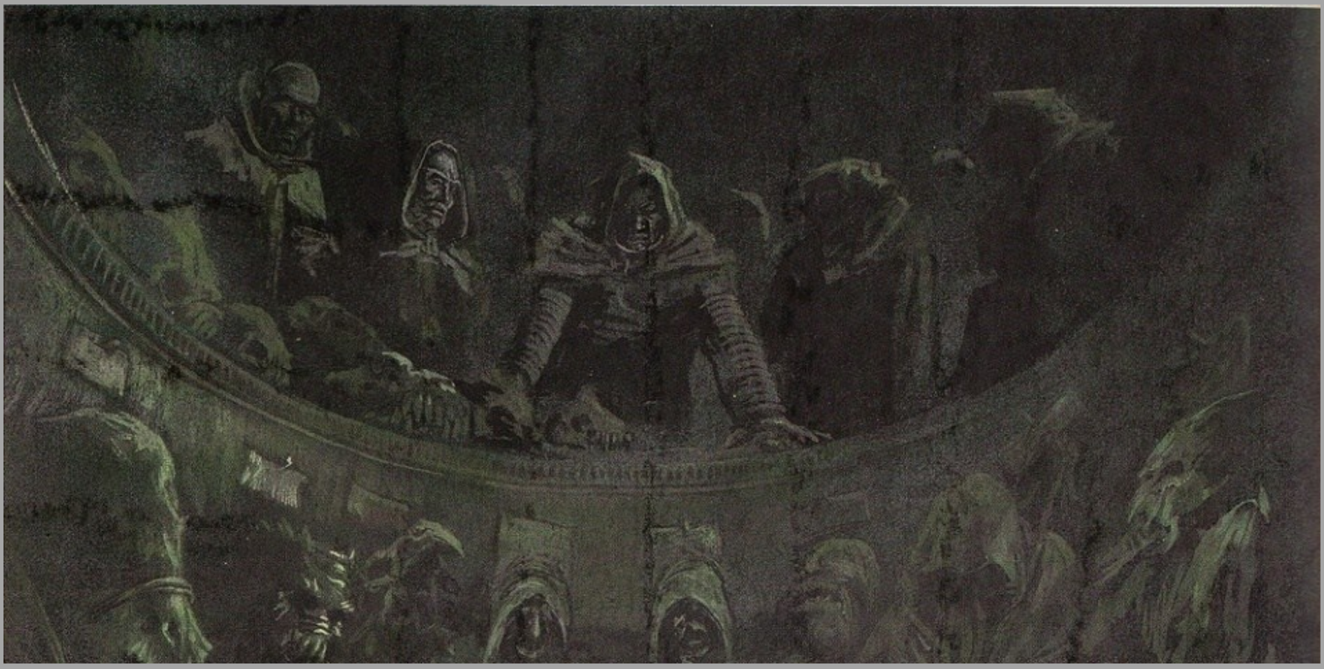
Ветвь Инквизиции, занимающаяся Сектором Каликсис, именуется Конклавом Каликсис. Возглавляет её Лорд-Инквизитор Кайден, его Верховный Совет и Официй расположены в Трезубце, дворце Инквизиции на Синтилле. В состав Инквизиции входит множество суб-официев и сеть мрачных укреплённых форпостов на самых населенных из миров. Управляющие суб-официями именуются Планетарными Инквизиторами, и каждый из них, в свою очередь, контролирует местный Совет Конклава, более всего напоминающий Верховный Совет в миниатюре. В распоряжении Конклава Каликсис имеются войска, космические корабли и Аколиты, но наиболее ценным «имуществом» Конклава являются сами Инквизиторы, обладающие опытом и властью, выходящими далеко за пределы самых смелых мечтаний большинства Имперских граждан. Конклав Каликсис надзирает за делами всего сектора и юрисдикция его не ограничена ничем.

Стоит помнить, однако, что, несмотря на главенство Кайдена и Верховного Совета, Инквизиторов Конклава Каликсис нельзя рассматривать как единое целое. Они – независимые и свободолюбивые личности, ведущие свои собственные расследования и операции. У каждого есть твердые убеждения относительно сути и предназначения Инквизиции и путей, которыми следует идти, дабы защитить Человечество. Некоторые становятся врагами, и уж точно не найдется двух Инквизиторов с совершенно одинаковыми взглядами. Если бы все Инквизиторы, так сказать, тянули упряжку в одну сторону, они, без сомнения, сформировали бы силовой блок, способный затмить мощью и влиянием все, на что способны все Великие Дома сектора вместе взятые. Ну а до тех пор Инквизиторы Конклава Каликсис – сами себе худшие враги, строящие планы друг против друга, преследующие свои цели втайне от прочих и жертвующие своих аколитов подобно пешкам в игре за превосходство. Некоторые из Инквизиторов Каликсиса богобоязненны, благородны и являют собой истинный пример Имперских ценностей, другие же более вольнодумны, или, как сказали бы Пуритане, испорчены. Любой из них может стать как величайшим спасителем Сектора Каликсис, так и его величайшим проклятьем. Кайден и Верховный Совет делают всё, что в их силах, дабы объединить разрозненных Инквизиторов и направить их устремления в единое русло, но порой для решения споров и им, волей-неволей, приходится выбирать одну из сторон.

Тирантийский Кабал

Тирантийский кабал был созван много лет тому назад в ответ на жуткое пророчество о Звезде-Тиране. Членов этого кабала именуют Тирантийцами или Спектарианцами (или, более пренебрежительно, Звездочётами), ибо главная их задача – расследование влияния зловещего призрачного солнца и событий, с ним так или иначе связанных. Штаб-квартира Тирантийского Кабала расположена в Бастионе Серпентис, мрачной крепости из отполированного веками чёрного камня, вздымающейся над поверхностью Лахесис, одной из Синтиллийских лун. Внешне Бастион являет собой типичный перевалочный пункт или укреплённый форпост Инквизиции, один из множества разбросанных по всему сектору. Спектарианцам было даровано исключительное право пользоваться Бастионом Серпентис ещё во времена первого созыва их кабала. Лишь Лорд-Сектор Хакс, Старший Астропат Сяо и ещё несколько людей знают о его существовании, остальных от луны отпугивают суровые предупреждения о геологической нестабильности спутника Синтиллы. Как правило, Лорд-Инквизитора Зербэ можно найти именно в Бастионе – в его стенах расположена зала аудиенций, в которой относительно регулярно собираются все Инквизиторы кабала. На этих собраниях они отчитываются о ходе своих расследований и делятся добытой информацией; тут происходят как дружеские встречи, так и враждебные пикировки, но, как бы то ни было, именно здесь переходит из рук в руки самая полная и достоверная информация о различных угрозах и изменениях в балансе силовых блоков сектора.

Поскольку влияние Звезды-Тирана ощущает на себе весь Сектор Каликсис, членство в кабале не формализовано. Одни Инквизиторы, как те, что представлены ниже, находятся в Секторе Каликсис уже довольно давно, и потому признают над собой верховенство Зербэ (это не значит, что они будут бездумно подчиняться каждому его приказу). Другие же Инквизиторы вполне могут присоединиться к кабалу на временной основе, в особенности, если их расследование привело их в Сектор Каликсис извне, и каким-то образом коснулось Еретикус Тенебра. Третьим просто необходима экспертная помощь одного из опытных членов кабала, и взамен на его услуги они на время передают часть своих ресурсов в распоряжение Зербэ. Перечисленные ниже люди – действительные Спектарианцы, но с разрешения Зербэ старые Инквизиторы могут покидать кабал, а новые присоединяться к нему, и происходит это не так уж и редко.



Комус, Звезда-Тиран

Всё, что связано с так называемой Звездой-Тираном, не поддается лёгкому объяснению, но некоторые факты о ней все же известны.

Комус описывают как апокалиптическое видение некой «тьмы», которая затопит миры людей и сотрет с лица галактики человеческую цивилизацию. Грядущей тьме будут предшествовать знаки и предзнаменования, так называемые события-предвестники, которые постепенно изменят разум людей и подготовят их к объятьям вечной ночи. Многие верят, что это явная аллюзия на возвышение Хаоса, но эта версия далеко не общепринята. Сравнимых угроз в галактике великое множество, и пророчество с равной вероятностью может говорить и о Тиранидах (сторонники этой версии обращают внимание на часто повторяющееся в тексте пророчества слов «поглотит» и «пожрёт»), и, к примеру, об эльдар. Тем не менее, если учесть способность варпа развоплощать и искажать реальность, ничего удивительного, что именно эта версия имеет в Тирантийском Кабале наибольший вес. Точный текст пророчества надёжно хранится в архивах Бастиона Серпентис, и лишь Зербэ имеет право допустить кого-либо к его изучению.

Относительно событий-предвестников «Профетикум Еретикус Тенебра» (как называется сам манускрипт) множество раз ссылается на некий «Комус» или «Звезду-Тирана». Он утверждает, что именно Комус является знаком, указующим на грядущую тьму. Указывается, что Комус примет вид «чёрного солнца» или «короны чёрного пламени». В рукописи это имя обозначено гибельной руной, напоминающей когтистую птичью лапу, не поддающейся точному переводу, и не обнаруженной доселе ни в одной из более ранних рукописей.

Зербэ не верит, что в свете пророчества периодическое появление в границах Сектора Каликсис феномена, именуемого «Призрачным Солнцем», может быть простым совпадением. Время от времени (закономерность интервалов так и не была установлена) чудовищное «чёрное солнце», полностью совпадающее с пророческими описаниями, таинственным образом появляется в самых разных системах по всему сектору.

Между любыми произвольно взятыми его проявлениями существует масса различий, но в общих чертах он довольно похожи: призрачная звезда, ясно видимая невооружённым глазом, окутанная чёрным пламенем и источающая неизвестный никому тип излучения явно эзотерической природы, спонтанно материализуется в планетарной системе, находится там несколько дней, а затем, также внезапно, бесследно пропадает. Явление это сопровождается психическими возмущениями, возбуждением геологической активности и шквалом социальных проблем, включая массовые бунты и гражданские беспорядки.

Чаще всего Призрачное Солнце затмевает собой светило системы, словно поглощая его, что ещё более усиливает ужас и панику среди местных жителей, своими глазами наблюдающих, как гаснет их солнце.

Случается, что Призрачное Солнце проявляется и менее явно – как необычайно яркая звезда в ночном небе или, к примеру, фантомная корона вокруг одной из лун.

Ни один астроном так и не смог объяснить этот жуткий феномен. С уверенностью можно сказать, что его понимание лежит за гранью человеческой науки, а потому и недоступно для подробного изучения, к тому же ни одна попытка предсказать точное время и место его появления так и не увенчалась успехом. Тирантийский Кабал верит, что Призрачная Звезда и есть Звезда-Тиран, или Комус, поскольку совпадения с пророчеством очевидны. Одни предполагают, что Звезда-Тиран есть призрачный образ некоего звёздных масштабов объекта, находящегося в имматериуме, и источающего свой свет сквозь тонкую завесу между двумя вселенными. Другие говорят, что это варп-звезда, эманации которой раз за разом прорываются в реальный космос в поисках врат в материальный мир. Третьи уверены, что Звезда-Тиран – это искусственный объект, космический аппарат ксеноцивилизации, влекомый двигателями и механизмами, принцип работы которых человечество просто не способно постичь.

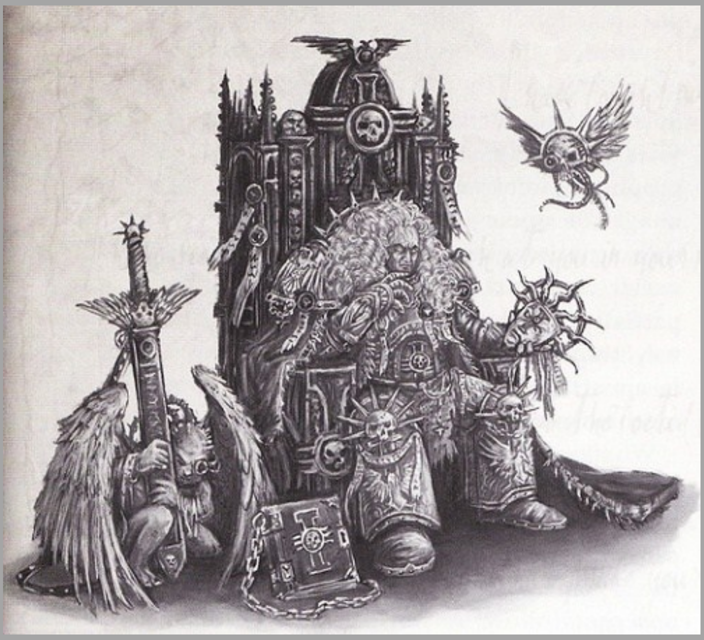
Какой бы ни была истина, феномен остаётся фактом. В Секторе Каликсис в течение последних ста лет он проявлялся восемнадцать раз. Каждый эпизод приводил к вспышкам общественных беспорядков и мощнейшим геологическим возмущениям, вызывавшим разрушительные землетрясения и извержения вулканов, а также росту доли псайкеров (как новорожденных, так и пробудившихся) и мутантов среди населения. Интенсивность событий, вызываемых феноменом, как правило, нарастает постепенно, в течение двух-трёх месяцев, предшествующих проявлению самой Звезды.

В это же время знаки и знамения начинают указывать на её грядущий приход: как правило, это родимые пятна необычной формы у новорождённых, необъяснимые появления странных рунических сигилей на стенах и активизация многочисленных фанатических культов. Кое-кто рассказывает о зыбких призраках чёрного солнца, словно всплывающих из глубины отражающих поверхностей – зеркал, бассейнов, луж и даже кубков с вином или водой.

Перед самым появлением Звезды-Тирана происходит взрыв массовой паники и безумной истерии, в разгар которых она обволакивает своей чёрной зловещей дымкой естественное светило системы. Самое любопытное, что порой беспорядки и восстания просто постепенно затухают, и, несмотря на все знаки и предвестия, явной манифестации чёрного солнца так и не происходит – что, впрочем, может всего лишь означать, что в этот раз оно проявилось не так, как обычно. По крайней мере, дважды Звезда-Тиран принимала вид небольшой, далекой, но довольно яркой звёздочки в небесах миров системы, и, соответственно, не затмевала собой местное солнце.

Инквизиторы Тирантийского Кабала уверены, что их основная роль – всемерно отслеживать эти проявления, расследовать их и, по возможности, присутствовать во время феномена лично. Зербэ верит, что именно в этот момент может быть собрана бесценная для их дела информация. Для сектора же в целом Призрачное Солнце остаётся лишь ещё одним источником слухов и легенд. Любые официальные подтверждения относительно него Инквизиция подавляет самым тщательным образом.

Инквизиторы Тирантийского Кабала



Лорд-Инквизитор Антон Зербэ, Ордо Еретикус

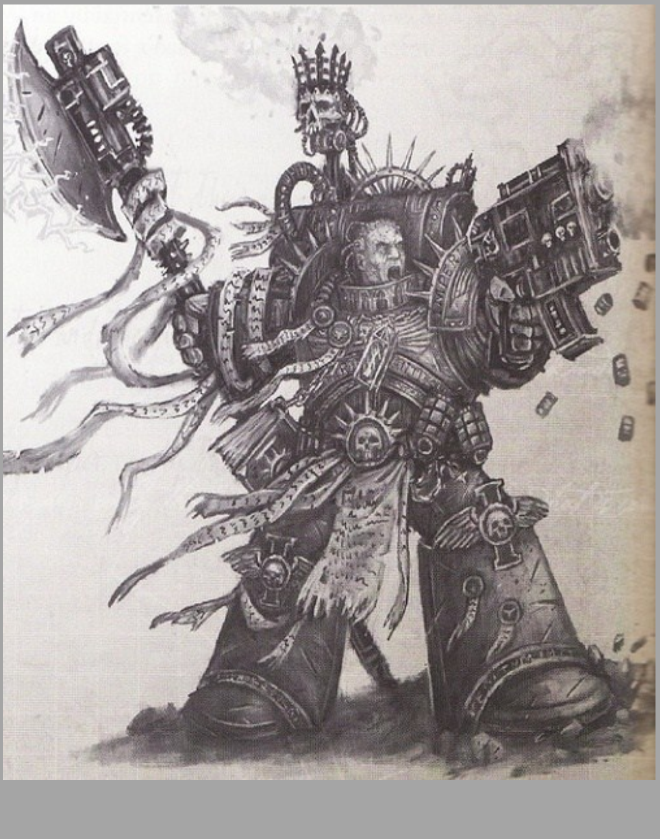
Антон Зербэ – признанный лидер Тирантийского Кабала, организованного им по распоряжению самого Лорд-Инквизитора Кайдена. Он никогда не относился к своим обязанностям наплевательски, поскольку всегда искренне верил в истинность чёрного пророчества о Звезде-Тиране. Он редко покидает Бастион Серпентис, предпочитая возглавлять частые встречи Инквизиторов кабала. Некогда Зербэ путешествовал по всему Империуму, искореняя порчу и некомпетентность среди Адепта, но теперь все его помыслы сосредоточены на делах его нынешнего поста. Зербэ постоянно носит величественную золотую маску и золочёный же силовой доспех, и на своём троне в Бастионе Серпентис он смотрится крайне органично. Он отнюдь не компанейский человек и всегда держит дистанцию с теми, с кем его сводит работа.

Зербэ болезненно беспристрастен и никогда не принимает сторону какого-то одного Инквизитора в споре с другим, неважно, насколько мрачные последствия может возыметь его бездействие. Его цель – предотвратить раздор в Тирантийском Кабале, чтобы группа могла и дальше выполнять свой священный долг. Он верит, что если одна инквизиторская фракция станет превалировать в Кабале, сектор – да и Империум в целом – будет обречён. Если своего добьются Реконгрегаторы – кабал охватит анархия. Если то будут Ксантиты – Хаос поглотит все плоды его трудов. Даже Амалатианцы, достигнув своей цели, неизбежно погрузят Кабал в пучину мелочных дрязг. Зербэ считает необходимым препятствовать главенству любой из организаций – только так есть шанс предотвратить исполнение Еретикус Тенебра. Ничто другое попросту не имеет значения. Он пойдет даже на создание особой ячейки Аколитов, целью которой будет разрушение планов инквизитора, слишком сильно расшатывающего установившийся среди Спектарианцев баланс сил. Помимо незаурядного политического таланта, Зербэ обладает сильным психическим даром, хотя факт этот известен далеко не всем – даже среди инквизиторов Кабала. Зербэ тщательно скрывает его, тая, как козырь в рукаве, на случай, если придется лично столкнуться с поистине могучим и опасным противником.

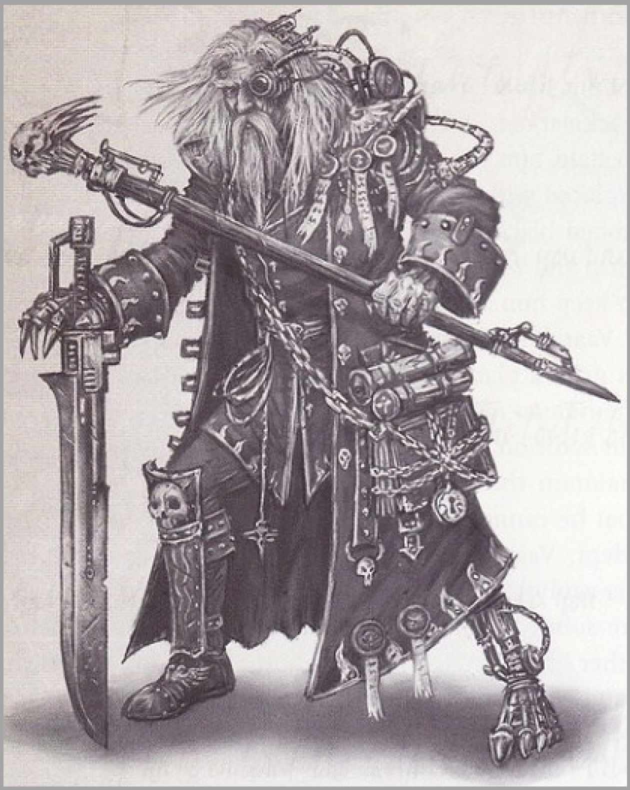
Райкасс Искатель Ведьм, Ордо Еретикус

Райкасс – худший ночной кошмар ведьм, человек, для которого каждый – виновен, а единственное достойное наказание – смерть. Для него Сектор Каликсис – выгребная яма, в которой подобно мухам плодятся ведьмы, а честных богобоязненных граждан Империума на каждом шагу подстерегают грехи и соблазны. Вспышки вулканического гнева Райкасса и его страстные проповеди хорошо известны всем обитателям Бастиона Серпентис, где он неустанно увещевает товарищей-инквизиторов немедля повергнуть всех грешников в очищающее пламя или обрушивает на своих «твердолобых коллег» страшные проклятия. Райкасс носит красиво отделанный силовой доспех, мастерски сработанный и самым тщательным образом подогнанный под своего владельца – дар Адептус Механикус одного из соседних секторов, на мире-кузнице которых он обнаружил и вычистил ведьминский культ; помимо того, он является настоящим мастером обращения со всеми видами оружия.

Методы Искателя Ведьм просты. Он высаживается в определённом городе, видит, что порок повсюду, и немедленно устраивает Суд Ордалий, на испытания которого богобоязненные граждане тащат подозреваемых в ереси и ведьмовстве родственников и соседей. Когда же до Райкасса доходят слухи об источнике особенно мерзкой ереси, он собирает настоящее факельное шествие, и ведёт эту толпу за собой, небезосновательно полагая, что его боевые навыки позволят ему уничтожить любого еретика собственными руками. Одни из тех, кто видел, как работает Райкасс, считают его героем, другие – мясником, но правы, что характерно, и те, и другие. Многие невинные души окончили свои дни в руках Райкасса, но бродячих псайкеров и культистов в них побывало никак не меньше. Как бы то ни было, Райкасс отнюдь не столь прост, как можно судить по его методам. Он прекрасно осознает, что всех грешников ему не убить, и его высокопарный и ужасающий стиль призван стать напоминанием гражданам Империума, что угрозы находятся повсюду, а возмездие способно настигнуть оступившихся в любой момент. Смерть невинных достойна сожаления, но эта та цена, которую Райкасс готов заплатить, если на кону стоит страх, способный встать ведьмовству поперек горла – в конце концов, Император способен узнать своих. Райкасс абсолютно уверен, что именно расплодившиеся ведьмы и колдуны навлекли на Каликсис тень рокового проклятия Еретикус Тенебра.



Амацци Охотник на Демонов, Ордо Маллеус



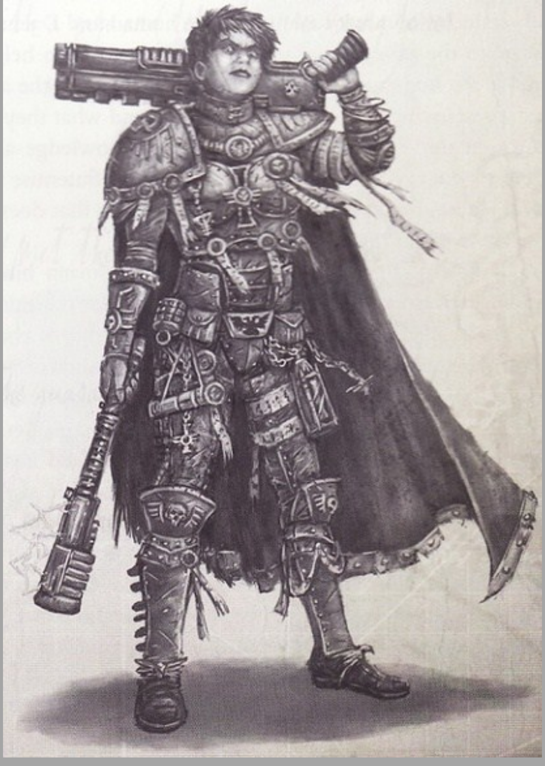
Амацци – единственный среди Спектарианцев представитель Ордо Маллеус. Этому закаленному и многое повидавшему ветерану уже около трёхсот лет, и его путь от Титана к самым окраинам Империума весьма извилист и устлан воспоминаниями об изгнанных демонах и уничтоженных предателях, призывавших их в реальный мир. Будучи уже старым, хотя и отнюдь не дряхлым, он явился в Сектор Каликсис, чтобы, как сказал он сам, «окунуться в сияние Звезды-Тирана и познать её тайны».

Долгая карьера сделала Амацци крайне циничным и весьма пессимистичным человеком. Внутренне он уже давно пришел к выводу, что Император мёртв, Хаос неостановим, а человеческая раса обречена. Империум, по убеждению Амацци, являет собой гротескный симптом того факта, что раса людей сейчас проходит заключительную (просто затянувшуюся) стадию окончательного вымирания. Некогда Амацци заигрывал с идеями Радикализма, и его коллеги-Пуритане даже объявили его Отлучённым Предателем за изыскания в вопросах демонического знания, но в Кабале об этом не знает никто, помимо Зербэ. У Амацци нет друзей, ему совершенно плевать, что люди думают о нем, а на любые расспросы касательно его богатейшего опыта охоты на Демонов он отвечает грубым отказом. Тем не менее, аколит, выказавший стойкость и великую храбрость при встрече с демоном, вполне может удостоиться скупой похвалы этого Инквизитора. Амацци в лучшие свои годы был весьма воинственным Инквизитором, и глубоко в душе он до сих пор лелеет мечту о том, чтобы снова облачиться в силовой доспех, встать за свою передвижную боевую кафедру, взять в руки свой любимый Молот Демонов, и ещё раз ринуться в бой против орд Хаоса. Он верит, что Звезда-Тиран – это предвестник последних дней человечества, и хочет своими глазами увидеть их приход.

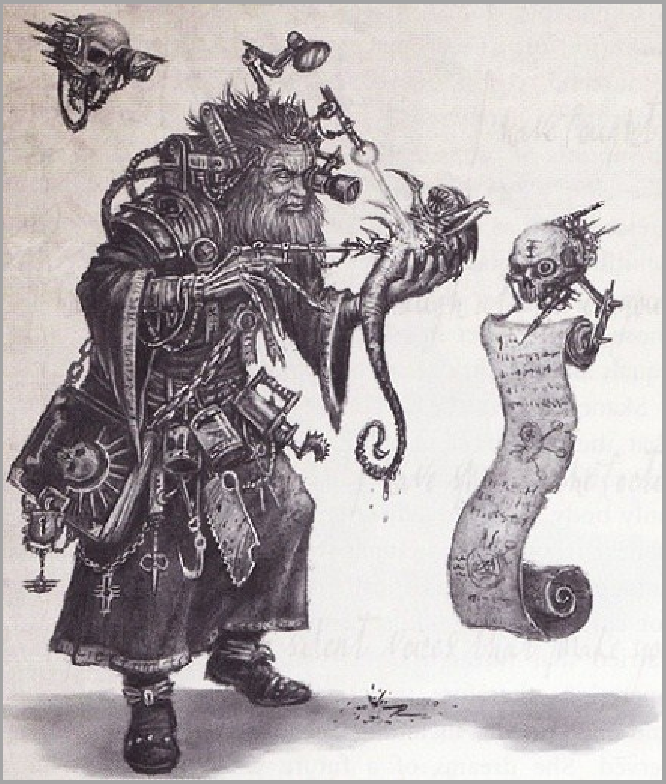
Инквизитор Астрид Скейн, Ордо Еретикус

Весьма внушительная особа, Инквизитор Скейн всем своим видом излучает властность бывалого офицера-арбитра. Упорная и изобретательная, она является наиболее активным Инквизитором Кабала, и всегда готова потрудиться на благо искоренения порчи. Скейн – крепкая женщина со строгим волевым лицом и короткой, по уставу, стрижкой. Одевается она, по большому счету, точно так, как она одевалась в бытность свою синтиллийским арбитром – в чёрную униформу и офицерский карапакс, кроме того, никогда не расстается со своим дробовиком и шоковой палицей. Скейн уважает тех, кто относится с уважением к ней самой, почитая наиболее опытных своих аколитов за ровню, считая помпезность и велеречивость пустой тратой времени.

Скейн – последовательница кредо Реконгрегаторов, гласящего, что Империум должен быть реформирован, дабы уменьшить страдания его граждан, и Инквизиция являет собой единственный орган власти, обладающий достаточным знанием и умением для претворения этой реформы в жизнь. Скейн уверена, что беды Империума происходят из-за того, что его правящие классы давно прогнили изнутри. Ещё в ходе своей службы арбитром она взрастила в себе особую ненависть к развращённой аристократии, и сохранила её, став Инквизитором. Вполне естественно, что большая часть её операций направлена на искоренение порчи среди аристократии и Адепта, не исключая Адептус Арбитрес, где она сама некогда служила. Её мечта – будущее, где Империум обновлен, а справедливость – правило, а не исключение, но она прекрасно понимает, что не успеет увидеть этого своими глазами. Она считает, что её долг – сражаться за ту справедливость, за которую она в силах сразиться, и надеяться, что в этой битве у неё найдутся союзники. Скейн убеждена, что Звезда-Тиран появляется в результате некоей формы призыва. Она верит, что это дело какого-то весьма и весьма могущественного колдовского культа, раскинувшего свои щупальца по всему сектору, и призывающего проклятую Звезду на погибель человечеству. Этот культ она страстно желает уничтожить своими руками.



Инквизитор Ван Вайгенс, Ордо Ксенос



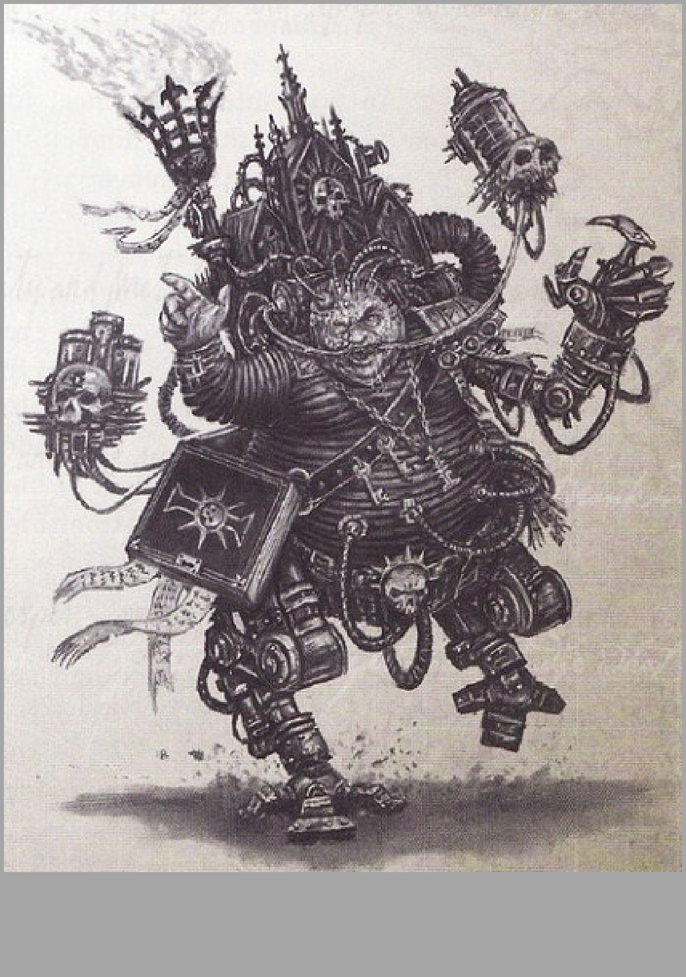
Этого представителя Ордо Ксенос редко можно застать в Бастионе Серпентис. Этот тихий человек больше напоминает учёного, нежели воина – будучи вполне способным постоять за себя в случае необходимости, он предпочитает препарировать и изучать ксеносов, а не встречаться с ними на поле боя. Худощавый, неприметный, укутанный в робу архивариуса, Ван Вайгенс, в отличие от многих других, не претендует на место самой представительной фигуры Кабала – куда более примечательны его могучий интеллект и сила воли, благодаря которым он способен проникнуть в самые глубины мышления ксеноса и сохранить при этом свою человечность. Он оставил Демонические и иные угрозы другим Инквизиторам, и предпочёл обеспечивать Империум его главным оружием против ксеносов: пониманием их целей и знанием методов их достижения. Хотя Ван Вайгенс и изучает ксеносов, он никогда не доверял им, и даже в мыслях не имел устанавливать с ними какие-либо отношения. За всю свою жизнь он не встречал ни единого ксеноса, который не представлял бы угрозы человеческой расе.

Ученик легендарного Инквизитора Криптманна, Ван Вайгенс прибыл в Сектор Каликсис, чтобы заняться поисками свидетельств подготовки вторжения флотов-ульев Тиранидов из-за границ исследованного космоса. Теория Криптманна гласит, что первые вторжения Тиранидов в Имперский космос были пробой обороны Империума, и первый удар основного вторжения будет нанесён с другой, неожиданной стороны. Признаков вторжения Тиранидов Ван Вайгенс не обнаружил, наткнувшись вместо них на огромное количество свидетельств активности ксеносов в Секторе Каликсис – от древних циклопических руин, до пугающего сходства мифологических циклов на множестве примитивных миров. В настоящее время Ван Вайгенс выстраивает теоретическую картину существования древней ксено-цивилизации, объединявшей под своим началом ряд миров на границе нынешнего Сектора Каликсис – и картина пока не внушает оптимистичных мыслей. Он, естественно, приписывает Звезде-Тирану ксено-происхождение, и его самые мрачные опасения состоят в том, что она как-то связана с кошмарными тиранидами.

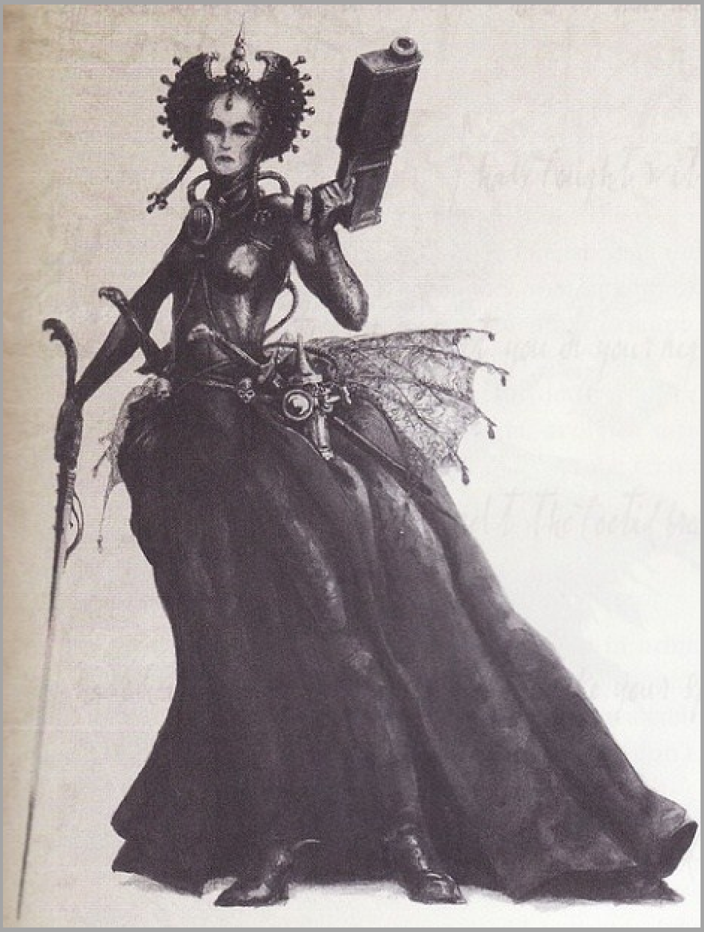
Инквизитор Глобус Ваарак, Ордо Еретикус

Получивший серьёзнейшее ранение при штурме пиратского корабля, будучи ещё Интеррогатором, Ваарак телесно искалечен, уродлив и очень толст. Обе его ноги были ампутированы, и теперь он передвигается посредством устройства, оснащенного механическими ногами и встроенной системой жизнеобеспечения. Его лицо покрыто жуткими ожогами и оспинами, а трубки, тянущиеся изо рта и носа, помогают ему дышать. Одна из его рук также была ампутирована и заменена бионикой, не самой изысканной, но при этом надёжной конструкции. Одеждой Ваараку служит рубчатый полевой комбинезон, с трудом удерживающий его непомерные телеса, и оснащенный системами диагностики и терморегуляции – всё необходимое для того, чтобы поддерживать в нем жизнь.

Ваарак – Амалатианец, верящий, что Империум, будучи, несомненно, мрачным и неприветливым местом, должен оставаться собой, поскольку только так человеческая раса способна выжить. Именно поэтому он тщательно выискивает подстрекателей и бунтовщиков в Секторе Каликсис, и всеми силами старательно поддерживает баланс его силовых блоков. Учитывая, что он сам не может заниматься оперативной деятельностью под личиной простого гражданина или адепта, Ваарак целиком полагается на агентурную деятельность своих многочисленных аколитов. Его методы изощренны и, по сравнению с методами некоторых других Инквизиторов Кабала, достаточно умеренны – он предпочитает, чтобы рука Инквизиции была невидима, и учит своих аколитов до последнего избегать открытых столкновений. Ваарак обладает мрачным и самоуничижительным чувством юмора и великолепно разбирается в людях – многие Интеррогаторы Ваарака со временем сами обещают стать хорошими Инквизиторами. Ваарак присоединился к Спектарианцам потому, что считает Звезду-Тирана опаснейшим инструментом дестабилизации Имперского общества.



Леди Олиантэ Рэтбоун



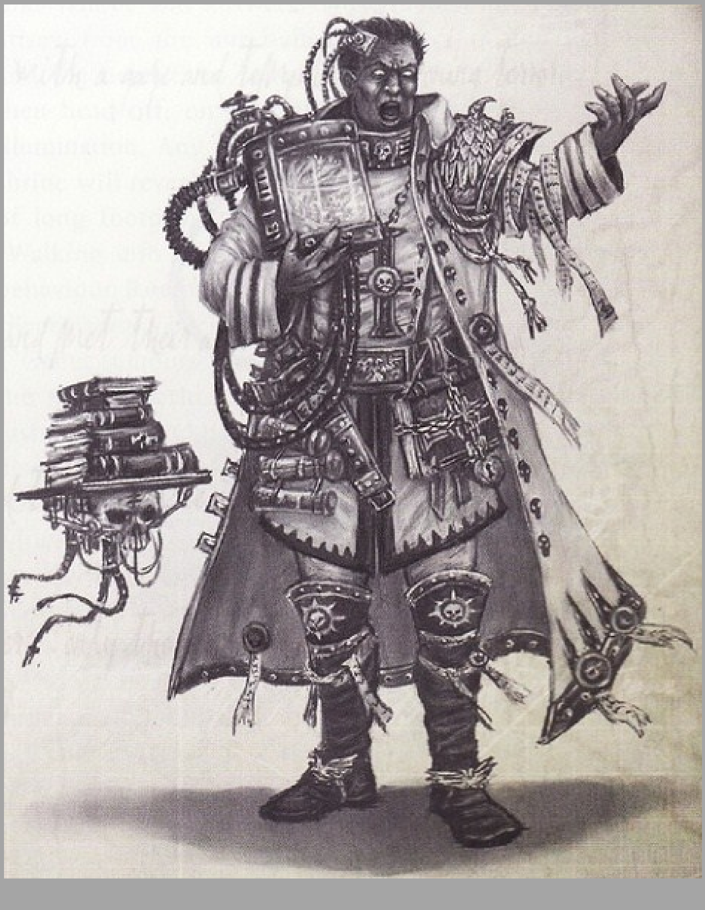
Леди Олиантэ не состоит ни в одном из трёх великих Ордосов. Она происходит из аристократии Сектора Каликсис и предпочитает облачаться в роскошные бальные платья, которые вполне уместно смотрелись бы на каком-нибудь приёме в губернаторском дворце. Из скорлупы этой показной роскоши глядят на мир её льдисто-серые глаза, выдающие недюжинный и беспощадный интеллект. Кое-кто говорит, что некогда она была Интеррогатором у самого Лорд-Инквизитора Зербэ, но на людях ни он, ни она не демонстрируют особо близкого знакомства друг с другом. С Леди Олиантэ сложно сойтись и невозможно стать друзьями – она способна дать понять окружающим её людям, что они неполноценны по сравнению с ней, не опускаясь при этом до непосредственно констатации этого факта.

Тайная приверженка Радикальных идей, Леди Олиантэ является Истваанкой и твёрдо убеждена, что Империум становится сильнее, проходя сквозь пламя войн и катастроф. Сектор Каликсис, по её глубокому убеждению – раздутый и неисправимый пузырь мерзости, отчаянно нуждающийся в крупной встряске, способной уничтожить тех, кто слаб и испорчен. Не избегая сражений с особо жуткими угрозами, типа культистов Хаоса или мутантов, которых она особенно ненавидит, Леди Олиантэ старательно изыскивает любые рычаги давления на силовые структуры сектора, и активно пользуется ими, чтобы разжигать конфликты и сеять раздор. Она предпочитает делать это, исподволь сталкивая лбами благородные дома и тайно подстрекая их к неповиновению. Кроме того, своих целей она предпочитает добиваться лично, считая аколитов не более чем сборщиками разведданных, не имеющими представления о её деструктивных амбициях. В Звезде-Тиране она видит великолепный инструмент для достижения своих целей.

Инквизитор Солдеван, Ордо Еретикус

Красивый мужчина с эбеновой кожей и любовью к импозантной военной форме, лишь усиливающей исходящую от него ауру силы и властности. Когда-то давно Солдеван был Интеррогатором на службе Райкасса Искателя Ведьм, но никогда не верил в экстремальные методы своего господина, а потому быстро порвал с Райкассом, получив свою Инсигнию. Сам Солдеван верит, что лишь знание, а отнюдь не сила, есть ключ к защите человечества от грозящих ему опасностей.

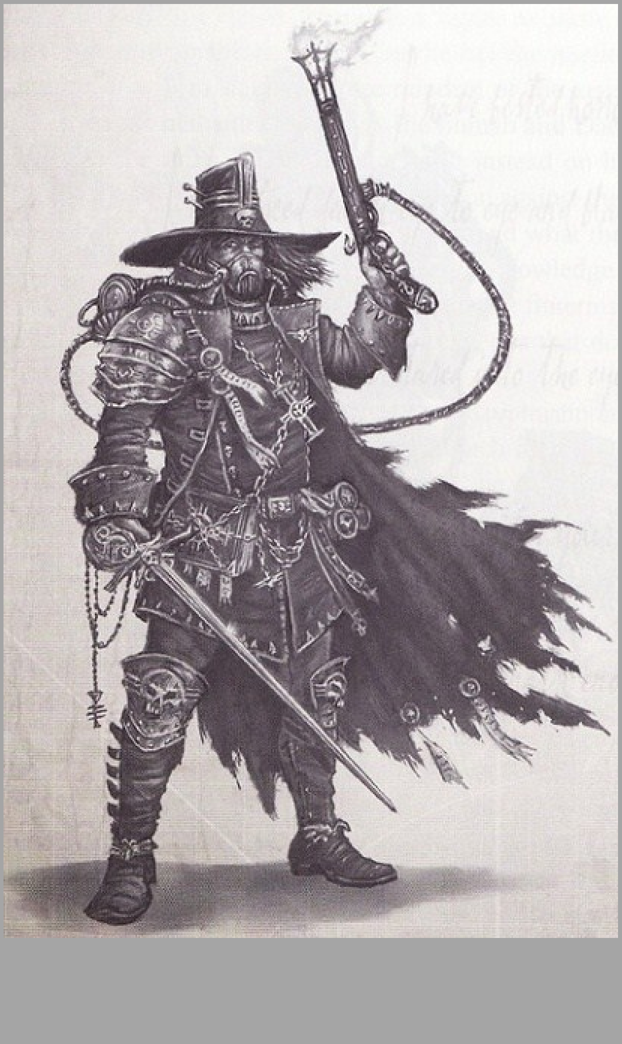
Убеждения Солдевана простираются глубже, чем сам он готов признать. Он верит, что варп есть неисчерпаемый источник энергии и Инквизитор, будучи человеком достаточно разумным и сильным духом, вполне способен обуздать его. Солдеван мечтает открыть врата в варп и заключить выгодный договор с тамошними обитателями, чтобы получить могущество, при помощи которого можно будет покончить с врагами человечества. Солдеван уже довольно близок к своей цели – знания из некоторых запретных томов, попавших ему в руки, в сочетании с правильными жертвоприношениями и ритуалами, вполне способны вызвать достаточно могущественного демона, с которым можно будет заключить пакт. Солдеван всегда ищет новые знания об артефактах варпа – как захваченных в процессе операций Кабала, так и купленных за заоблачную цену у беспринципных перекупщиков запретных реликвий. Где-то в ходе этих деяний Солдеван потерял рассудок и обрел абсолютную уверенность в том, что варп содержит в себе все секреты выживания человеческой расы. Он верит, что Звезда-Тиран является важнейшей путеводной нитью к этим секретам.

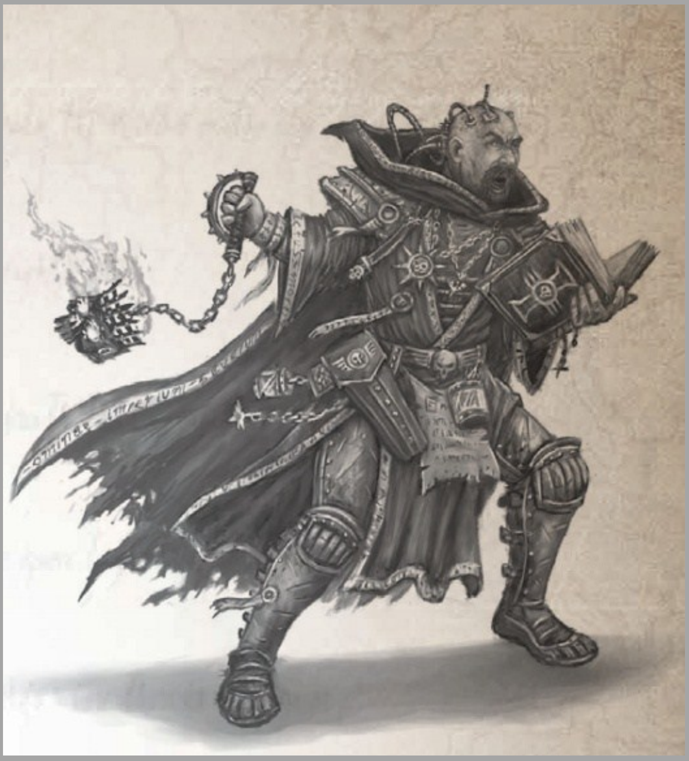


Инквизитор Уонас Каид, Ордо Еретикус (Ксенос)

Инквизитор Уонас Каид – выдающийся любознатец, философ и оптимист. Помимо того, он отличный мечник, неисправимый шельмец и самодовольный распутник. Названный в честь героя-авантюриста эпической стихотворной аллегории Катульдинуса «Некогда чистый улей», Каид большую часть своей жизни прожил в полном соответствии со своим литературным тезкой. Родившись где-то «к востоку от Сола, к западу от Макрагга», совсем ещё молодой Каид записался юнгой на корабль к вольному капитану, и с тех пор ни разу не оглядывался назад. Детали его становления Инквизитором туманны и меняются каждый раз, как ему взбредет в голову пересказать эту историю. Одно известно точно – до того, как найти свое призвание в качестве охотника на ведьм, он некоторое время состоял в Ордо Ксенос. Каким бы ни было его, без сомнения, весьма пестрое прошлое, ныне Инквизитор Каид – уважаемый член кабала на протяжении вот уже десяти лет.

Номинально придерживаясь Пуританских взглядов, Каид является опытным псайкером, фанатично верующим в психическое будущее человеческой расы и готовым на любое злодеяние, лишь бы воплотить его в жизнь. Он и его закаленные в боях бригады аколитов проводят массу времени, путешествуя между субсекторами Сектора Каликсис в погоне за любыми слухами о скрывающихся колдунах и ведьмах. Каид презирает методы Райкасса и находит особенное удовольствие, уводя многообещающих молодых псайкеров прямо из-под носа Искателя. Инквизитор Каид выглядит в точности так, как гражданин Империума представляет себе Охотника на Ведьм. От широкополой шляпы и инферно-пистолета, до изящного силового меча по имени «Тонкая Острота», который он носит у бедра – все прямо-таки кричит о том, кем является их владелец, и это в точности то, чего добивается сам Каид. Пророчество о Звезде-Тиране для Каида является увлекательнейшей загадкой, которую необходимо разгадать.





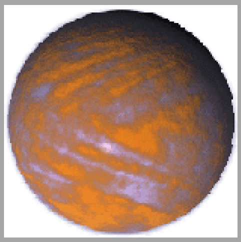
Инквизитор Аль-Сабаай, Ордо Ксенос

Аль-Сабаай лишь недавно получил статус Инквизитора, отслужив Интеррогатором у Инквизитора Ван Вайгенса. Пока Ван Вайгенс прочесывает самые границы Имперского космоса, Аль-Сабаай выискивает следы чуждого влияния на населенных мирах сектора. Вероятно, самый молодой Инквизитор Кабала, Аль-Сабаай глубоко религиозен, и его внешний вид вполне этому соответствует – он предпочитает посещать собрания кабала в монашеском облачении, накинутом поверх прочного и практичного карапакса.

Аль-Сабаай верит, что всё в галактике взаимосвязано, и что различные расы ксеносов и их ненависть к человечеству есть часть великой сети враждебности, порождённой самой галактикой. Галактика эта, по убеждению Аль-Сабаая, реагирует на человечество подобно организму, реагирующему на болезнь. Для него ксеносы (а также создания варпа) – не более чем симптомы враждебности, направленной против расы людей. Именно поэтому Аль-Сабаай убеждён, что всех ксеносов следует уничтожить, и в первую очередь тех из них, что способны оказывать влияние на людей. К видам этого влияния он относит не только ксенокульты и сопутствующую им духовную порчу, но и нелегальную перевозку особей и артефактов чуждого происхождения. Любой, имеющий дело с ксеносами или продуктами их технологии – враг человечества, и ничто не доставляет Аль-Сабааю большего удовольствия, чем возможность выследить одного из них и привести в исполнение вынесенный Кабалом приговор. «Профетикум Еретикус Тенебра» для Аль-Сабаая – не более, чем очередной плод манипуляций чуждого и враждебного человечеству разума.

Другие Миры Сектора

«41 Прай»



Прай – газовый гигант с потрепанной Имперской станцией на орбите. Едва работоспособная и почти позабытая более-менее уважающими себя купцами, станция (именуемая в реестрах «41 Прай») является широко известной в узких кругах перевалочной базой и оперативным центром массы нелегальных операций. Это не то место, где стоит бездумно прогуливаться – тут лучше одну руку держать на рукоятке пистолета, а другой – придерживать кошель с Тронами. Если знать, к кому обратиться, за определённую цену здесь можно раздобыть даже пыльцу иокантосского Призрачного Пламени. Если не знать, то всегда есть неплохой шанс прогуляться за борт.

+++Планетарные Данные+++

Галактические Координаты: 7/7/CS/H

Класс: 41 Прай – космическая станция.

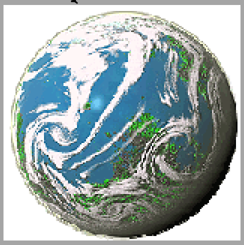
Субсектор: Голденнов Залив.

Контакты: Стабильные варп-маршруты на Иокантос, Клойстер и Регулус.

88 Тэнстар

Флотская база снабжения на удаленном колониальном мире (около 78 миллионов населения).

Эйкридж



Имперская глухомань, расположенная в Йозефовом Заливе и соединенная с остальным Сектором Каликсис парой полузаброшенных торговых маршрутов. Тем не менее, власть Империума тут сильна, а основной объём местной десятины составляют сырьевые и людские ресурсы – руда идет на постройку боевых кораблей Императора, а люди – на пополнение рядов Его армий. Для большинства жителей Эйкриджа Император и Империум – просто ещё один правитель. Местные обитатели редко могут даже помыслить о жизни в отрыве от ежедневных обязанностей – будь он батрак или мельник, его мало интересует мир, лежащий за границами его деревни.

Что касается аристократии, то за «высокородием» многих из них стоят лишь скверно подделанные бумаги, да мечи домашнего войска. Конфликты в их среде – как тайные, так и явные – непрестанны и ведутся за право распространить свою власть на очередной клочок земли или кучку людей. На Эйкридже именно сила определяет статус. Количество земель и людей, которыми владеет нобиль, напрямую определяет его место подле Верховного Короля, величайшего владыки планеты, помазанника самого Императора.

Владения Верховного Короля, именуемые Аскандией, занимают большую часть земель северного материка. Они простираются на тысячи миль, их населяют сотни тысяч людей, носителей различных культур, верноподданных вассальных князей, королей и королев. Это земля обрывистых гор, тёмных заснеженных лесов и бесконечных безлюдных равнин, однообразие которых лишь изредка нарушается примитивными деревушками, лоскутными покрывалами овсяных полей, да шаткими башнями ветряных мельниц.

За последние несколько лет, однако, относительная стабильность этого королевства и, фактически, большей части Эйкриджа, сгорела в пламени кровопролитной гражданской войны. Верховный Король умер, не назвав наследника, и оставил своих детей сражаться между собой в войне за престол, в которой сложили головы уже многие тысячи людей. Этот период, однако, оказался весьма продуктивным для местных аристократов, которые, прикрываясь пламенем большой войны, разожгли свои, локальные войны за расширение владений и разрешение старых споров. Кроме того, война привлекла интерес внешних сил, и на Эйкридже вскорости объявились торговцы и наёмники, делающие прибыль на своём боевом опыте, тренировке войск местных дворян и продаже современного вооружения.

Одним из тех, кто получил немалое преимущество от визитов иномирцев, стал князь Оркан, владетель города Ольракана. Именуемый Плавучим Городом, Ольракан расположен на южном побережье Аскандии, где зловонные Хитиновые Топи становятся тёмными водами Моря Скорбей. Город примечателен не только своими строениями, гнездящимися на верхушках медленно гниющих свай, вбитых в дно болот, но и близостью к одному из немногочисленных космопортов Эйкриджа – Острову Императора, расположенному в нескольких милях от побережья.

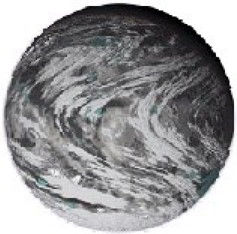
Князь Оркан значительно улучшил свое положение в ходе войны благодаря контролю над трафиком между Островом Императора и Аскандией, а также с умом заключённым договорам на поставку ценных грузов и опытных солдат для армий соседей-аристократов. Естественно, эта монополия разожгла великую зависть в сердцах его ближайших соседей – уже не раз в Ольракан являлись незваные гости на пушечных баржах, с мушкетами и в цветах враждебных ему лордов. Однако, до сих пор то самое оружие и те самые наёмники, что служили причиной этих недобрососедских выступлений, и обеспечивали Оркану блестящую победу. Врагов его, однако, это пока не останавливает, и они не оставляют попыток взять город силой.

+++Планетарные Данные+++

Класс: Феодальный Мир.

Субсектор: Йозефов Залив.

Бараспайн



Небольшой Имперский мир-улей.

+++Планетарные Данные+++

Класс: Мир-улей.

Субсектор: Адрантис.

Население: 2.000.000.000

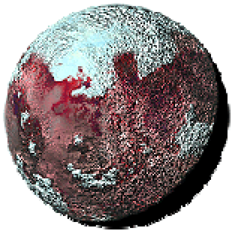
Климатический Феномен: Наждачные Ветра Бараспайна – штормовые ветра, достигающие скорости в 700 км/ч, несущие небольшие фрагменты керамического вещества, и способные буквально ободрать человека в лёгком доспехе до костей менее, чем за 30 секунд.

Статьи Экспорта: Когитаторные ячейки и керамика.

Тривиа: «Пусть жизнь тебя научит» – типичное бараспайнское проклятие.

Контакты: Стабильный варп-маршрут на Синтиллу.

Белакейн



Лорды-Техномаги этого древнего и некогда весьма влиятельного улья за прошедшие века утратили значительную часть своего авторитета в рядах Адептус Механикус. Некогда известный на всю галактику своим мастерством в изготовлении генераторов полей темпорального стазиса, сейчас этот мир сосредоточен исключительно на накоплении технологий и ревностном сохранении своей священной мудрости.

+++Планетарные Данные+++

Окружность Экватора: 18.000 миль.

Гравитация: 1,2 G.

Класс: Мир-кузница.

Год и Сутки: Белакейн обращается вокруг светила системы за 408 Терранских дней, а вокруг своей оси – за 30 Терранских часов.

Спутники: Естественных спутников нет, но на орбите планеты находится обширный судоремонтный комплекс и орбитальная оборонная сеть орудийных платформ.

Население: 2.700.000.000.

Средняя Температура: -40 С.

Атмосфера: Белакейн обладает слабой, непригодной для дыхания атмосферой, практически не способной защитить планету от «железного сезона», потока металлических астероидов, каждый год бомбардирующих поверхность планеты.

Планетарный Губернатор: Архимагос Дидус правит Белакейном из своего вита-бака на протяжении более чем трёх сотен лет. Гениальный учёный – о нем говорят, что он владеет самыми полными знаниями о стазис-системах во всем Империуме, ходят даже слухи, что века назад он был подмастерьем у техноадептов, что обслуживают Золотой Трон Терры и Усыпальницу Примарха на Макрагге. Более тридцати лет он не появлялся на публике, но продолжает выпускать декреты и производственные квоты при помощи планетарной сети духов машин, ежедневно принимая у себя только своих ближайших советников.

Его правление сурово, а спрос с рабов столь высок, что у них попросту не остаётся времени на попытки подвергнуть сомнению власть Дидуса или его мотивы.

Религия: Влияние Техножрецов на Белакейне весьма сильно, и Культ Бога-Машины является самой распространённой религией. Экклезиархия содержит несколько небольших часовен, с амвонов которых звучат проповеди о трудолюбии и смирении.

Климат: Белакейн – каменистая, почти безатмосферная планета с крайне скудными водными ресурсами. Впрочем, температура на её поверхности такова, что вся вода здесь находится в твёрдом состоянии. Залежи льда по большей части расположены под землей, и добыть их – дело очень непростое.

Тем не менее, недра планеты очень богаты железоносными рудами, из-за которых поверхность планеты с орбиты и кажется красноватой. Если добавить сюда огромные металлические астероиды Паневрийского пояса, то можно смело сказать, что Белакейн является крупным сырьевым центром в той же мере, что и миром-кузницей.

Общество: Жители Белакейна обитают в мрачных подземных городах, герметически запечатанных, чтобы уберечь драгоценный воздух от утечек. Каждый из городов расположен в непосредственной близости от обширных подземных ледников. Жизнь в этих городах сурова, и около 95% тамошних жителей – подневольные работники, всю свою жизнь обречённые провести в тяжких трудах на мануфакторумах или в шахтах, на добыче железа и льда.

Вода: Часть льда, добытого в шахтах, отделяют от общей массы, растопляют, очищают и распределяют среди рабочих.

Статьи Экспорта: Некогда Белакейн был одним из богатейших миров-кузниц, и, фактически, являлся Имперских масштабов монополистом в сфере технологий темпорального стазиса – от генераторов и проекторов поля до стазис-гранат. Тем не менее, за последние 500 лет поставки этих устройств истощились, и многие начинают говорить, что Белакейн, должно быть, и вовсе утратил искусство их производства.

Сейчас планета экспортирует генераторы самых разных типов поля, таких, как, к примеру, пустотные щиты – этот товар находит спрос на миллионах Имперских миров. Естественно, Белакейн производит и огромное количество оружия, отдавая, впрочем, предпочтение зенитным лазерным установкам корабельного калибра для Имперского Флота.

Статьи Импорта: Пищевые продукты и некоторые редкоземельные минералы.

Оборона: Белакейн является базой Несущих Свет, небольшого легиона Титанов, состоящего из пяти титанов класса «Вархаунд» и двух титанов класса «Ривер». Помимо того, присутствует значительный контингент Скитариев.

Наиболее значимым компонентом планетарной обороны, однако, является смертоносный Ординатус Белакейн, древнее и устрашающее устройство, установленное на шасси исполинского гусеничного краулера, и способное проецировать стазисные поля на очень значительные расстояния. Ординатус Белакейн может либо сформировать стазисный «пузырь», под защитой которого можно не опасаться дистанционных атак (любые «входящие» снаряды просто замирают в пространстве и времени), либо испустить конус темпорального излучения, способного за считанные секунды состарить что угодно на многие сотни лет. Гнев этого устройства никто не познавал на себе вот уже более пятисот лет, а само оно считается слишком ценным для того, чтобы покидать планету.

Клойстер

Этот негостеприимный мир является домом нищенствующего монашеского ордена, братья-послушники которого проживают в выстроенном тут огромном укреплённом монастыре. Говорят, что этот бастион возвели Чёрные Храмовники во времена Ангевинова Крестового Похода. Горе тем, кого они застанут в своей крепости, вернувшись.

Дреа

Этот агромир известен на весь сектор своей всепоглощающей монотонностью – его флора, фауна, небо и вода окрашены в различные оттенки серого цвета. Местные жители, известные своей флегматичностью, также могут похвастать пепельного цвета кожей и волосами. Ушлые торговцы делают немалые деньги, продавая дреанцам краски самых экзотических оттенков. Наиболее беспринципные из них делают ещё более солидные деньги на торговле галлюциногенными наркотиками, поскольку, по вполне понятным причинам дреанцы любят яркие цвета и субстанции, позволяющие их увидеть. Планетарный губернатор принимает различные меры, чтобы остановить наркоторговлю, но они, как правило, не дают заметных результатов.

+++Планетарные Данные+++

Галактические Координаты: 12-317/67/CS/NNE

Класс: Агромир.

Контакты: Стабильные варп-маршруты на Прол IX и Иокантос.

Мир-усыпальница Друзуса

Также именуемая Сентинелом, или Часовым, эта планета расположена на центробежной границе сектора и является местом упокоения Святого Друзуса. Скудный мир, основную часть поверхности которого занимают тусклые низины и соляные пустоши, благодаря постоянным визитам кораблей Чартистов поддерживает небольшое население, состоящее из пилигримов, обязующихся во время своего пребывания содержать в порядке саму Усыпальницу: строение из рокрита в пять километров высотой, расположенное в южном полушарии планеты. Усыпальница – единственное значимое искусственное сооружение этого мира. Там, на продуваемой насквозь каменной вершине горит вечный огонь Друзуса, поддержанием которого занимаются также паломники, многие из которых прилетают на Сентинел только для того, чтобы умереть именно здесь, а не где-то ещё. Уровень жизни на этом суровом мире невысок, а правительственных структур (равно как и законов помимо рубрик Имперского Кредо) здесь попросту нет. За пределами Усыпальницы («вне тени», как говорят местные) жизнь – постоянная борьба за выживание, не более того. Бесконечные безводные пустоши и пылевые равнины простираются до горизонта и далее – вся планета, по сути, являет собой пустыню без конца и края. Никого, кроме, разве что, мусорщиков и падальщиков, не встретишь за стенами святой обители, но и их исчезающе немного. Даже хорошо снаряженный человек вряд ли сумеет протянуть на безводных землях этого сурового мира более двух-трёх недель.

Тем не менее, Сентинел продолжает привлекать гостей и исследователей. В первую очередь это, конечно, пилигримы, желающие преклонить колени у подножия Усыпальницы Друзуса. Для многих этот акт равноценен самоубийству – путешествие к святому месту отнюдь недешево, а войти дозволяют далеко не каждому. Даже если ты попадешь сюда, гарантий возвращения нет никаких – дальние подходы к Усыпальнице завалены толстым слоем выбеленных ветрами костей и мумифицированных останков тех, кому не повезло.

Говорят, что в пустыне, окружающей Усыпальницу, можно найти ответы на интересующие тебя вопросы. Слухи эти, несомненно, происходят из-за влияния на разум окружающей человека пустоты и всепоглощающей жары. Как бы то ни было, пилигримы продолжают уходить в пустыню в поисках просветления. Любая не слишком долгая поездка на автомобиле или полёт на флаере вскоре приведёт любопытствующего искателя к костям этих несчастных – и единственным напоминанием о них останутся цепочки их следов, которые ветер задует ещё очень нескоро. «Уйти в безмолвие» – так это называют священники Усыпальницы. Слухи, однако, гласят, что в последний миг жизни, когда смерть уже касается тебя, тишина всё же открывает тебе истину, которую ты столь отчаянно искал.

+++Планетарные Данные+++

Галактические Координаты: 10-4/6/CS/NW.

Класс: Мир-храм.

Флора и Фауна: Слухи упоминают об обитающей на этой планете расе ксеносов. С определённостью можно сказать, что несколько видов панцирных жуков действительно обитают в пустынях этой планеты, питаясь друг другом и получая воду из росы, оседающей на их панцирях с каждым рассветом, но речь идёт не о них, а о древней расе инсектоидов, якобы обитающей в тоннелях глубоко под землей. Эти так называемые Шептуны (если верить бессвязным рассказам немногих вернувшихся «ходоков в безмолвие») являются носителями сложной и древней культуры, и предпочитают жить в выстроенной ими системе подземных тоннелей, лишь изредка выбираясь на поверхность. Шептуны (их называют так из-за звуков, которые издают, непрестанно двигаясь, их гигантские крылья) якобы владеют величайшими космическими истинами и секретами, которые вполне под силу постигнуть тому, кто внимателен и целеустремлён. Как бы то ни было, никаких артефактов и иных вещественных свидетельств существования Шептунов не было, и до сих пор нет.

Контакты: Стабильный варп-маршрут на Спекторис.

Даск

Даск, или Закатный Мир – дикий мир, именуемый Закатным из-за того, что здешний день мало чем отличается от сумерек. Местный климат весьма способствует росту и развитию грибковых организмов – даже местная фауна имеет грибковое происхождение.

Некогда Даск посетила Элана Неколебимая, Имперская миссионерка, сделавшая целью всей своей жизни возвращение в лоно света Императора самых тёмных уголков Империума. Говорят, что она носила на своём теле шрамы, достававшиеся ей на каждом посещенном ею мире. На Даске, во время дневного перехода по диким землям на неё напали местные хищники и также внесли свою лепту в облик святой.

+++Планетарные Данные+++

Галактические Координаты: 144269/CS/SW.

Класс: Дикий Мир.

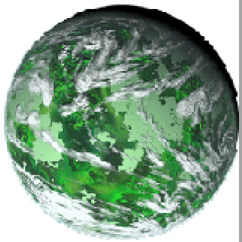
Субсектор: Мальфи.

Контакты: Стабильных варп-маршрутов к другим мирам Сектора Каликсис нет. Ближайшая значимая планета – Мальфи.

Эндрит

Полудикое население этого феодального мира поклоняется обломкам имперского крейсера, некогда потерпевшего крушение на этой планете. Остается неясным, ни когда именно крейсер разбился, ни каким уровнем технологического развития обладала планета до этой катастрофы.

Федрид



Густые леса Федрида столь плотны и столь густо населены опаснейшими хищниками, что попасть на эту планету можно только по особому разрешению. Федрид особенно популярен среди любителей охоты на опасную дичь и поставщиков бойцовых животных для гладиаторских арен.

+++Планетарные Данные+++

Галактические Координаты: 122/93/CS/E

Класс: Дикий Мир.

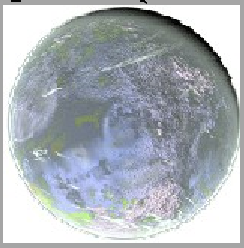
Статьи Экспорта: Федридский Древесный Транспорт – технически, это обычный шагатель, переоборудованный почти до неузнаваемости, оснащенный приплюснутым корпусом и шестью массивными и цепкими конечностями, напоминающими клешни: отсюда и происходит его наиболее распространённое название – «Древесный Краб». Эти «Крабы» способны нести сквозь древесные кроны высочайших на Федриде деревьев, вдали от подлеска, кишащего опасными хищниками, несколько тонн оборудования и охотничью партию численностью около десятка человек.

Флора и Фауна: Леса Федрида держат уверенную репутацию самого богатого на крупных хищников места. Любители охоты на крупную дичь могут проводить недели в спорах о том, кто же из обитателей этого «Охотничьего Рая» наиболее опасен, и так и не прийти к соглашению. Беспрекословно воздают должное лишь федридскому альтаку – далеко не самому опасному, но, пожалуй, наиболее свирепому из известных человечеству зверей.

Альтак – четвероногое млекопитающее, обликом и темпераментом напоминающее помесь терранской росомахи с крокодилом. Альтак непрерывно патрулирует территорию в окрестностях своего логова радиусом около двух километров, без раздумий атакуя любого нарушителя. Трупы альтак пожирает, или, в тех редких случаях, когда он уже сыт, просто разрывает в клочья, оставляя валяться на земле. Моча альтака обладает очень резким запахом, являющимся единственным предупреждением любому живому существу, входящему на территорию этого хищника. Охотники давно выяснили, что покрыв свое тело и одежду этой жидкостью, можно не опасаться большинства хищников Федрида – даже очень крупные животные предпочитают не связываться с альтаком. Более того, оказалось, что моча альтака отлично отпугивает даже хищников с других планет. Высокая эффективность выделений альтака в сочетании с трудностями, сопряженными с их добычей, делает это зелье очень дорогим и весьма редким.

Контакты: Стабильный варп-маршрут к Сеферис Секундус, основному торговому партнеру планеты.

Фенксворлд



Небольшой мрачный мир-улей в центростремительной части сектора; одна из ключевых баз снабжения Линейного Флота Каликсис. Есть мнение, что Фенксворлд является своеобразным «полигоном» для многих культов и иных секретных организаций, на котором они, так сказать, оттачивают мастерство, прежде чем перенести свою деятельность на доминантные миры типа Синтиллы или Мальфи. Как бы то ни было, культы здесь действительно чувствуют себя весьма привольно. Наиболее примечательной частью Фенксворлда можно считать Библиотеку Знания, самую солидную базу данных за пределами системы Прол. Наиболее интересной особенностью самой Библиотеки можно считать тот факт, что она находится под управлением планетарного губернатора и не входит в непосредственную Имперскую юрисдикцию. Конклав Каликсис предпринимал несколько (безуспешных) попыток прикрыть Фенксворлдскую библиотеку из-за значительного объема хранящихся в ней томов эзотерического содержания. Пока библиотека все ещё остаётся «семейным предприятием» под надзором губернаторской семьи – купеческого Дома Вааккон.

+++Планетарные Данные+++

Галактические Координаты: 1056/45/CS/H.

Класс: Мир-улей.

Население: 1.000.000.000.

Контакты: Стабильные варп-маршруты на Эйкридж и Царство Жиллмана.

Фервиос

Все жители Фервиоса проживают в единственном на всей планете городе – обширном, но обветшалом. Этот мир – родина весьма кровожадной культуры, в которой убийство считается вполне приемлемой формой разрешения споров и едва ли не единственным способом достичь высокого общественного положения.

Планета не всегда именовалась Фервиосом, и многие попрежнему используют её старое название – Вайзенрулл.

+++Планетарные Данные+++

Класс: Феодальный Мир.

Флора и Фауна: Стайгеры – тягловые животные, вскармливающие своих детенышей густым, жирным молоком. Фервиосская гадюка – крайне ядовитая змея.

Статьи Экспорта: Коллекционное холодное оружие.

Ганф Магна

Несмотря на множество очищений, в лесных массивах этого мира все ещё гнездятся орки – все, что осталось от их несметной армии вторжения. Сейчас они кучкуются небольшими племенами, обитающими в непроходимых чащах. Имперским поселенцам, в основном фермерам, приходится постоянно отражать их набеги.

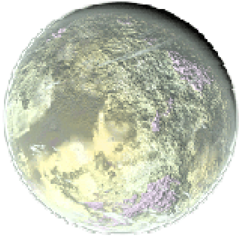
Грангольд

Мертвый мир, на котором стоит – точнее, выстаивает, несмотря на ярость стихий – единственное на планете строение, храм Святого Друзуса. В храме несут стражу два древних дредноута Ордена Железных Рук. Жестокая окружающая среда и неприветливая храмовая стража делают эту часовню довольно опасным для гостей местом, но слухи гласят, что «на Грангольде святой ответит на все вопросы».

Хид

Мёртвый мир, поле битвы времен Ангевинова Крестового Похода. Знаменит смертоносными огненными бурями, веющими над его поверхностью.

Клайбо



Вымерший мир, где среди вечно движущихся песков возвышаются лишь руины давно погибшей колонии. Суровый климат Клайбо предупреждает все дальнейшие попытки заново колонизировать этот мир. На ближайшей к планете луне расположена перевалочная база Флота.

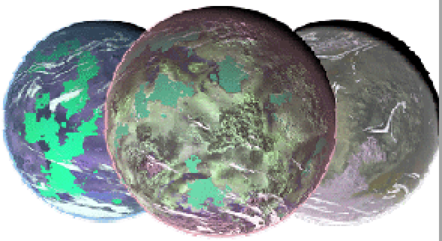
Со временем судьба Клайбо вошла в поговорки и стала обозначать безнадёжную, обречённую на провал попытку. «Все пошло как на Клайбо», или «Я старался как мог, но все вышло как на Клайбо» – весьма распространённые в секторе эвфемизмы.

Клайбо привлекает старателей и техноархеологов. Ходят слухи, что где-то здесь затеряны фрагменты священных СШК – следы неудачных попыток заселить планету. Некоторые мифы рассказывают о «ходячих чудищах», сородичах Амбулона, всё ещё бороздящих просторы тамошних пустошей. Достоверных данных ни об одном из этих слухов получено не было.

Лэндандер

Фрагментированная, ненадёжная земная кора этого мира свободно плавает на поверхности глубокого химического океана. Местные города крепятся к нижней части этих плавучих материков при помощи исполинской системы подвесов и распорок. Таких «подводных» городов насчитывается восемь, и общее число их жителей близится к миллиарду. Основную статью доходов Лэндандера составляют глубоководная добыча полезных ископаемых и химическая промышленность (перерабатывающие заводы, пользующиеся преимуществами уникального химического состава океанической «воды»).

Латэ



Трио квазимиров на окраине субсектора Мальфи, и величайший из миров-кузниц сектора, состязающийся с синтиллийским Ганметалом за звание крупнейшего производителя оружия в Секторе Каликсис. Эти три планетоида, Хет, Хеш и Хадд, вращаются по непостоянным орбитам вокруг своего светила, и их взаимное сближение периодически вызывает проявление гипергравитационных эффектов. В такие моменты промышленность Латэ переживает лихорадочное оживление, поскольку гипергравитация позволяет запустить производство особых, весьма редких металлов и сплавов. Клинки латэйского производства славятся на весь сектор своей исключительной, почти фантастической прочностью. Помимо них, одним из самых известных продуктов Латэ стали сверхплотные бронебойные боеприпасы для огнестрельного оружия. Эти так называемые «раздиратели» дороги, очень редки и зачастую продаются и покупаются поштучно. Урон, который они наносят слабой плоти, поистине страшен. Клинки, произведённые под светом Латэ, считаются священными. Лорд Хакс владеет рапирой, подаренной ему Магосом Луолом Ро, посланником Латэ при Синтиллийском дворе. Ходят слухи, что меч Вервая Черепа тоже выкован на Латэ и потому непобедим в битве.

Рабочая сила Латэ на удивление немногочисленна, но каждый, кто был рождён на одном из миров этого трио, обладает очень крепким телосложением, толстыми и прочными костями и значительной мускульной массой.

Латэ подчиняются Механикусам Марса, а потому скрытны и довольно замкнуты. Для посещения требуется особое разрешение и немалое влияние, чтобы его добиться, а для приёма незваных гостей существует братство воинствующих техножрецов, имеющих право взывать даже к устрашающей мощи Титанов, если того потребуют обстоятельства.

+++Планетарные Данные+++

Галактические Координаты: 7-2/34/CS/NNW.

Класс: Мир-кузница.

Субсектор: Голденнов Залив.

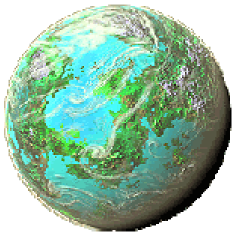
Контакты: Стабильный варп-маршрут на Лэндандер.

Лехайд Десять

Приятный, потенциально плодородный мир, в основном не заселенный. Разведка Ангевина определила Лехайд Десять как колониальную планету, но все попытки высадить на нее терраформирующие механизмы окончились неудачей. Поверхность планеты тут и там пятнают проржавевшие, полуразрушенные корпуса этих Имперских машин. Сопротивляемость планеты окультуриванию поистине необъяснима.

На орбите планеты расположена небольшая обсерватория, собирающая данные о Туманности Адрантис. Текучка кадров на станции не может не тревожить – год-два, и человек по неясным причинам попросту начинает терять рассудок.

Хиларион



Изначальным названием планеты, полученным ею после первого наблюдения командой эксплораторов процесса Солнцестояния, было Галорион, но из-за ошибки в транскрипции в каталоги Администратума она попала уже как Хиларион.

Большая часть населения этого агромира – свободные и крепостные крестьяне, жизнь которых проходит в работе на полях господ и, в краткие часы личного времени, на собственных участках. Деревни используют окружающие их земли путём севооборота, где каждый участок поля отдыхает под паром один сезон из пяти. Каждому крестьянину принадлежит участок земли, за который он обязан отрабатывать девять часов в день на своего господина. Работа эта не обязательно должна заключаться в обработке земли, и многие крестьяне отдают эту плату своим ремеслом, как то: кузнецы, углежоги, лесники, охотники, рыбаки, гонцы, крысоловы и прочие. Практически никто из крестьян не обладает концепцией мира за горизонтом – им известно лишь, что Император приглядывает за ними, а их труд идет на благо Империуму.

Дома Спектрум контролируют каждый свою часть поверхности планеты согласно заведённому изначально порядку: один Цвет на один регион, ни один Дом не должен владеть большей долей, чем остальные и, наконец, все дома должны быть повязаны кровным родством. Смешение Цветов может порождать малые дома, но владения этих домов обязаны пройти ратификацию Совета Цветов и даже после этого малый дом владеет землей лишь на основах доверительного управления. Таким образом, Спектрум использует малые дома с тем, чтобы держать объемы владений Цветов на должном уровне. Каждый Дом имеет право содержать собственную армию, но численность войск, в целях паритета, должна быть равной. Боевые искусства – удел исключительно благородных слоев населения, что позволяет улаживать диспуты военным методом «миролюбиво» и с минимумом затрат.

На планете поддерживается весьма значительное присутствие Экклезиархии – следствие как важности экспортного продукта планеты, так и высочайшего авторитета, которым в народе пользуется Имперский Культ. При резиденции каждого из домов обязательно состоит священник, и в каждой, даже самой маленькой деревеньке есть представитель клира, оправляющий службы, славящий Императора и напоминающий крестьянам о покорности Спектруму и Императору.

+++Планетарные Данные+++

Длина Экватора: 59.757 миль.

Гравитация: 0,95 G.

Класс: Агромир.

Субсектор: Азерот.

Год и Сутки: Хиларион обращается вокруг светила системы за 590 Терранских дней, а вокруг своей оси – за 28 Терранских часов.

Спутники: 2 «Луны». Луны эти вращаются в противоположных направлениях по орбитам, расположенным под прямым углом друг к другу и под углом 30 градусов к оси вращения планеты. В системе присутствует лёгкое колебание планетарной орбиты, но в феномен этот относительно стабилен. Из-за разницы в размерах двух лун фазы их очень различаются, но во время Солнцестояния происходит их встреча – событие, которое отмечают по всей планете. Этот праздник происходит раз в пять лет – в этот день солнце, обе луны и сам Хиларион выстраиваются в одну линию, формируя Нимб Императора – огнистую корону, венчающую большую из лун. Меньшая во время Солнцестояния продолжает светиться, несмотря на то, что в этот момент в этот момент она полностью отгорожена от солнца.

Большая часть населения попросту не подозревает, что меньшая, ближайшая луна имеет искусственное происхождение, являясь просто орбитальной станцией, космопортом для административных и карантинных нужд. Планетарное сельское хозяйство имеет очень большое значение, и должно быть защищено от любых внешних воздействий; именно поэтому каждый корабль, прежде чем получить разрешение на посадку, должен (при помощи персонала станции) пройти процедуру обеззараживания. Гостям рекомендуют не контактировать с местными, чтобы не смущать умы крестьян рассказами о мирах за границами небес.

Население: Приблизительно 750.000.000 – более точный подсчёт поголовья крестьян не представляется возможным.

Средняя Температура: 19 С.

Состав Атмосферы: Азот 75%, Кислород 21,95%, Аргон 0,93%, Углекислый Газ 0,137%, следовые количества иных газов и плавающее содержание (в среднем около 2%) водяных паров.

Планетарный Губернатор: Планетой правит Совет Цветов, состоящий из глав Семи Великих Домов – Домов Спектрум. Глава совета – наследный аристократ, верховенство которого определяется в ходе Солнцестояния, под священным светом Нимба Императора, во время ритуала Орлиной Зари. Все решения главы Совета должны получить одобрение большинства его членов. Эти решения нельзя принимать за год до Солнцестояния, и в первый год после него. Этот обычай значительно сокращает объемы политических подковерных интриг, и смягчает процесс перехода власти. Поскольку все дома так или иначе связаны родственными узами, сильные прения возникают редко – как правило, дело доходит лишь до мелких свар касательно торговых квот, налогов и неизбежного «единоличия», напрямую связанного с принадлежностью к правящей элите.

Дипломатическими миссиями Домов и надзором за «честной игрой» на транспортных узлах (в особенности тех, что связаны с внешним экспортом) ведает, как правило, Экклезиархия. Их нейтралитет гарантирует, что ни один из домов не получит преимущества над другими; эта система сдерживания работает столь давно и настолько стабильно, что ныне её редко подвергают испытанию.

Религия: Местные жители верят, что их удел предопределён свыше, и божественная воля Императора состоит в том, чтобы они достойно выполняли то, для чего рождены. Сильное присутствие Экклезиархии укрепляет эти убеждения ежедневно: каждая семья посещает службы хотя бы раз в день, и крестьяне покорно трудятся, получив напутствие и благословение от сельского священника.

Существует два других фактора, усиливающих влияние Имперского Культа. Первый – это Солнцестояние, раз в пять лет омывающее планету божественным светом Нимба Императора – бесспорного и очевидного знака благословления и доказательство божественного предназначения.

Второй – Священная Аквила, сберегаемая Экклезиархией, о существовании которой доподлинно известно лишь Домам Спектрум (что не мешает циркуляции самых фантастических слухов о ней среди простого населения). Аквила – центральный компонент ритуала Орлиной Зари, в ходе которого определяется преемник на пост главы Совета Цветов. Известно, что Аквила уже существовала, когда на планету высадились первые поселенцы – неоспоримый знак того, что мир был предназначен служить Империуму, Императору и Церкви. Аквила состоит из семи украшенных искусной резьбой колонн молочно-белого камня, похожего на мрамор с золотыми прожилками. Расположение колонн повторяет очертания Аквилы: Головы, кончики Крыльев, Лапы и Хвост, а также Камень Сердца в центре узора. Из-за постоянной температуры воздуха, или, быть может, из-за солнечного света, колонны всегда кажутся тёплыми на ощупь. На вершине каждой из колонн установлена стеклянная сфера; цвета сфер совпадают с цветами Домов Спектрум: Киновари, Янтаря, Цитрона, Изумруда, Сапфира, Аметиста и Фиалки. В ходе ритуала Орлиной Зари Солнцестояние озаряет один из домов, который и становится главой Совета Цветов на следующие пять лет. Божественный свет Нимба Императора проходит сквозь одну из цветных сфер, установленных на колоннах Аквилы, и окрашенный соответствующим Цветом луч падает на Камень Сердца, давая всем понять, что воля Императора выказана.

Священная Аквила находится в округе Цензория, под защитой Экклезиархии, в великолепном саду, составленном из растений всех произрастающих на планете видов, прорезанном каналами с хрустально-чистой водой и украшенном прекрасными статуями в честь Императора и Его святых. Содержанием и защитой Цензории, надзором за ритуалами и уходом за садом занимается особый монашеский орден Имперского Культа, Белое Братство. Ходят, однако, слухи, что якобы существует другая половина этого ордена, так называемое Чёрное Братство, занимающееся тайными операциями Экклезиархии и, буде возникнет в том нужда, усмиряющее недовольство крестьян и гордыню аристократов. Никаких доказательств существования Чёрного Братства нет, но, если слухи истинны, те, кто мог бы эти доказательства найти, уже давно не имеют какой-либо возможности их обнародовать.

Члены Благородных Домов находят в Цензории прибежище и место отдохновения – для этого нужно только получить одобрение от Белого Братства. Художники, композиторы и учёные Экклезиархии также являются частыми гостями Цензории – они проводят здесь время в ожидании озарения, которое позволит им продолжить творить во имя Императора. Одна из самых прекрасных молитвенных песней, «Скорбь Императора», была написана и положена на традиционную мелодию Геррмотцарда именно здесь, под сенью садов Цензории.

Климат: Поверхность планеты на 59% занята сушей; остальное покрыто водой, большая часть которой является пресной. Дожди регулярны, земля жирна, а реки полноводны. Время от времени случаются бури, особенно в месяцы, предшествующие Солнцестоянию, но, несмотря на поистине невероятные громы и молнии, их сопровождающие, они редко наносят значительный ущерб.

Плодородная почва планеты, похоже, способна взрастить практически любое посаженное в неё растение. Земли, которая не может стать сельскохозяйственными угодьями, крайне немного – есть регионы, где негде поставить даже деревню, не говоря уж о городе. Созревшее зерно должно быть убрано в кратчайшие сроки – совсем не из-за вредителей (хотя и из-за них тоже), но из-за того, оказавшись на земле, любые семена прорастают буквально в считанные дни. Именно по этой причине пол крупных строений выложен камнем, привезенным с гор или карьеров, невзирая на заоблачную стоимость его покупки и транспортировки.

Полюса планеты – гористые регионы, слабозаселенные и малопригодные для сельского хозяйства. Горный климат, однако, хорошо подходит для некоторых трав, поэтому они высеваются тут время от времени, и затем периодически собираются самыми отважными крестьянами, которых не пугают одиночество и трудности, связанные с их сбором.

Моря: На Хиларионе есть несколько небольших морей, или, как их называют, «озер слёз», но большая часть воды на планете – пресная и бежит в руслах ручьев и рек, которые питают огромные пресноводные озера. Воды этого мира заселены разнообразными (и довольно вкусными) водными формами жизни – существуют целые субкультуры, занимающиеся её добычей вдобавок к обычному меню. Некоторых обитателей «слёзных» вод особенно трудно изловить – они очень высоко котируются среди благородных ценителей. Ну а пир в честь Солнцестояния попросту не считается полноценным, если на нем нет радужного Пресноводного Ассорти.

В прибрежной зоне расположено несколько островов, но они находятся под контролем Белого Братства, и посещение их строго не рекомендовано.

Терраформинг: Никто из представителей нынешнего поколения (как, впрочем, и тех поколений, что присутствуют в анналах письменной истории) не помнит процесса терраформирования, более того, им неясна сама концепция терраформинга. Хиларион совершенен как он есть… возможно, даже слишком.

Флора и Фауна: К моменту прибытия первых поселенцев на планете существовало лишь несколько видов эндемичной фауны, теперь же мир животных весьма разнообразен, правда, все это разнообразие привнесено уже извне. В некоторых районах планеты ещё сохранилась изначальная флора, но в основном она уже давно заменена культурными растениями, привезенными колонистами.

Единственный местный вид, который был принят (и даже одомашнен) – это соколоястребы. Они стали охотничьими птицами, постоянными спутниками многих аристократов – среди всех слуг именно сокольничий обладает самым высоким статусом, а в его обязанности входит тренировка и забота о любимых птицах своего господина. Эти хищные создания очень напоминают своих терранских тезок, но могут похвастать более ярким оперением – от насыщенного бурого до красного и золотого; наиболее редкие экземпляры бывают даже зелеными и синими. Вполне естественным желанием любого благородного охотника является сокол, чьё оперение соответствует гербовому цвету Дома. Для некоторых домов стремление это очень непросто осуществить – тем выше награда сокольничего, которому удается вывести соколоястреба нужной расцветки. Перья покрывают тело соколоястреба целиком, за исключением головы (немного напоминающей голову рептилии). Перья на лапах имеют ту же длину, что на крыльях, и в полёте соколоястреб кажется четырехкрылым. Хвост этого существа длинен и гибок, и также украшен перьями, растущими в стороны по всей его длине. В отличие от хищных птиц Терры, соколоястреб обладает не клювом, но пастью, полной загнутых и острых как иглы зубов – что, конечно же, ничуть не умаляет его охотничьих качеств.

Существуют данные и о более крупных рептилиях, но вживую их встречают крайне редко, поскольку те предпочитают слабозаселенные гористые регионы и глубокие воды. Несколько человек могут похвастать трофеями, добытыми ими самими и их предками на охоте за этими ящерами, но новых трофеев становится все меньше с каждым столетием – в некоторых района Хилариона крупные ящеры уже давно стали не более чем персонажами сказок. Если очевидного объяснения пропаже скота или человека не найдено, крестьяне склонны обвинять в пропаже ящеров, а те, кто наблюдает в небе огненные полосы, однозначно скажут, что это, не иначе, дело одного из чудищ (помимо всего прочего, легенды гласят, что они умеют дышать огнём). Священники не делают попыток разубедить легковерных крестьян – страх только помогает держать их в узде; к тому же, даже точно зная природу огненных следов в небе, кто может с уверенностью сказать, что драконов не существует? Периодически молодым дворянам взбредает в голову, что было бы неплохо изловить одно из этих чудищ – в этом случае собираются совместные охотничьи партии юношей из благородных домов и организуются длительные экспедиции. Подобные практики считаются полезными, поскольку занимают благородную молодежь каким-никаким делом, и, к тому же, способствуют развитию товарищеских взаимоотношений между дворянскими семьями. Ну а если охота окажется удачной, то победителей ждут великие почести и громкая слава.

Планета выращивает достаточные объемы пищевых культур, чтобы накормить собственное население, а на экспорт идут самые разнообразные экзотические растения. Кроме того, в процессе колонизации в биосферу планеты было привнесено несколько видов инопланетной фауны – опылителей и разносчиков семян культурных растений. Кроме того, в первые дни колонизации через карантин просочилось достаточно особей животных-вредителей, чтобы создать устойчивую популяцию и продолжать изводить урожай и разносить болезни – как и на множестве других миров. Со временем Благородные Дома ввозили новые виды – в основном в качестве будущих охотничьих трофеев, но численность их популяции тщательно отслеживается и купируется, как только достигает угрожающей величины. Тягловые и верховые животные – базис транспортной системы Хилариона, тут либо тебя везет животное, либо ты идешь сам – без вариантов.

Экономика: Большую часть населения Хилариона составляют свободные и крепостные крестьяне (которые, в общем-то мало отличаются друг от друга). Они работают на Благородные Дома, трудясь и выращивая для своих господ пряности и благовония, которые затем идут на экспорт (эти подробности, впрочем, остаются тайной для крестьян – по их убеждению, Императору просто угоден их труд). Большую часть экономических сношений между крестьянами составляет бартер, но бывают случаи, когда в их руки всё же попадает пара Империалов или Орлов (местных монет). Благородные дома ведут между собой дела при посредстве и бартера, и денег: Империалов, Орлов и даже Тронных Золотых (хотя они и куда менее распространены). Семь орлов составляют империал, три империала – Трон. Экономика стабильна, патриархальна и сбалансирована, и ни один Дом не сможет получить преимущества перед другими – залогом тому служат кровные узы и статуты Совета Цветов.

Десятину Хилариона почти целиком составляют благовония, производимые для нужд Экклезиархии, а так же иные редкие и весьма ценные вещества растительного происхождения, имеющие спрос у знати Сектора Каликсис.

Общество: Основную массу населения Хилариона составляют свободные крестьяне. Правящей верхушкой являются дворяне, а низшую (довольно тонкую) социальную прослойку составляют крепостные, потерявшие свою независимость из-за неспособности прокормить семью и выполнять свои обязательства. Уровень технологии в основном средневековый, но Благородные Дома владеют некоторым количеством устройств, которые можно встретить и на более развитых мирах Империума. В общем и целом, похоже, что высочайшими технологиями на планете владеет Экклезиархия – используют они её в основном для оправления религиозных нужд, надзора за Благородными Домами и обеспечения поставок ценных растений.

Водные Ресурсы: Правители каждой области ответственны за производство пищи для своего населения, кроме того, между Домами ведётся активная торговля. Вода свободно доступна практически везде – деревни ставятся только там, где течет река, ручей или хотя бы бьёт ключ – в противном случае обязательно роется колодец.

Крестьяне производят пищу как для своих господ, так и для себя самих. Случаев голода не случалось за всю историю планеты, даже в первые годы колонизации, когда культуры ещё не прижились окончательно. Впрочем, даже если это произойдет, первый же статут Совета Цветов обяжет другие дома направить часть своих ресурсов на помощь голодающим, пока кризис не завершится.

Статьи Экспорта: Хиларион экспортирует в основном ароматические благовония, и почти все они идут на нужды Экклезиархии Сектора Каликсис. Деликатная природа благоуханной продукции, такой как ладан или мирра, требуют ручной обработки на всех этапах производства – иначе чистота аромата будет испорчена механическими примесями. Именно этот фактор лежит в основе самого социального устройства Хилариона – лишь достаточное количество крестьян способно обеспечить количество и качество, необходимое Экклезиархии. Как только эта система была разработана и установлена, логическим её продолжением стало выращивание и других редких растений и пряностей, для работы с которыми необходим кропотливый ручной труд, благоприятный климат и щедрая почва – к примеру, корицы и шафрана. Все это позволяет Благородным Домам поддерживать свой статус и периодически ввозить предметы роскоши, в частности, качественные ткани и учёных воспитателей для своих детей.

Статьи Импорта: Из-за строгости карантинного протокола Хилариона лишь очень немногое попадает на эту планету извне. Тем не менее, изредка находится новый вид растений, подходящий для выращивания на Хиларионе, и семена их после жёсткого и пристрастного изучения ввозятся на планету и высаживаются на одном из прибрежных островов. За посадками тщательно наблюдают монахи Белого Братства (ибо задание слишком ответственно, чтобы доверить его простым крестьянам), готовые немедленно уничтожить всю новую поросль, если обнаружатся признаки угрозы уже существующим видам. Помимо того, Белое Братство использует прибрежные острова для экспериментов со скрещиванием и выведением новых видов, но эта информация закрыта для простых обывателей.

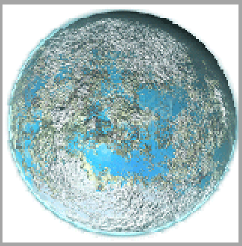
Конфликты: В отличие от многих других миров Империума, политический климат на Хиларионе относительно стабилен. Феодальная природа системы, учитывая толщину крестьянской социальной прослойки, вынуждает находить дипломатические методы решения конфликтов (как правило, при помощи династического брака), поскольку крестьянин (которому Император воспрещает давать в руки оружие), оторванный от поля, не сможет выращивать урожай – а это означает падение прибыли.

Оборона: Совсем не тот вопрос, что беспокоит большую часть населения. Спутники космопорта, на самом деле, обладают некоторым оборонным потенциалом – в основном в форме лазерных и ракетных установок, направленных на поддержку карантинных мер и обеспечение лояльности капитанов прибывающих кораблей. Если планете будет угрожать какая-либо серьёзная опасность, местные жители мало что смогут ей противопоставить, помимо призывов о помощи и искренних молитв Императору.

Имперская Гвардия: Набор не проводится. Большая часть населения планеты вряд ли сможет приспособиться к пребыванию вне родного мира, не говоря уж об освоении технологий, далеко выходящих за рамки их средневекового уклада.

Контакты: Хиларион малоизвестен за пределами субсектора Азерот, более того, даже факту существования этой планеты не придается широкая огласка, чтобы ограничить несанкционированный трафик. Вся планетарная торговля осуществляется через карантинную базу на малой «луне», и лишь доверенным торговцам с хартией Экклезиархии дозволено спускать на Хиларион лихтеры для ведения торговли и сбора десятинной продукции. В этом случае им разрешена посадка лишь в особо отведённой зоне, а на все время от спуска до возвращения лихтера на борт к экипажу челнока приписывается наблюдательница из Ордена Фамулос.

Каррик



Каррик, также известный космоплавателями как Рябой Мир, является единственной планетой своей системы. Несмотря на регулярные астероидные бомбардировки, очень холодный климат, повышенный уровень гравитации и присутствие на планете диких орочьих племён, пригодная для дыхания атмосфера позволяет проживать здесь некоторому количеству людей и нелюдей.

+++Планетарные Данные+++

Длина Экватора: 11.500 миль.

Гравитация: 1,41 G.

Класс: Мертвый Мир.

Год и Сутки: Каррик обращается вокруг светила системы за 345,5 Терранских дней, а вокруг своей оси – за 22 Терранских часа.

Спутники: У Каррика две луны. Первая, Фобос, является крупным, изрытым тоннелями астероидом. В пещерах Фобоса все ещё можно встретить следы орочьей технологии. Существующая теория гласит, что это не что иное, как останки древнего орочьего Каминя, притянутого на орбиту Каррика много тысячелетий назад. Вторая – Жемчужная Луна, покрыта водой и имеет собственное население и правительство.

Представляя собой второй по величине в своей системе источник гравитации, Каррик является жертвой постоянных астероидных бомбардировок. Орбитальная система обороны отстреливает наиболее крупные из них, те, что могут угрожать Каррику, но мелкие падают регулярно, уничтожая посадки и отдельные строения.

Население: около 10.500.000 (людей и нелюдей).

Средняя Температура: от -2 до +4 С.

Атмосфера: Азот 75%, Кислород 21%, Аргон 1%, Озон 1%, Углекислый газ 1,5%.

Религия: Консервативное ответвление Имперского Культа. Местное население не знает о Хаосе ничего, кроме нескольких народных сказаний и ошметков полузабытых учений. Из-за присутствия орков на планете весьма популярны взгляды Монодоминантов.

Климат: Не являясь, подобно Валгалле, ледяным миром, Каррик, тем не менее, довольно холоден, его полярные шапки весьма обширны, а снежные бури нередки даже на экваторе. Те, кто не озаботится теплой одеждой и укрытием, погибнут очень и очень быстро.

Климатические Зоны: Полярные шапки – зоны вечной мерзлоты. В основном не исследованы и необитаемы.

Моря: большая часть воды Каррика находится в полярных шапках, но у экватора можно встретить ряд мелких морей и озер. Большинство из них расположено в кратерах, оставленных метеоритами, рухнувшими на планету давным-давно.

Климатические Феномены: Электрические бури.

Инородная Флора и Фауна: Оркоиды (орки, гретчины и сквиги). Задолго до обнаружения планеты Империумом на Каррике потерпел крушение орочий Каминь. Холодный климат каким-то образом сковывает их рост, но летними месяцами в теплых областях планеты грибницы наливаются соком и, подчиняясь биологическим законам своего вида, вскоре появляется свежая популяция орков. Для борьбы с этой заразой ранней весной повсюду рассылают патрули с тяжёлыми армейскими огнемётами и приказом уничтожать любую подозрительную грибную поросль. Периодически в разных частях планеты встречаются орочьи банды, но они, как правило, малочисленны, плохо вооружены и не способны оказать достойного сопротивления.

Вода: В свободном доступе и достаточном количестве. Вода океанов Жемчужной Луны обладает высокой щелочностью, но очистительные заводы легко превращают её в питьевую. Многочисленные устройства для сбора дождевой воды также вносят свою лепту, хотя для иномирцев её вкус и может показаться довольно странным.

Статьи Экспорта: Минеральные руды для железистых сплавов, свинец, марганец.

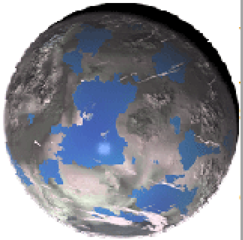
Статьи Импорта: Пища, готовая продукция.

Конфликты: Постоянная борьба с суровым климатом и регулярные стычки с орками волей-неволей заставляют людей Каррика относиться друг к другу относительно миролюбиво.

Имперская Гвардия: Каррик проводит набор в Силы Планетарной Обороны, но в Имперскую Гвардию людей не отсылает. Вместо этого, на Каррике расположено несколько поселений огринов, которых по достижению боеспособного возраста приписывают к различным полкам Имперской Гвардии Сектора.

Контакты: Каррик не способен прокормить собственное население без риска вспышки эпидемий голода. Он получает поставки пищевого планктона и морепродуктов со Спекториса и Жемчужной Луны.

Мальфи



Мир-улей, расположенный примерно в 800 стандартных дней пути от Синтиллы, основной промышленный и политический центр центробежных территорий сектора. Мальфи – субтропический, довольно мрачный мир разросшихся ульев и хабов. Количество его жителей не уступает количеству жителей Синтиллы, а основой планетарной экономики является машиностроительная и металлургическая промышленность. Правительство Мальфи всеми силами пытается бороться с величайшей, по их мнению, несправедливостью – они считают, что столицей сектора должна быть именно Мальфи, и яростно отвергают любые аргументы в пользу синтиллийского превосходства.

Как бы то ни было, но с учётом мальфийских суперконтинентальных ульев и почти полного отсутствия природных ландшафтов, Мальфи напоминает мир-улей Солнечного класса гораздо больше Синтиллы, и в этом смысле её претензии на столичность выглядят вполне обоснованно. Однако политика и демография – капризные дамы. Синтилла лучше расположена, а потому способна обеспечить более эффективное управление сектором.

Ранние правительства, возглавлявшие сектор сразу после Ангевинова Крестового Похода, размещали свои резиденции именно на Мальфи, но с тех пор Сектор значительно разросся, и ныне Мальфи остаётся лишь пограничным миром, хотя и настоящим колоссом в плане объемов как потребления, так и производства. Этому миру остаётся утешаться ролью столицы Мальфийского субсектора, охватывающего территории с отмыкающей и центробежной стороны от Синтиллы. Губернатор субсектора, Джендрос Каффик, подчиняется лишь самому Лорду Хаксу. Мальфи – седалище Администратума и нескольких банковских домов. Номинальным правителем планеты считается Её Высокопревосходительство Матриарх Глайдас.

Мальфи является средоточием поистине адских интриг (возможно, именно поэтому правители сектора так старательно избегают её). Несть числа придворным фракциям, взыскующим власти и внимания Матриарха. Центральный дворец – настоящий лабиринт залов и приёмных, ловушка, из которой, как говорят, способны выбраться не все, и якобы многие нашли там свою смерть, блуждая по бесконечным коридорам. Для прохода по дворцовому лабиринту существуют проводники, но и им нельзя полностью доверять. Каждый мотив и каждое действие на Мальфи является предметом сложных многоуровневых интриг. Найми не того проводника – и ты обречён на годы мелочной дипломатии и нежданных дуэлей. О Мальфийском дворце говорят как о «доме тысяч дверей» – и это отнюдь не преувеличение. Погружаясь в мальфийское общество, ты окунаешься в мир обмана. Лишь немногие возвращаются оттуда живыми.

Конклав Каликсис, который держит на Мальфи полноценный суб-официй, прекрасно осведомлен о том, что мир этот является настоящим рассадником диссентерства и ереси. Помимо множества политических фракций и подпольных групп, спонсируемых (и возглавляемых) местными благородными домами, ратующими за узурпацию звания столицы сектора (вот уже трижды за последние двести лет им почти удалось развязать на Синтилле открытую гражданскую войну), сама лицемерная и склонная к скрытности структура мальфийского общества является идеальной средой для самых разных сект и культов, с изумительной простотой скрывающих свою деятельность за изощренной и пропитанной ложью завесой повседневной мальфийской жизни. Стоит ли упоминать о том, что и забитые жизнью простые граждане всегда были благодатной и весьма благодарной паствой. В последние годы Конклав вплотную занимается двумя из этих культов, развернувших особенно активную деятельность и даже выбравшихся за пределы Мальфи.

+++Планетарные Данные+++

Класс: Мир-улей.

Субсектор: Мальфи.

Планетарный Губернатор: её Высокопревосходительство Матриарх Глайдас.

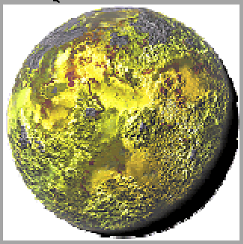
Общество: Маскарад, этот «культ», имеющий сильные связи с угрожающе большим количеством благородных домов, как считают, произрастает непосредственно из замешанной на тайнах и интригах мальфийской культуры. Его создатели взяли концепции лжи и изворотливости и возвели их в абсолют, получив базовую догму культа: ничто не является тем, чем кажется. Расширив её, они пришли к выводу, что человеческая жизнь и Империум есть видимость, и истинен лишь Хаос. Члены Маскарада верят, что «цивилизованный Империум» носит маску чистоты и нравственного долга, под которой скрывается природная предрасположенность человека к махинациям Варпа. Они верят, что со временем маски будут сброшены и человечество явит свою истинную сущность – сущность создания Хаоса.

Члены Маскарада, Маски, упиваются развратным и безнравственным поведением, наслаждаясь изощренностью фальши и мастерством лжи. Все члены состоят к культе анонимно, и на собраниях носят гротескные и яркие маски в стиле придворных маскарадов и театральных представлений. Подавляющее большинство Масок составляют члены благородных и высокорожденных семей, для которых культ – лишь прямое продолжение придворной жизни, интрига, возведённая в свой естественный абсолют. Большинство из них, однако, и не подозревает о тёмных истинах, лежащих в основе мировоззрения их собрания. Являясь в большей степени развратным тайным обществом, нежели культом, Маскарад до сих пор избегает полноценного очищения, и причин тому несколько: у них есть связи и влияние; их практически невозможно идентифицировать и выследить; и, наконец, они не представляют собой значительной угрозы как таковой. Маскарад не делает ничего для достижения каких бы то ни было целей – вся их идеология, похоже, служит лишь оправданием безнравственному поведению и лишним поводом устроить разнузданную оргию. Попытки Конклава Каликсис проникнуть в Маскарад, в основном бесплодные и неудачные, показали, что культ довольствуется лишь собраниями и коллективными службами в ожидании прихода «неминуемого». Они не обладают ни желанием устроить хаотическую революцию, ни стремлением ускорить её приход, поскольку, по их убеждению, она и без того неизбежна. Известно, что сам Кайден отзывался о Маскараде как об «ордене дилетантов», кучке извращенцев, а отнюдь не как об активном враге и первостепенной угрозе. Тем не менее, учитывая богатство, ресурсы и влияние вероятных членов общества, можно с уверенностью утверждать, что, если Маскарад вдруг решит приступить к активной деятельности, он, без сомнения, станет богатейшим и наиболее изворотливым культом Сегментума. Именно по этой причине некоторые ключевые члены Конклава склоняются к мысли, что Маскарад следует выкорчевать и уничтожить безотлагательно.

Сфера деятельности культа поистине устрашает: его субординаты и дочерние ложи были обнаружены на Синтилле, Сеферис Секундус, Иокантосе и многих других густонаселенных мирах сектора. Более того, следы его ведут на Эустис Майорис, что в Секторе Скарус, и даже на Кипру Мунди. Фактически, Маскарад есть везде, где присутствует влиятельная аристократия, и кое-кто прослеживает тенёта культа до самой Терры. Усугублению тревоги способствует и то, что за последние тридцать лет четверо внедренных в культ опытных, непреклонных оперативников Инквизиции с безупречным послужным списком в ходе следствия отступились от своего долга, нарушили данные при поступлении на службу обеты, и стали истинными членами Маскарада. Всегда следует помнить, с каким мастерством Маскарад соблазняет и совращает с истинного пути.

Контакты: Стабильные варп-маршруты на Лэндандер, Мир-Семя AFG: 218, Синтиллу, Ваксанид и Орбель Квилл.

Морвен VI



Этот безвоздушный и мёртвый мир привлек внимание членов Адептус Механикус целым рядом диковин, обнаруженных на нем. Строения, расположенные на поверхности планеты, принято считать остатками поселений цивилизации, уничтоженной или покинувшей планету за несколько тысячелетий до её открытия в 675.M41.

Факт того, что некогда эта планета была обиталищем органической жизни, бесспорен, поскольку геологическая разведка показала присутствие весьма значительных залежей нефти и природного газа. Подобные ресурсы очень важны для Империума, а потому нет ничего удивительного в том, что на Морвене VI в ожидании прибытия оборудования для добычи и транспортировки ископаемого горючего расквартирован полк Имперской Гвардии.

+++Планетарные Данные+++

Класс: Мертвый Мир.

Субсектор: Адрантис.

Длина Экватора: 11.500 миль.

Гравитация: 0,98 G.

Год и Сутки: Морвен VI обращается вокруг светила системы за 382 Терранских дня, а вокруг своей оси – за 25,5 Терранских часов.

Спутники: Естественных спутников нет, но на орбите этого мира находится Гиппокразийская Агломерация, космическая станция Адептус Механикус, на которой также расквартирован полк Бронтских Длинных Ножей. Планируется постройка системы орбитальных орудийных платформ.

Некоторые примечания касательно странностей атмосферы: Морвен VI обладает необычно разреженной и тонкой атмосферой для планеты своего размера.

Также заслуживает внимания тот факт, что атмосфера почти полностью состоит из азота.

Кислород, оксиды и водяной пар отсутствуют полностью, что вдвойне странно, поскольку многие геологические образования носят явные признаки воздействия волн, рек и дождей.

Планетарный Губернатор: Администратум пока не назначил Губернатора этого мира. Технически, на данный момент планета находится в юрисдикции Имперской Гвардии (Бронтских Длинных Ножей), соответственно, старший офицер полка также выполняет некоторые обязанности губернатора.

Географические Особенности: На поверхности Морвена VI часто встречаются необычные монолитные структуры неизвестного происхождения. Внешне они напоминают большие двухуровневые зиккураты, выполненные из толстых металлических плит.

Предварительные экспедиции эксплораторов Адептус Механикус определили, что эти строения являются полыми, металл, из которого они сделаны, Империуму неизвестен, а иногда (с определённой периодичностью), каждый из «зиккуратов» генерирует очень мощный электронный импульс.

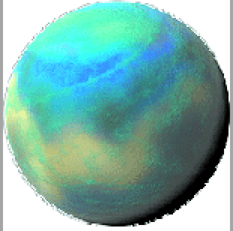
Хотя сплав, из которого состоит поверхность зиккуратов, неизвестен, свойства его весьма и весьма впечатляющи. Бригады сервиторов, оснащенных лаз-резаками так и не смогли прорезать стены и проникнуть внутрь строений. Инженер-провидцы Адептус Механикус считают, что прежде чем продолжить попытки разгадать секрет этих построек, необходимо вооружиться значительно более мощными и точными инструментами.

Текущий статус Морвена VI: Адептус Механикус покинули этот мир, придя к выводу, что для полноценного исследования планеты и её необычных строений необходимо изыскать дополнительные ресурсы.

Долгосрочные планы касательно планеты разнятся, но высокопоставленные члены Администратума склонны считать его потенциально ценным Миром-рудником, благодаря имеющимся в его недрах залежам полезных минералов, металлических руд и ископаемого горючего.

Тем временем, мир находится под охраной гарнизона Бронтских Длинных Ножей Имперской Гвардии, нашедших этот безвоздушный, но в остальном безмятежный мир идеальным полигоном для подготовки войск к боевым действиям в условиях непригодной для дыхания атмосферы.

ND0/K4



ND0/K4 – газовый гигант, атмосфера которого богата водородом, гелием и этаном – химикатами, широко применяемыми в различных производственных и промышленных процессах. Огромные обогатительные платформы, тщательно отбалансированные на сверхнизкой орбите, являют собой опасные, тесные лабиринты технических тоннелей, перерабатывающих комплексов и энергетических установок. Каждая из этих платформ – древний, буквально разваливающийся на куски реликт, лакомая цель для саботажа, успех которого способен серьёзно пошатнуть промышленность всего сектора. Экономический и социальный дисбаланс между правящей Техножреческой верхушкой и простыми рабочими, наряду с малочисленностью населения и относительной изолированностью также вполне способны разжечь пламя восстания против репрессивного культа Бога-Машины. Трения между Министорумом и Культом также не прибавляют стабильности. Кроме того, на одной из лун ND0/K4 расположены таинственные руины, и досужие слухи разносят россказни о подземных тоннелях и сокрытых там древних реликвиях. Никто не знает, что именно Техножрецы обнаружили в этих тоннелях, но, что бы то ни было, они охраняют эту тайну весьма ревностно, и никто из тех, кто входил в эти тоннели в поисках разгадки, так никогда не возвращался назад.

+++Планетарные Данные+++

Длина Экватора: 16.684 миль.

Гравитация: 1,23 G.

Класс: Мир-рудник.

Субсектор: Голденнов Залив.

Год и Сутки: ND0/K4 обращается вокруг светила системы за 43.010 Терранских дней, а вокруг своей оси – за 68 Терранских часов.

Спутники: Технически, вокруг планеты вращается 15 спутников, но лишь два из них представляют значительный интерес – остальные являют собой небольшие объекты астероидного типа. Луны и спутники имеют нумерацию от С.01 (внутреннего) до С.15 (внешнего). Помимо нумерации, персонал станций и посетители в разное время дали имена наиболее крупным лунам.

С.01, «Штаб» – самая крупная из лун, покрыта каналами и обширными долинами, бывшими некогда морским дном. Берега этих иссохших океанов усеяны лабиринтами древних обогатителей, насосных станций и прочих архаичных устройств, назначение которых ещё предстоит выяснить. В основном, поверья гласят, что некогда луна была покрыта морями жидкого водорода, который ныне исчез. Триумвират убежден, что строения эти старше самого Империума и относят их к эпохе Тёмной Эры Технологии. Некоторые из этих зданий все ещё обеспечены энергией и оснащены системами жизнеобеспечения. Команды эксплораторов нанесли на карты эти участки комплексов в надежде обрести данные СШК. Недавние находки показали, что строения простираются невероятно глубоко в недра планеты и, вероятно, пронизывают всю луну. Все попытки картографировать эти тоннели были приостановлены из-за крайне неблагоприятных условий и частых обвалов. Многие экспедиции, в частности, команда Ревикуса Тэйда, докладывали о целой сети тоннелей, высеченных в каменном теле луны. Но Ревикус же докладывал и о куда более фантастической находке. Он наткнулся на нечто, являющееся, судя по всему, огромным когитатором, размером, по меньшей мере, с хаб, спящий, но подключенный к источнику энергии. Кроме того, все признаки говорили о том, что дух машины этого величественного устройства до сих пор не покинул свою обитель. К несчастью, контакт с группой Ревикуса был потерян вскоре после того, как тот сообщил о своей находке. Все попытки повторить маршрут Ревикуса оказались бесплодными, и сей могущественный артефакт все ещё покоится внизу, в лабиринте тоннелей и шахт. Суеверные рабочие почитают эту луну проклятой и уверены, что показываясь в небе, она несет с собой беду.

Возможно, местные Механикусы уже присягнули силе, что лежит в недрах той луны, ибо они верят, что столь могучий когитатор есть не что иное, как Пророк Омниссии. Как бы то ни было, они, скорее всего, станут серьёзной преградой для каждого, кто вздумает проникнуть в тоннели.

С.02, «Путевые Врата» – Вторая луна играет роль перевалочной базы и склада для грузов, идущих с планеты. Атмосфера на луне отсутствует, а гравитация крайне слаба. Постоянных обитателей почти нет, большая часть персонала находится здесь на вахте, сменяясь раз в месяц. Большая часть поверхности луны покрыта складами и посадочными платформами. Офисы Управления Аэрокосмическим Трафиком, а также прочих, весьма немногих управляющих организаций расположены также на С.02.

Население: около 4.500. Техножрецы, которые управляют и поддерживают в рабочем состоянии гигантские сети частицеуловителей, составляют примерно одну треть жителей. Большая же часть местных обитателей состоит из портовых и цеховых рабочих, озабоченных выполнением скорее не технических, но чисто трудовых задач, связанных со сбором и обогащением собранных химикатов.

Средняя Температура: -193 С.

Атмосферный Состав: Водород – 73%, Гелий – 13%, Этан – 9%, Метан – 4%, Прочие – <1%.

Планетарный Губернатор: Миром правит Культ Бога-Машины, а потому планетарного губернатора назначает Триумвират из числа собственных членов. Текущий Губернатор – Машинист Префект Люксика Архельм.

Религия: Поскольку Техножрецы составляют весьма значительный процент населения, Культ Машины является превалирующим на планете. Экклезиархия, однако, содержит небольшие часовни на каждой из основных платформ.

Климат: Атмосфера непригодна для дыхания людей, а в сочетании с немыслимым холодом мира, удаленного на миллионы километров от светила системы, она несет практически мгновенную гибель для человека без надёжного пустотного скафандра.

Климатические Зоны: На планете наблюдается два перманентных циклопических шторма, расположенных приблизительно в районе магнитных полюсов газового гиганта.

Инородная Флора и Фауна: На самых крупных платформах размещены гидропонные и белковые фермы, где выращивают растительную и животную пищу для невеликого населения планеты.

Экономика: Большая часть жителей служит техножрецам, управляющим платформами, а в качестве валюты используются стандартные Имперские Троны. Десятиной планеты являются поставки обогащенного водорода и этана, а также иных промышленных химикатов, производимых местными заводами.

Метод, которым необходимые вещества добываются из атмосферы планеты, состоит в следующем: из основания каждой платформы нисходят шпили, тянущиеся вниз на многие мили. Эти шпили особым образом наэлектризованы и формируют электромагнитные сети, призванные улавливать частицы, носящиеся в бурлящей атмосферы планеты. Полученный «конденсат» непрестанно собирается, концентрируется и перекачивается в обогатительные цеха.

Общество: Техножрецы правят этим миром посредством Триумвирата. Членство в нем принадлежит владетелям трёх крупнейших платформенных сетей. Теснота, смертельная опасность окружающей среды вкупе со скудостью ресурсов для поддержания жизнедеятельности выливаются в строжайшую систему ежедневных запретов и ограничений. На практике всё это приводит к плотному государственному контролю производства, ресурсов и системы распределения благ. Несколько раз за историю планеты на станциях вспыхивали мятежи, в основном со стороны портовых рабочих, и в основном с требованием увеличить рационы или долю поступающих благ. Из-за промышленной природы поселений на ND0/K4, а также благодаря значительному присутствию Техножречества, мир этот довольно продвинут с технической точки зрения.

Вода: Вода – ключевой предмет импорта. Еду периодически тоже закупают, даже несмотря на то, что гидропонные фермы вполне способны прокормить население этого мира. Как уже упоминалось, порой случаются голодные бунты, но, как правило, их успевают быстро и решительно подавить.

Статьи Экспорта: Сжиженный этан, водород, гелий, метан и прочие промышленные химикаты.

Статьи Импорта: Пища, вода, промышленные инструменты и машинерия, сырьё для ремонта и эксплуатации обогатителей.

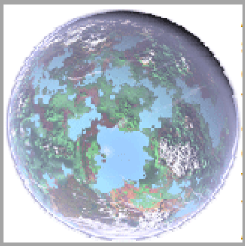
Страны и Континенты: На планете существует три крупных платформенных сети и несколько более мелких. Учитывая бедность воображения Техножречества, ничего удивительного в том, что именуются эти крупные сети Платум Праймус, Секундус и Трифектус. Каждая из сетей управляется небольшим советом Техножрецов, а главы этих малых советов и формируют Триумвират, правящий всей планетарной системой. Планетарный Губернатор избирается Триумвиратом из числа своих представителей.

Конфликты: История мира знает несколько крупных восстаний, как правило, со стороны рабочего класса, и направленных против Механикума. Также не прекращаются трения между Культом и Экклезиархией – фактически, Триумвират не раз обвинял Министорум в непосредственном подстрекательстве рабочих к бунту с целью захвата власти. Хотя до прямых конфликтов дело не доходило ни разу, молчаливое недоверие и постоянная подозрительность грозят со временем перерасти в нечто куда худшее.

Оборона: Техножрецы распоряжаются небольшим отрядом Скитариев, охраняющих запретные районы от проникновения непосвященных и выполняющих функции местной службы правопорядка. Изредка, во времена обострения противостояния, местные кардиналы запрашивают небольшое подкрепление, как правило, в виде двух-трёх взводов Адепта Сороритас.

Контакты: С точки зрения правителей сектора, ND0/K4 является заштатным миром-рудником, имеющим, однако, высокую значимость для промышленности региона. Тем не менее, средний человек, скорее всего, не знает даже о существовании этой планеты, разве что в форме очередной, одной из сотен, отметки на картах сектора. Ближайший крупный мир – Иокантос.

Орбель Квилл



На редкость безмятежный, пасторальный мир стад и пастухов, где, что самое интересное, никто не живет дольше сорока стандартных лет. Несмотря на то, что многие принимают эти слухи за шутку, «порог смерти» на Орбель Квилл – жестокая реальность. Гостям и путешественникам следует поостеречься, если их биологический возраст более сорока лет (даже по корабельному времени), ведь в этом случае на Орбель Квилле их подстерегает лишь прогрессирующий упадок сил и смерть в течение 36 часов. Очевидно одно: никому так и не удалось определить, что же именно убивает сорокалетних людей на Орбель Квилле, но что бы то ни было, исключений оно не делает. В южном полушарии планеты расположены руины ксенопроисхождения, но они никогда не были должным образом изучены.

Кроме того, в незаселенных частях планеты регулярно встречают эльдар – слишком уж часто для простого совпадения.

+++Планетарные Данные+++

Галактические Координаты: 2-2634/5/CS/NE.

Класс: Агромир.

Субсектор: Мальфи.

Контакты: Стабильные варп-маршруты на Мальфи, Синтиллу и Мир-Семя AFG:218.

Персепра

Этот довольно холодный и негостеприимный мир, тем не менее, буквально кипит жизнью. Персепра некогда была знаменитым миром-садом. Терраформирование превратило её в цветущий рай, где произрастали практически все известные в галактике виды растений. После сбоя терраформирующих машин населению пришлось строить огромные теплицы, способные защитить растительный мир планеты от постепенно ухудшавшегося климата, и теперь лишь наиболее стойкие представители ксено-флоры произрастают вне их прозрачных стен.

+++Планетарные Данные+++

Длина Экватора: 13.000 миль.

Гравитация: 0,4 G (1 G внутри тепличных комплексов).

Класс: Агромир.

Субсектор: Азерот.

Спутники: Вокруг Персепры обращаются три захваченных её гравитационным полем астероида, превращённых в орбитальные крепости.

Население: Большую часть населения планеты составляют сервиторы, бывшие подонки ульев, ныне переделанные и направленные трудиться на Великих Полях. Сотни этих сервиторов непрестанно обходят теплицы кругом, без остановки скандируя Стандартные Имперские Мотивирующие Лозунги («Мёртвое возвращается в землю. Из земли произрастают щедроты Императора. В смерти добываем мы победу», «Хлеб выигрывает войны» и тому подобное).

Кроме бездумных сервиторов, однако, на планете множество и иных обитателей – супервизоров, инженер-провидцев, биожрецов, безработных крестьян и беглых сервиторов. Некоторые из них обитают в полунезависимых тепличных коммунах, отдаленных и всеми позабытых.

Средняя Температура: -45 С (естественно, в теплицах температура значительно выше).

Атмосфера: Углекислый газ 95,72%, Азот 2,7%, Аргон 1,6%, Кислород 0,2%, Угарный газ 0,07%, Водяной пар 0,03%, Оксид азота 0,01% (внутри куполов атмосфера пригодна для дыхания: Азот 70%, Кислород 25%, Углекислый газ 2,5%, Аргон 1%, Озон 1%, следовые количества метана, ксенона, криптона, водяного пара и формальдегида).

Планетарный Губернатор: Планетарным губернатором, а также Великим Ортикультуралистом Персепры является Магос Биологис Гессайон. Он – первый в совете Магосов, контролирующих довольно крупную сеть теплиц, и его власть в остальных регионах весьма ограничена, поскольку каждый склонен оберегать от конкурентов методологию и специфику программ разведения и скрещивания.

Религия: Местные жители практически в полном составе являются последователями Бога-Машины, хотя гости из более ортодоксальных конгрегаций Культа зачастую находят местное поклонение Омниссии чересчур «сдобренными» противоестественным почитанием всего биологического. Ходят слухи о языческих культах, возносящих молитвы первобытным богам в глубине зеленых кущ стеклянных куполов.

Климат: Атмосфера планеты крайне тонка, почти как у Марса эпохи до терраформирования. Все сельское хозяйство ведётся внутри тепличных сетей, покрывающих большую часть поверхности планеты.

Климатические Регионы: Небольшие полярные шапки состоят из загрязненного льда. Естественных водоемов – за исключением декоративных прудов в наиболее крупных теплицах – нет.

Терраформирование: Персепра подверглась интенсивному терраформированию ещё в период, предшествовавший началу Имперских летописей Сектора Каликсис – вполне возможно, оно было проведено ещё в эпоху Тёмной Эры Технологии. Гигантские машины создали весьма благодатную планету, славную своим плодородием. Однако в последующие столетия знание о том, как эти машины работают, было утеряно, и обитателям Персепры пришлось переходить на куда более примитивные методы создания благоприятной для растений среды по мере того, как атмосфера планеты постепенно улетучивалась в космос.

В результате, большая часть поверхности Персепры покрылась обширными герметичными теплицами, собранными из огромных панелей, вставленных в густо орнаментированные, литого металла, каркасы. Внутри этих готических сооружений, большинство из которых достаточно велико, чтобы боевой Титан сумел встать там в полный рост, расположены многоуровневые гидропонные грядки, за которыми ухаживают многочисленные безликие сервиторы.

Флора и Фауна: Изначальная биосфера планеты была полностью вытеснена во время терраформирования.

За тысячелетия, прошедшие со времени постройки теплиц, в них успели сформироваться собственные экосистемы. Это привело к тому, что целые сегменты тепличных комплексов оказались заброшены из-за заражения враждебными ксено-формами (вроде пирусского слизевика или катачанской бритвенной лозы), сделавшими обитание там человека невозможным. Команды, вооружённые огнемётами и дефолиантами проводят регулярные зачистки этих тепличных отсеков, правда, сорняки всегда вырастают заново, с удивительной скоростью и упорством. Несмотря на риск, в заброшенные отсеки порой снаряжают целые экспедиции – либо для сбора ценных растений, произрастающих в древних гидропонных ложах, которые нет возможности переместить на более доступные участки, либо для поиска видов, о существовании которых забыли столетия тому назад.

Экономика: Вся экономика планеты вращается вокруг поддержания работоспособности теплиц и экспорта растений.

Общество: Фактически, планета является миром-биокузницей, находящимся в ведении Коллегии Биологика Адептус Механикус. Для увеличения урожаев в условиях ограниченного пространства применяются весьма продвинутые принципы Биологической Техномантии. Генетически сконструированные растения произрастают на гидропонных грядках, под присмотром сервиторов Механикума, принадлежащих Биожрецам Коллегии.

Подобный интерес к биотехнологиям считается среди прочих фракций Адептус Механикус почти еретическим, но мир этот показал себя слишком уж полезным для того, чтобы выдвигать против его правителей прямые обвинения.

Статьи Экспорта: Основной статьей экспорта являются массовые поставки пищевой и иной продукции растительного происхождения. Нега-зерно, выращиваемое в местных теплицах, является основой пищевого довольствия нескольких ульев, а праксианское железное дерево из дендрариев Персепры является немаловажным строительным материалом, распространённым по всему сектору. Лекарства и экстракты, получаемые из экзотических растений, также применяются в самых разных сферах, и весьма востребованы – как со стороны декадентствующей аристократии, так и со стороны некоторых полков Имперской Гвардии, не имеющими ничего против экспериментов с новыми формами стимуляторов.

Статьи Импорта: Органические материалы для удобрений и рабочие для переделки в агро-сервиторов.

Страны и Континенты: Отсутствуют.

Конфликты: Некоторые агро-сервиторы сохранили или заново приобрели часть самосознания, достаточную для того, чтобы восстать против своих хозяев. Их группировки постоянно организуют рейды, направленные на подрыв режима Великого Ортикультуралиста и освобождение других сервиторов.

Десятки тысяч лет сверхинтенсивного земледелия привели к появлению сорняков и болезней, иммунных к сильнейшим из известных Империуму токсинов. Хотя распыления специализированных газов достаточно для уничтожения большинства сорняков, многие необходимо обрабатывать вручную – огнём и плазмой.

Между последователями соперничающих Биомагосов также порой вспыхивают конфликты – они никогда не упускают возможности похитить или уничтожить урожай враждебной фракции. Более обыденные стычки между простыми жителями Персепры возникают не менее регулярно и на самой разной почве – к примеру седой, протравленный всеми ядами ветеран сил сдерживания сорняков никогда не поймет специалиста по эстетике, требующего любой ценой сдерживать наступление плотоядных растений на южные грядки до момента, когда там зацветет какой-нибудь особо редкий и красивый цветок.

Оборона: Являясь поставщиком жизненно необходимых ресурсов, Персепра находится под ревностной защитой планет, которые она обеспечивает – как от рейдеров ксеносов, так и от враждебных Имперских фракций, влекомых богатствами этого мира. В самих же теплицах кое-где можно встретить бункеры и огневые гнезда с установленными в них противотанковыми орудиями и тяжёлыми стабберами, как правило, расположенные в укрепрайонах у дверей, ведущих в давно заброшенные отсеки.

Имперская Гвардия: Набор не проводится. Более того, Персепра сама является крупным импортером живой силы – легионы сервиторов не являются самовосполняющимся ресурсом.

Контакты: Персепра расположена в Субсекторе Азерот и организует поставки пищи на многие миры Сектора Каликсис.

Прол IX

Этот людный, красно-коричневый мир является нынешним седалищем учёного ордена, именуемого Декаталогами Прола. Это девятая планета Звезды Переписчика издревле является штаб-квартирой Администратума. Более того, девять из десяти миров Прола являются царством официальных документов, финансовых отчётов, статистических выкладок, и прочих бумаг, покоящихся в бесконечных лабиринтах пыльных архивов. Сейчас на девятой планете осталось крайне мало пригодного для строительства новых архивов места, что вызывает весьма яростные дебаты в рядах Декаталогов: так называемые Центуристы желают начать эксплуатацию десятой, запретной планеты Прола, а их противники, именуемые Пиротистами, настаивают на уничтожении древних архивов на Проле I и возведении новых храмов информации на пепле старых. Эти две фракции непрестанно проводят бесконечные заседания и обмениваются полновесными, научно обоснованными исследованиями вопроса. Эти письменные труды – а некоторые из них в объеме перевалили уже за первую сотню увесистых томов – также не способствуют экономии места.

+++Планетарные Данные+++

Галактические Координаты: 251/56/CS/H.

Класс: Мир-улей.

Контакты: Стабильные варп-маршруты на Дреа и в Сектор Скарус.

Рет

Некогда Рет пользовался репутацией райского мира. Поверхность этой планеты практически целиком занимают бескрайние архипелаги золотистых песчаных островов, раскинувшихся на просторах теплого и безбрежного лазурного океана. Климат и безмятежность этого мира считались наилучшим лекарством для удручённого и утомленного разума. Более тысячи лет наследные монархи, правители этого мира, выстраивали эту репутацию и пожинали её плоды, пока двести лет тому назад путём военного переворота к власти не пришла семья Коул. Правление Коулов, Имперских нобилей средней руки, установило на этой мирной и беззаботной планете новую, более суровую интерпретацию Имперского Культа.

Ныне, все ещё сохраняя (до некоторой степени) статус привилегированного курорта для высших функционеров Адептус Терра и Имперских аристократов, Рет может похвастать небольшим, но весьма известным заведением для лечения психических расстройств под управлением Орденов Госпитальер Адептус Сороритас. В самом учреждении, Лечебнице во имя Святого Веро, расположенном на третьем по величине острове Рета, содержится около миллиона пациентов, страдающих от самых разных душевных расстройств. Лечебница – конгломерация госпиталей, клиник и часовен под присмотром исполненных сознания долга и верных своему делу сестёр.

Если верить слухам, многие несчастные пациенты Лечебницы Святого Веро на самом деле являются псайкерами, и причина их пребывания в лечебнице неизвестна. Очень немногим известно, что Инквизиция ссылает самых проблемных членов своей организации именно сюда, где их помещают в Келью Благословенного Покоя, секретный бункер, сокрытый под лечебницей и окружённый гексаграмматическими печатями, могучими серебряными сигилями и отборными отрядами Штурмовиков Инквизиции. Многих ценных слуг Императора, чьи таланты были признаны полезными для Империума, направляются на Рет для реабилитации, и, в некоторых случаях, для очистки разума.

+++Планетарные Данные+++

Длина Экватора: 22.768 миль.

Гравитация: 0,89 G.

Класс: Райский Мир.

Субсектор: Адрантис.

Год и Сутки: Рет обращается вокруг светила системы за 379 Терранских дней, а вокруг своей оси – за 22 Терранских часа.

Спутники: Тайдер (пустынная луна), Седвир (пустынная луна астероидного типа) и Дворец Кадиссар (орбитальная станция и казино).

Население: 640.000.000.

Средняя Температура: 31 С.

Атмосфера: Азот 78%, Кислород 21%, Аргон 1%, Углекислый газ 0,3%, Водяной пар (следовые количества).

Планетарный Губернатор: Джедедайя де Коул – полномочный представитель Его Императорского Величества Администратума на Рете. Здравомыслящий, несгибаемый наследный монарх, носитель строгих религиозных взглядов, он мало соответствует своим беззаботным владениям и беспечным подданным. К несчастью для ретийцев, любое проявление недовольства лишь ухудшает их положение, особенно если учесть весьма разветвленные связи семьи де Коулов и значительный контингент сил Магистратума, расквартированный на Рете.

Религия: Ретийцы, хотя и почитают должным образом Повелителя Человечества, склонны думать о нем в довольно абстрактном, нейтральном ключе. Ретийцы, как правило, беззаботны и предпочтут скорее жить спокойно, не обращая внимания на совершенные мелкие грешки, чем на всякий случай каяться без конца в грехах воображаемых. Хотя они довольно редко впадают в действительную ересь, многие иномирцы говорят, что во имя любви Императора им не помешала бы крепкая взбучка. К несчастью для ретийцев, нынешний губернатор согласен с этим мнением и всеми силами стремится претворить его в жизнь.

Климат: На Рете тепло и солнечно, а единственное проявление процесса смены времен года – начало и конец сезона муссонов в экваториальном поясе.

Моря: На Рете нет континентов и вообще крупных участков суши. Вместо них океан испещрен тысячами небольших коралловых островов невероятной красоты. Эти острова являются вершинами обширных коралловых рифов, которые покрывают большую часть морского дна планеты.

Флора и Фауна: Рифы являются домом для мириадов наутилин. Внешне эти яркие существа напоминают Терранских креветок, но не имеют с ними ничего общего: нынешняя их форма есть плод конвергентной эволюции. Наутилины различных видов доминируют в каждой из ниш планетарной экосистемы, и для человека опасны лишь очень немногие из них. Большая часть наутилин превосходна на вкус, но готовить их нужно свежими – если их вынуть из воды, они очень быстро портятся.

Общество: Население Рета разбросано по многочисленным островам, и большая часть их сообществ довольно мала – как правило, не более нескольких тысяч человек. Большинство жителей ведёт беззаботный образ жизни: конечно, их жизни сильно зависят от удачного улова, но воды ретийского океана столь изобильны, что тяжко трудиться почти не приходится. Островной общиной обычно управляет совет старейшин, а местным священникам Министорума оказывается вежливое, но равнодушное почтение. Планета не может похвастать тяжёлой механизацией, но уровень здешней технологии относительно высок – особенно распространены вокс-кастеры, ховеры (для путешествия между островами) и сети-глушители для рыбалки.

Статьи экспорта: Туризм и «здравоохранение». Де Коулы проводили попытки (увенчавшиеся относительно скромным успехом) влиться в межсекторный банковский бизнес и наладить поставки местных деликатесов.

Оборона: На планете расквартировано 56 полков СПО, подготовленных, в общем и целом, довольно посредственно. Основная масса этих солдат играет роль морской пехоты, приписанной к различным судам, патрулирующим крупные торговые маршруты. Семье де Коул также принадлежит боевой системный корабль класса «Монитор», носящий имя «Бдительный».

Имперская Гвардия: В прошлом на Рете проводился набор в Имперскую Гвардию, но единственным полком, добившимся хоть какой-то известности, стал 4-й Ретийский, в полном составе отправившийся на дно, когда их десантный транспорт был сбит на подлете к острову Иссиканда, во время Врранова Крестового Похода в М39.

Контакты: Рет расположен в системе Тефани и поддерживает контакт с мирами этой системы: Тефани, Тефани Минор и Сикулай. Ближайший крупный мир – Бараспайн.

Сорит

В центростремительной части Туманности Адрантис расположена уникальная горнодобывающая штрафная колония Сорит, знаменитая своими залежами заледеневших газов.

+++Планетарные Данные+++

Длина Экватора: 148.000 миль.

Класс: Мир-рудник.

Субсектор: Адрантис.

Спутники: Несколько небольших лун без названий, являющих собой не более чем необитаемые куски льда и камня. Самая большая луна, Лацирм, примечательна только размерами.

Население: 20.000 каторжников.

Климат: Смертельно холодный.

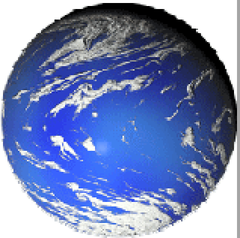
Атмосфера: Отсутствует.

Регионы: Вся планета представляет собой ледяную пустыню.

Имперская Гвардия: Набор не проводится.

Контакты: Стабильных варп-маршрутов на Сорит нет, так что путешествия на эту планету отличаются опасностью и непредсказуемостью. Когда варп-шторма ослабевают, на Сорит приходят корабли с Тренча и Бараспайна.

Спекторис



«Совершенный Океан» Спекториса поставляет богатую пищу для разнообразных домыслов и легенд. Одни говорят, что в его неисследованных глубинах обитают огромные разумные ксено-существа; другие утверждают, что разумен сам мир-океан.

+++Планетарные Данные+++

Галактические Координаты: 88/23/CS/SW.

Длина Экватора: 17.500 миль.

Класс: Агромир.

Год и Сутки: Спекторис обращается вокруг светила системы за 388 Терранских дней, а вокруг своей оси – за 24,6 Терранского часа.

Население: 2.000.000.

Средняя Температура: 35 С.

Атмосфера: Азот 72%, Кислород 25%, Аргон 1%, Озон 1%, Углекислый газ 0,5%.

Регионы: Вся поверхность Спекториса покрыта водами океана.

Флора и Фауна: Огромное разнообразие морских растений и животных, большая часть биомассы – разнообразные планктоны. Спекторийский клыкастый удильщик – крупнейший хищник Каликсиса. Эта похожая на угря ксено-рыбина достигает в длину 200 и более метров.

Экономика: Основная часть населения занята на работах на огромных плавучих рыбофермах, заякоренных к ближайшим подводным скалам и рифам сотнями крепежных кабелей. На планетарном арго деньги именуются «чешуей» или «ластами».

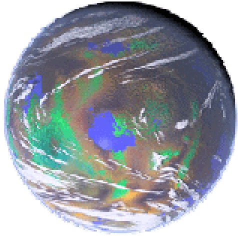
Статьи Экспорта: Планета является крупнейшим в секторе экспортером рыбы и морепродуктов.

Страны и Континенты: Отсутствуют. Единственный Имперский город на Спекторисе – Энкайден, расположенный на вершине высочайшего подводного пика планеты.

Имперская Гвардия: Набор не проводится. Фермерское и промысловое дело местных жителей и без того считается достаточно важным служением.

Контакты: Спекторис организует поставки пищи на многие миры Сектора Каликсис. Относительно стабильные варп-маршруты связывают Спекторис с Тренчем и Сентинелом.

Ваксанид



Ваксанид, полузабытая колония, расположенная на самом краю территории сектора, являет собой слабо обеспеченный мир, отчаянно желающий пробиться во «внутренний круг» планет сектора. Ваксанид экспортирует значительные объемы минеральных ископаемых и пищи (в основном рыбу и мясо), но, тем не менее, ему буквально приходиться бороться за выживание. Три миллиарда жителей этого мира подчиняются Лорду Ваксаниду, прямому потомку влиятельного Дома Ваксанидов, имеющему собственные владения на Синтилле, Мальфи и Регулусе. Благодаря своему нынешнему экономическому упадку мир постепенно скатился к состоянию беззаконного и опасного фронтира, особенно за пределами стен его центрального улья, Ваксанхайва. Планета знаменита своей гончарной керамикой, стекольной промышленностью и рыбными деликатесами. Помимо того, на планете расположена часовня в честь Святого Друзуса, являющаяся, по рассказам, чудотворной. Слухи рассказывают о потайном городе, сокрытом в каньонах экваториальных джунглей планеты. Согласно им, этот город является отражением Светозарного Дворца, населенным призраками его нынешних обитателей. Все экспедиции вглубь джунглей оканчивались неудачей, и лишь немногие возвращались оттуда живыми, полностью утратив при этом свой рассудок, и бесновато вопя о «серой смерти», преследующей их, а то и жутко погибая вскорости от самых разнообразных причин.

+++Планетарные Данные+++

Галактические Координаты: 735-4/445/CS/NNE.

Класс: Мир-фронтир.

Контакты: Стабильные варп-маршруты на Мальфи, Ганф Магну и Кальф.

Волонкс

Дикий мир, населенный кочевыми племенами, образ жизни которых исключает появление постоянных поселений, и, тем самым, заранее ставит крест на любых попытках более или менее серьёзного социального развития.

+++Планетарные Данные+++

Класс: Дикий Мир.

Субсектор: Адрантис.

Флора и Фауна: Песчаная Акула – опасная хищная рептилия, обитающая в пустынных регионах планеты. Скем – ядовитое растение, сок которого вызывает резкий анафилактический шок, и затем смерть, если не будет принято противоядие.

Статьи Экспорта: Сети из травы скем и местное оружие, ценимое некоторыми коллекционерами – болас, бумеранги и кинжалы из зубов песчаной акулы.

Мир-Семя AFG:218

Существует мнение, что этот мир некогда принадлежал эльдар, но, как бы то ни было, сейчас эта планета – полигон для геогенетических экспериментов с особями ксено-видов. Мир окружён кордонами Линейного Флота Каликсис.

Поселение 228

Новая колония, заложенная четыреста лет тому назад, является домом для восемнадцати тысяч семей, в поте лица обрабатывающих землю этого сухого, сурового мира. Хотя местные «обожрись-бобы» оказались вполне успешным экспортным продуктом, на плантациях Поселения 228 зреет недовольство. Семьи поселенцев, прилетевших сюда с Синтиллы, считают, что колонизационный договор был заключён обманным путём. Они утверждают, что истинные природные условия на планете совсем не так хороши, как было указано в данных колониальных исследований. Среди местных жителей постепенно растет антиимперское общественное мнение и упорное прореволюционное движение.

Слиф

Этот «внешний» мир, расположенный на самой границе с Сектором Скарус, необитаем. Однако он, можно сказать, знаменит своими серными вулканическими жерлами, через которые, как говорят, можно услышать шёпот самого варпа. Утверждают, что ткань реальности здесь очень тонка, и любой человек на грани естественного восприятия способен почувствовать вибрации имматериума.

Трентос

Эту нелюбимую Чартистами и Навигаторами систему окружает спутниковая сеть, буквально взрывающая окружающую космическую пустоту трансляцией Имперских литургий на всех доступных частотах. Ни одна живая душа не входила в пределы этой системы на протяжении вот уже тысячи лет, несмотря на то, что, по слухам, планеты Трентоса необитаемы и безжизненны.

Тренч

Небольшой мир-улей в Туманности Адрантис, пепелище долгой и беспощадной гражданской войны.

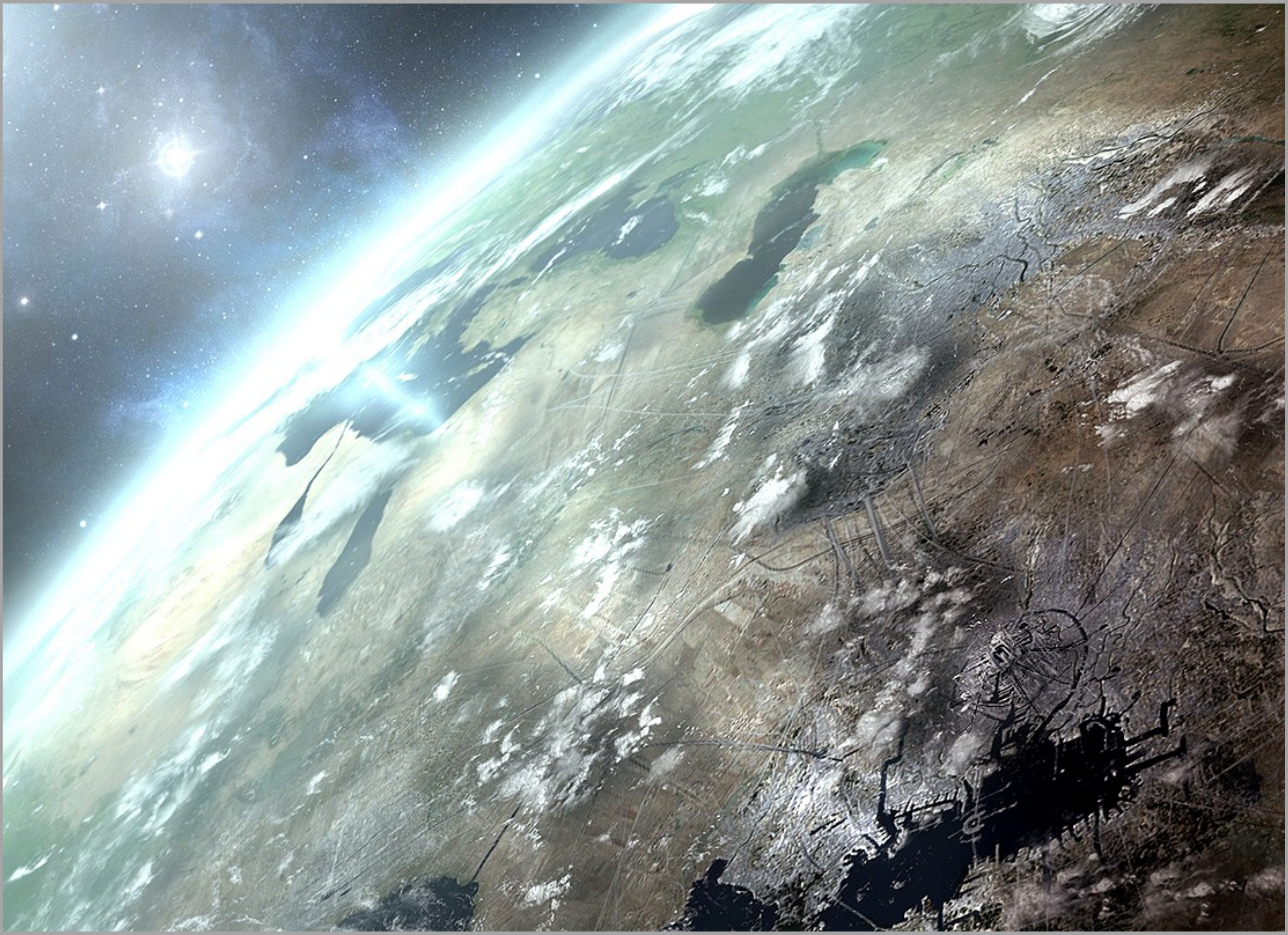
Во

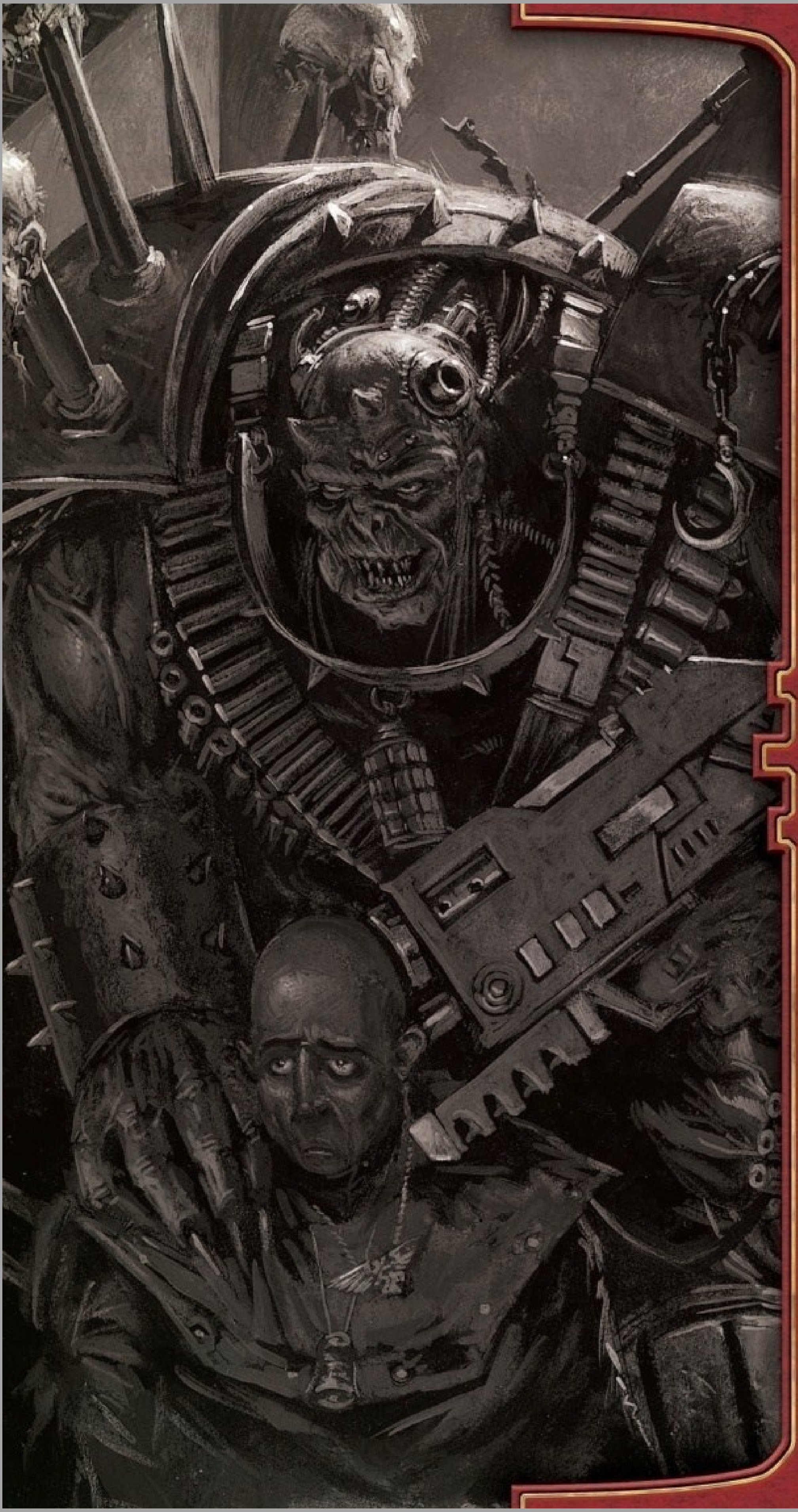
Мертвый мир. Крайне опасен.

Царство Жиллмана

Слаборазвитый феодальный мир, несущий бремя тяжкой Имперской десятины. Жизнь здесь скудна и вращается вокруг сельского хозяйства. У короля есть лазган, который, в общем-то, и делает его королём. Царство славно своей жестокостью и средневековым складом ума, а также историями о неосторожных иномирцах, которых местные сжигали на костре за обладание такими «ведьмовскими» вещами, как, скажем, вокс-линк.

Около восьми лет назад Царству «нанесло визит» Призрачное Солнце.





XII

ALIENS, HERETICS & ANTAGONISTS

TRAITS
•
TRAIT DESCRIPTIONS
•
MUTATIONS
•
DRAMATIS PERSONAE
•
THE BESTIAL & THE ALIEN
•
ANIMALS & VERMIN
•
FROM BEYOND
•
DAEMONHOSTS

Глава XII: Ксеносы, Еретики и Антагонисты

«Наша судьба – править вселенной, и телами ксеносов устлан наш путь».

- Лукреций VII, Инквизитор.

Против Аколитов брошена целая галактика опасностей – от простых смертных врагов до самых жутких и невообразимых кошмаров, тщащихся выбраться из пучин варпа, дабы сеять боль и страдание среди тех, кто попадется им на пути. **Dark Heresy**, оставаясь игрой про расследования, саспенс и устрашающие события, идет во вселенной, преисполненной войн и самых разномастных конфликтов. Помимо всего прочего, это означает, что персонажу на своём пути предстоит повстречать целое сонмище врагов.

Особенности

Умения и Таланты представляют собой способности и знания, полученные персонажем в течение его жизни. Особенности же являются врождёнными – следствием самой природы существа. Да, они могут быть получены и позже, но и в этом случае почти никогда не стоит вопрос их выбора или невыбора. Как указано в **Главе I: Создание Персонажа**, ИП может обладать некоторыми способностями, дарованными ему его родным миром, его судьбой, открытой в ходе Имперского Пророчества или приобретёнными в результате утраты рассудка, порчи и мутаций. Другие персонажи **Dark Heresy** также обладают своими способностями, характерными для каждого представителя их вида.

Таблица 12-1: Особенности

Особенность	Описание
Аморфный	Создание бесформенно и медлительно.
Бронированный	Броня существа увеличена на 2.
Автостабилизация	Оружие существа всегда считается Установленным.
Зверь	Автоматически проходит Тесты на Выживание в естественной для него среде. Тест на Силу Воли, чтобы не бежать из боя.
Слепой	Не способен видеть.
Жестокий Натиск	+3 к Урону от Натиска.
Копатель	Перемещается, закапываясь в землю.
Ползучий	Скорость вычисляется исходя из ½ Бонуса Ловкости. Передвижение по Сложной поверхности без штрафа.
Демонический	Двойной Бонус Выносливости против обычного оружия. Иммунитет к болезням и ядам.
Ночное Зрение	Может видеть в темноте.
Бестелесный	Невесомый и невещественный. На него не действует мирское оружие.
Страх	Заставляет других проходить Тест на Страх, чтобы избежать Шока и Сумасшествия.
Летун	Способен летать на любой высоте.
Потусторонний	Иммунитет к Страху, Подавлению, Безумию и воздействующим на разум силам.
Парящий	Способен летать на Бреющей высоте.
Машина	Получает иммунитеты и сопротивления.
Многорукий	Получает дополнительную атаку при Множественной Атаке, а также +10 к Выносливости и +10 к Силе при проведении Тестов, связанных с передвижением.
Природная Броня	Получает одно или более очков Брони на все части тела.
Природное Оружие	Безоружные атаки наносят 1d10+БС Урона.
Фазовый	Может переключаться между телесной и бестелесной формой в качестве Частичного Действия.
Одержимость	Может брать под свой контроль других существ.
Четвероногий	Скорость вычисляется исходя из удвоенного Бонуса Ловкости существа.
Регенерация	Может пройти Тест на Выносливость, чтобы восстановить 1 единицу Урона.
Размер	Определяет размер существа и связанные с ним преимущества и недостатки.
Сонар	Безупречно ощущает окружающее пространство в радиусе 30 метров.
Духовные Путы	Привязан к определённой сущности в обмен на некие преимущества.
Паникёр	Проваленный Тест Силы Воли заставляет существо бежать, не разбирая дороги.
Странная Физиология	Погибает, когда Урон равен Ранам.
Порождение Кошмара	Иммунитет ко всему, кроме Психосил, силового и святого оружия.
Коренастый	Бонус +20 при сопротивлении Захвату и Нокдауну.
Токсичный	Атаки этого существа ядовиты.
Сверхъестественная Характеристика	Увеличивает Бонус одной их Характеристик.
Сверхъестественные Чувства	Невероятно тонкое восприятие окружающего.
Сверхъестественная Скорость	Скорость существа определяется исходя из удвоенного Бонуса Ловкости.
Варп-нестабильность	Получив повреждение, существо должно само нанести Урон, или отправится обратно в варп.
Варп-оружие	Атаки существа игнорируют Броню.

Описание Особенностей

Аморфный
Amorphous

Аморфное существо не обладает какой-то конкретной формой тела, и способно всячески сжимать и растягивать его. Оно может изменять свой Размер на один шаг в обе стороны, не изменяя при этом своей скорости. Скорость существ с этой особенностью вычисляется исходя из половины его Бонуса Ловкости. Аморфные существа зачастую лишены обычных органов восприятия, и полагаются на Сверхъестественные Чувства.

Бронированный
Armor Plating

Существо заключено в бронированный панцирь, который увеличивает его Броню на всех частях тела на 2 единицы.

Автостабилизация
Auto-stabilized

Считается, что тяжёлое оружие существа всегда Установлено, а беглый и автоматический огонь требует лишь Частичного Действия.

Зверь
Bestial

Существо с этой особенностью – животное, и действует инстинктивно, а не рационально. Неважно, насколько велик Интеллект этого существа, это все равно интеллект животного. Существу с этой особенностью нет нужды проходить Тесты на Выживание в естественной среде обитания. Если существо не умирает от голода или не загнано в угол, оно должно пройти Тест на Силу Воли, если оно напугано, захвачено врасплох или ранено. При провале существо пытается бежать.

Слепой
Blind

Слепые существа автоматически проваливают все Тесты, основанные на зрении, в том числе, Тесты на Баллистик. Они получают штраф -30 к Тестам на Ближний Бой и большинство других тестов, которые подразумевают наличие зрения или полагаются на него.

Жестокий Натиск
Brutal Charge

Существо с этой Особенностью наносит дополнительно 3 единицы Урона при совершении Натиска.

Копатель
Burrower

Существо с этой особенностью способно двигаться сквозь твердые объекты, прокапываясь через них. Особенность сопровождается числом, обозначающим скорость передвижения в режиме копания. Как правило, такие существа способны прокапываться сквозь землю, камень, песок и тому подобные субстанции, а некоторые из них (это указывается в описании существа) могут закапываться даже в металлы. Когда существо роет, оно оставляет за собой тоннель. Существа на одну ступень Размера меньше, чем это существо, способны свободно проходить в этот тоннель. Каждый Раунд существует 50% шанс того, что тоннель обрушится.

Ползучий
Crawler

Черви, змеи и прочие подобные существа не ходят, но ползают или скользят. Скорость таких существ высчитывается исходя из половины их Бонуса Ловкости, зато они без штрафов передвигаются по любому Сложному Ландшафту.

Демонический
Daemonic

Демонические существа – порождения варпа, способные проявлять себя в реальном мире при помощи чистой силы воли, непостижимого голода или оккультных ритуалов. Существа с этой особенностью удваивают свой Бонус Выносливости против Урона, нанесённого чем угодно, кроме психосилового и святого оружия, психосил или других существ с этой Особенностью. Демонические существа иммунны к любым ядам и болезням.

Ночное Зрение
Dark Sight

Существо с этой особенностью способно нормально видеть даже в полной темноте и не получает пенальти за бой в слабо освещенных или вовсе не освещенных местах.

Бестелесный
Incorporeal

Бестелесные существа нематериальны и невесомы, способны проходить сквозь предметы, в том числе сквозь стены и оружие. Бестелесное существо получает бонус +30 к Скрытности, когда прячется внутри предметов. При желании такое существо способно не издавать ни малейшего звука и автоматически проходит любые Тесты на Бесшумный Шаг.

Бестелесные существа иммунны к простому оружию – все атаки просто проходят сквозь их тела, не причиняя ни малейшего вреда. Демоны, психосилы, варп-существа, другие бестелесные создания и противники, вооружённые психосиловым оружием, способны наносить бестелесному существу свой обычный урон. Бестелесное существо, в свою очередь, не способно воздействовать на материальный мир, и потому также не способно наносить урон «материальным» противникам, если у него нет особых способностей или Талантов. Два бестелесных существа наносят друг другу урон как обычно.

Некоторые устройства способны удерживать бестелесных существ, наиболее распространённый пример – корабельные генераторы поля Геллера. Сквозь него существа с этой Особенностью пройти не могут.

Страх
Fear

Существо с этой Особенностью обладает устрашающим обликом. Его Рейтинг Страха (от 1 до 4) означает, насколько именно страшно это существо. Чем Рейтинг выше, тем сложнее не повредиться рассудком, встретившись с этим существом. При сопротивлении Страху, вызванному этой Особенностью, применяются следующие модификаторы:

Рейтинг Страха	Описание	Штраф
1	Беспокоящий	+0
2	Пугающий	-10
3	Устрашающий	-20
4	Ужасающий	-30

Когда персонаж встречает существо с такой Особенностью, он должен пройти Тест на Силу Воли, модифицированный согласно таблице. В случае успеха, персонаж может действовать как обычно, при провале же необходимо кинуть кубик по **Таблице 8-4: Шок**, прибавив к результату +10 за каждую ступень провала Теста Силы Воли. Результаты могут быть самыми разными, но, как правило, персонажу ничего хорошего не светит. Подробности смотри в **Главе VIII: Мастер.**

Летун
Flyer

Существо с этим умением обладает природной способностью летать, будь то огромные кожистые крылья, странные энергии варпа или раздутые газовые полости. Эта Особенность всегда указывается с числом, означающим скорость полёта её обладателя. Подробнее смотри в **Главе VII: Игровой Процесс**.

Потусторонний
From Beyond

Сознание этого существа весьма далеко от таких критериев смертного разума, как хрупкость и вменяемость. Существо обладает иммунитетом к Страху, Подавлению, эффектам Безумия и любым психосилам, способным затуманить разум, смутить его или взять под контроль.

Парящий
Hoverer

Существа с ограниченной способностью к полёту, неспособные подниматься над землей выше, чем на пару метров. Как и в случае с особенностью Летун, число в скобках – это скорость полёта. Подробности о полётах смотри в **Главе VII: Игровой Процесс**.

Машина (x)
Machine

Существа с этой особенностью состоят из неорганических материалов, более прочных, чем слабая и податливая плоть. Машины не дышат, имеют иммунитет к вакууму, экстремально низкой температуре и любым психическим эффектам, имеющим влияние на разум. Машины также более устойчивы к любым повреждениям и имеют от 1 до 5 единиц Брони на всех частях тела (число в скобках). Эта Броня защищает существо, даже когда оно охвачено огнём (смотри **страницу 414**).

Многорукий
Multiple Arms

У этого существа более одной пары рук. Это прибавляет +10 к его Выносливости и даёт бонус +10 к Тестам Силы, имеющим отношение к Лазанью и Плаванию. Наконец, существо, используя в свой ход маневр Множественные Атаки, получает возможность нанести одну дополнительную атаку.

Природная Броня
Natural Armor

Это существо обладает прочной шкурой или твёрдым экзоскелетом, обеспечивающим ему некоторую защиту против атак. В скобках указывается количество очков Брони, которую даёт эта особенность. Броня покрывает все части тела существа.

Природное Оружие
Natural Weapon

Это существо обладает острыми клыками, когтями, иглами или иным дарованным природой оружием, при помощи которого оно может рвать и терзать врагов. Считается, что существо всегда вооружено. Атака наносит 1d10 единиц урона плюс Бонус Силы. Существо атакует при помощи своего Ближнего Боя, но не может Парировать своим Природным Оружием, с другой стороны, и разоружить его можно только, к примеру, отрубив лапу! Если не указано обратное, Природное Оружие считается Примитивным.

Рейтинг Угрозы

Все враждебные существа и персонажи в **Dark Heresy** обладают рейтингом угрозы, указанным в их описании, и основанным на классификации, принятой в Ордос Каликсис. Сам рейтинг состоит из двух частей: первая указывает на природу угрозы, а вторая измеряет степень её опасности для Империума.

Описатель Угрозы

Еретикус: Угроза, исходящая от самого человечества, среди которых еретические взгляды, преступления, восстания, бродячие мутанты, ведьмы и так далее.

Ксенос: Угроза, исходящая от особей нечеловеческой расы; то могут быть как сами ксеносы, так и продукты их богохульной природы, плоды их влияния или технологии.

Маллеус: Угроза, исходящая из варпа. Может быть как порождением этого адского измерения, так и продуктом его воздействия.

Обскуро: Природа этой угрозы либо неизвестна, либо не поддается анализу, либо просто не подпадает под остальные три категории. Этот же описатель присваивается в тех редких случаях, когда угроза уходит своими корнями в забытое прошлое самого человечества.

Степень Угрозы

Минима: В небольших количествах угроза минимальна и способна нанести вред лишь слабым или одиночным индивидам. Представляет опасность для неподготовленных или неопытных слуг Империума.

Минорис: В значительном количестве способны нанести ощутимый вред тем, кто встанет на их пути. Однако если число их не чрезмерно, или если у них отсутствует сильный союзник или предводитель, не представляют угрозы владычеству Империума над конкретным миром или местным владением Бога-Императора.

Майорис: Представляет собой значительную физическую или духовную опасность для гражданского населения, ощутимое препятствие для деятельности Имперских агентов, а нейтрализация значительного их количества может потребовать полномасштабного развертывания войск или привлечения элитных спецподразделений. Задачи по нейтрализации этих угроз, предотвращению распространения информации о них и пресечению их контактов с гражданским населением считаются первоочередными.

Экстремис: Угроза представляет собой смертельную опасность для любого, кто встречается с ней, и для её нейтрализации (как из-за самой природы угрозы, так и из-за сил, которыми та может обладать) требуется максимально быстрый и мощный отпор. Подобные угрозы способны нести опасность целым мирам, и, вовремя не локализованные, могут повлиять на всё царство Бога-Императора в целом.

Терминус: Уровень опасности, исходящий от этой угрозы таков, что почти любые, даже самые крупные войсковые соединения понесут значительные потери при столкновении с ней. С подобными угрозами можно справиться лишь огромной ценой, и, если существует опасность ее распространения, укрепления или усиления, то допускается принятие любых, даже самых отчаянных мер.

Фазовый
Phase

Существо с этой особенностью способно переходить из телесного состояния в бестелесное. В целом, эта особенность действует в точности как особенность Бестелесный, но существо может переключаться между состояниями по своему желанию, тратя Частичное Действие.

Бестелесная фаза также несет на себе определённые ограничения. Существо в этом состоянии неспособно пересекать преграды, заряженные психически, опечатанные священными знаками, а также энергетические поля, предназначенные искажать пространство или манипулировать варпом (например, пустотные щиты или поля Геллера).

Одержимость
Possession

Некоторые духи и отродья варпа обладают способностью вселяться в тела смертных. Это куда более коварный и болезненный процесс, чем любая форма ментального контроля, даже по сравнению с умением сильнейших псайкеров «надевать» на свой разум тела других людей – в случае с одержимостью сама суть атакующего варп-создания вживляется в тело носителя на фундаментальном уровне, позволяя этой сущности закрепиться в материальной реальности. Механизм одержимости описан ниже, но конкретные обстоятельства и природа самой сущности могут варьироваться очень широко. Демонхосты, будучи экстремально мощной разновидностью преднамеренной обрядовой одержимости, созданы удерживать и контролировать Демонов при помощи живых тел-носителей, являются особым случаем и будут рассмотрены отдельно.

Атака Вселением

Сущность должна приблизиться к жертве на расстояние нескольких метров и потратить Полное Действие. Сущность и жертва проходят Состязательный Тест Силы Воли каждый Раунд, до тех пор, пока один из них не наберёт на пять ступеней успеха больше другого – результаты каждого Раунда накапливаются, суммируясь с результатами всех предыдущих Раундов. Если сущность побеждает, она вселяется в тело жертвы. Если сущность проигрывает, она отступает, получает 1d10 единиц Урона, и на следующие 24 часа теряет возможность проводить Атаку Вселением против этой жертвы.

Эффекты Одержимости

Вселившаяся сущность полностью сливается с телом жертвы и способна управлять им, несмотря на боль и нанесённые раны (более того, сущность способна увечить и изменять тело жертвы, следуя зову малейшей своей прихоти). Жертва увеличивает свою Силу и Выносливость на 10 и получает 1d10 Ран. Интеллект, Восприятие, Сила Воли, Товарищество, Пси-рейтинг и Психосилы жертвы, если таковые имеются, заменяются показателями сущности. Все ментальные Умения и Таланты жертвы также теряются, и вместо них используются ментальные Умения и Таланты сущности.

Сущность может попытаться воспользоваться воспоминаниями и навыками жертвы при помощи успешного Теста на Интеллект. В случае Демонической одержимости жертва имеет шанс подвергнуться немедленной мутации, которая будет усиливаться и дополняться новыми мутациями тем сильнее, чем дольше длится одержимость. Подробности зависят от конкретной сущности и целиком отдаются на откуп Мастеру.

Выживание После Одержимости

Если жертва выживет, а сущность будет изгнана экзорцизмами или иными методами, Выносливость и Сила Воли жертвы навсегда понизятся на 2d10 единиц. Помимо того, она получит 1d10 Очков Безумия.

Альтернативные правила, связанные с Одержимостью и её последствиями, можно найти в **«Книге Радикала»**.

Четвероногий
Quadruped

Четвероногие существа передвигаются значительно быстрее своих двуногих собратьев. Чтобы вычислить их Скорость, удвой их Бонус Ловкости. Эта особенность подразумевает существ с двумя парами ног. Если их больше, увеличь множитель Бонуса Ловкости на единицу за каждую дополнительную пару (шестиногие получают БЛх3, восьминогие – БЛх4). Существо более чем с восемью ногами относится, скорее, к Ползучим.

Регенерация
Regeneration

Существа с этой особенностью очень быстро исцеляются. Каждый Раунд, в начале своего Хода, существо проходит Тест на Выносливость, и, в случае успеха, восстанавливает одну единицу Урона. Способность прекращает свое действие, когда существо погибает.

Размер
Size
Группа Особенностей: Крошечный, Миниатюрный, Маленький, Средний, Большой, Огромный, Гигантский.

Все существа подпадают под одну из семи категорий размера, указанных в таблице ниже. Размер влияет на Скорость и на то, насколько легко или сложно попасть по существу в битве. При вычислении скорости сначала применяется модификатор за размер, и только потом модификаторы от всех остальных Особенностей и Талантов). Для сравнения, типичной целью Среднего размера является человек.

Таблица 12-2: Модификаторы за Размер

Размер	Мод.	Скрытность	Базовая Скорость
Крошечный *[Minuscule]*	-30	+30	БЛ-3
Миниатюрный *[Puny]*	-20	+20	БЛ-2
Маленький *[Scrawny]*	-10	+10	БЛ-1
Средний *[Average]*	0	0	БЛ
Большой *[Hulking]*	+10	-10	БЛ+1
Огромный *[Enormous]*	+20	-20	БЛ+2
Гигантский *[Massive]*	+30	-30	БЛ+3

Сонар
Sonar Sense

Существо с этой Особенностью воспринимает окружающее, испуская высокочастотный звук, отражение которого позволяет точно определять положение любого твёрдого объекта в радиусе 30 метров. Другие существа, оказавшись в зоне действия сонара, способны при помощи Трудного (-10) Теста на Бдительность расслышать его как некий тонкий писк.

Духовные Путы
Soul Bound

По каким-то особым соображениям душа этого существа связана с неким высшим предназначением или другим существом, в обмен на некоторую степень защиты. Когда эта особенность берётся впервые, необходимо выбрать сущность, к которой будет привязано существо. Многие Имперские псайкеры, в особенности астропаты, духовно связаны с Императором, в то время как колдун хаоса, скорее, будет обладать связью с одним из Губителей. Псайкер, имеющий духовную связь, при определении результата броска по **Таблице 6-3: Варп-прорывы, стр. 367**, бросает дополнительный d10, и выбирает тот результат, который его больше устраивает.

Обретая духовные путы, персонаж выбирает один из следующих эффектов: 1d10 Очков Безумия, перманентную утрату зрения, потерю 1d10 очков одной из Характеристик или (если путы связывают его с Губительными Силами) случайную мутацию.

Вдобавок ко всему, персонаж отныне находится в неоплатном долгу перед связанной с ним сущностью, которая вполне может потребовать различных «услуг» или начать вводить новые условия.

Паникёр
Stampede

Каждый раз, когда существо с этой Особенностью проваливает свой Тест Силы Воли, оно впадает в панику и сломя голову бросается бежать с максимально возможной скоростью, пока источник опасности не исчезнет или не будет растоптан (Урон при затаптывании равен Урону его Природного Оружия, или 1d5+БС, если такого оружия нет). Одно пугливое существо, впав в панику, тут же вызывает панику у всех пугливых существ, которые его видят. Массовая паника длится до тех пор, пока опасность не исчезнет из вида, или не пройдет 1d10 минут, смотря что из этого произойдёт позже.

Странная Физиология
Strange Physiology

Существо с этой Особенностью имеет необычную, чуждую или просто очень странную анатомию. Все попадания считаются попаданиями в Тело, а смерть наступает, когда накопленный Урон сравняется с Ранами существа, или превысит это значение.

Порождение Кошмара
Stuff of Nightmares

Некоторые варп-сущности настолько могущественны, что их тела практически невозможно повредить или уничтожить. Они полностью иммунны к ядам, заболеваниям, вакууму, большей части природных опасностей, Кровотечению, Оглушению и любым Критическим Эффектам, кроме тех, что означают немедленную смерть. Эффекты этой Особенности не распространяются на Урон, нанесённый психосилами, психосиловым или «святым» оружием.

Коренастый
Sturdy

Коренастое существо трудно сдвинуть с места, оно получает бонус +20 к Тестам на сопротивление Захвату и таланту Нокдаун.

Токсичный
Toxic

Существо с этой Особенностью ядовито. Токсины могут вводиться в организм во время атаки (цель, успешно пораженная природным оружием существа, должна пройти Тест на Выносливость), при контакте с кожей существа, или при вдыхании его выделений – в этом случае Тест на Выносливость нужно проходить в момент незащищённого телесного контакта с существом, или при приближении к существу на достаточное расстояние. Как бы то ни было, провал означает, что цель была отравлена. Типичный яд наносит 1d10 единиц Урона, игнорирующего Броню. Яд, однако, может иметь и иную природу – в этом случае его эффекты указаны в описании существа.

Сверхъестественная Характеристика
Unnatural Characteristic

Одна или несколько Характеристик существа Сверхъестественны. Каждый раз, когда берётся эта Особенность, выбери Характеристику и удвой её Бонус. *Например, существо с Силой 41 обычно обладает Бонусом Силы 4. С этой особенностью его Бонус Силы увеличится до 8.* Обрати внимание, что при Сверхъестественной Ловкости Скорость существа не увеличивается – для этого есть отдельная Особенность.

Эту особенность можно брать несколько раз. Каждый раз при этом можно выбрать как новую Характеристику, так и любую из тех, что была выбрана до этого. Каждый раз, когда эта

Особенность применяется к ранее выбранной Характеристике, множитель Бонуса просто возрастает на единицу. *Т.е. первый выбор даёт множитель х2, второй х3, третий х4 и так далее.* Помни, что эта особенность не влияет на Скорость существа.

В ходе Состязательного Теста Характеристик к ступеням успеха Теста прибавляется множитель Бонуса этой Характеристики. *Например, Гибальт (С32) пытается высвободиться из лап Демона (С35, Сверхъестественная Сила (х2)). Это Состязательный Тест Силы, в котором Гибальт выбрасывает 12 (2 ступени успеха), а Демон – 15 (2 ступени успеха от броска, плюс 2 от Сверхъестественной Силы в сумме дают 4 ступени успеха). Гибальт не смог вырваться из смертоносных объятий Демона.*

Сверхъестественные Чувства
Unnatural Senses

Существо способно воспринимать окружающее его пространство при помощи чувств, отличных от зрения или слуха, при помощи особых органов, чувствительных волосков на коже или иных сенсорных приспособлений. Эта Особенность подразумевает указание дистанции, на которой эти чувства работают – как правило, это расстояние равно 15 метрам.

Сверхъестественная Скорость
Unnatural Speed

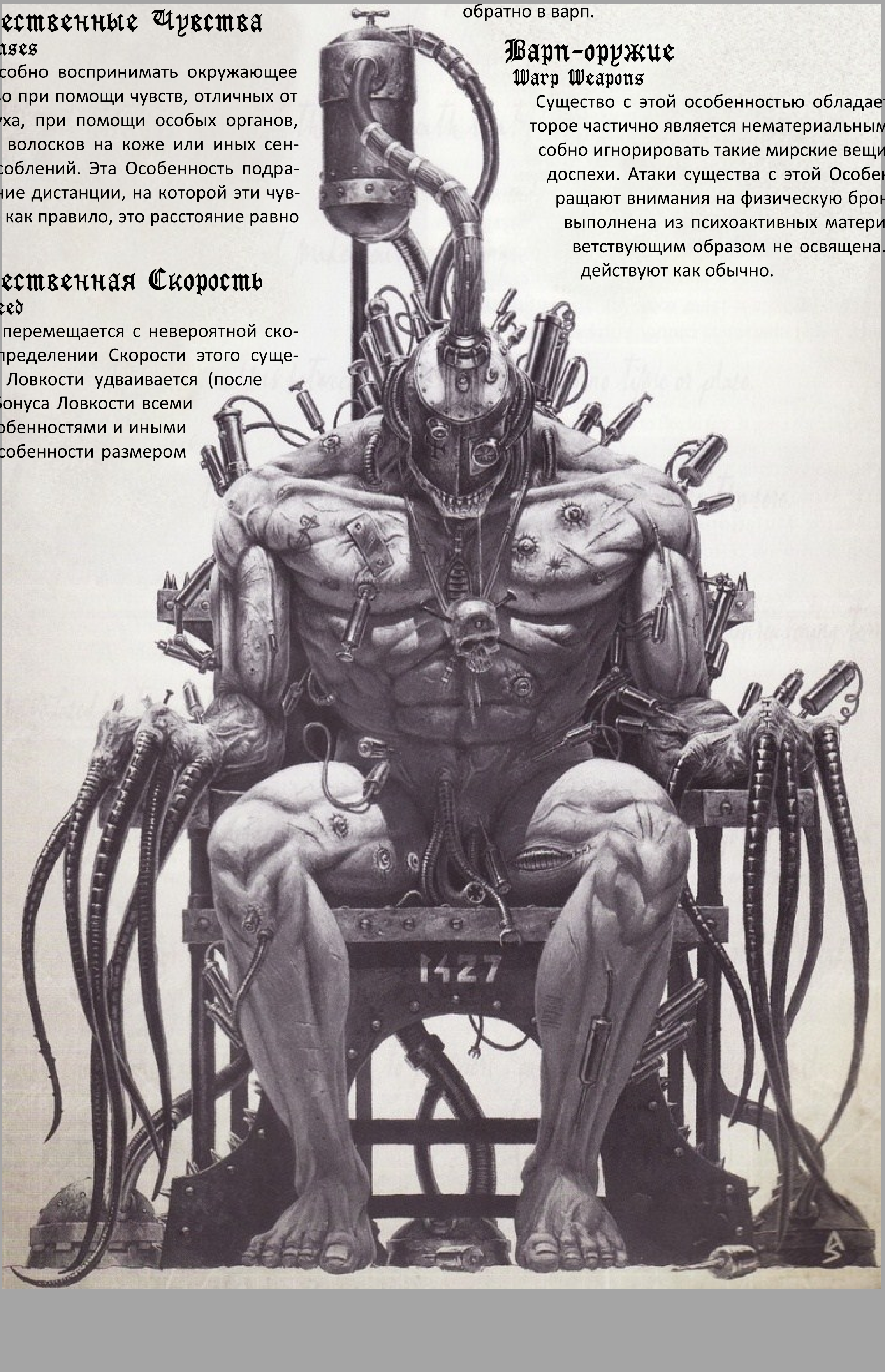
Это существо перемещается с невероятной скоростью. При определении Скорости этого существа его Бонус Ловкости удваивается (после модификации Бонуса Ловкости всеми остальными Особенностями и иными факторами, в особенности размером существа).

Варп-нестабильность
Warp Instability

Большинство варп-сущностей имеет крайне ненадёжный контакт с нашей реальностью, который зачастую поддерживается лишь страхом и кровью, а потому их можно изгнать обратно в имматериум, если нанести достаточно сильную рану их телесной оболочке. Если существо с этой Особенностью получает Урон и при этом само не причиняет Урона или Очков Безумия другим существам до конца своего следующего Хода, оно должно пройти Тест на Силу Воли. В результате провала оно получает дополнительно 1 единицу Урона за каждую ступень провала. Если при этом накопленный Урон достигнет показателя Ран этого существа или превысит его, сущность немедленно изгоняется обратно в варп.

Варп-оружие
Warp Weapons

Существо с этой особенностью обладает оружием, которое частично является нематериальным, а потому способно игнорировать такие мирские вещи, как укрытия и доспехи. Атаки существа с этой Особенностью не обращают внимания на физическую броню, если она не выполнена из психоактивных материалов или соответствующим образом не освящена. Силовые поля действуют как обычно.



Мутации

Одним из наиболее всеобъемлющих признаков порчи в Империуме является проявление мутаций. Эти порой незримые, а порой и вполне очевидные изменения плоти могут начаться как после контакта с токсичными веществами, в результате генетических манипуляций, проживания в чуждой биосфере и прочих вполне материальных вещей, так и в результате контактов с варпом, демонической одержимости и прочих духовных опасностей вселенной. Уровень терпимости к мутантам варьируется от планеты к планете. Невидимые или чисто косметические изменения приемлемы, а их носителей просто относят к классу недочеловеков, подвергают репрессиям и безжалостно эксплуатируют. Действительно безобразных мутантов подвергают огненному очищению при первой возможности.

Получение Мутаций

Персонажи (как ИП, так и НИПы) могут обзавестись мутациями в результате стечения самых разных обстоятельств, но наиболее «доступный» метод – духовная порча. Пропитанные эманациями варпа места, химикаты, нелегальные наркотики – все это может вызвать мутацию, а способов избавиться от нее, когда она уже укоренилась, крайне мало. Мутация функционирует как Особенность, а это значит, что их нельзя приобретать за Очки Опыта.

Мутация

Каждый раз, как проявляется мутация, бросай кубики по **Таблице 12-3: Слабые Мутации** или по **Таблице 12-4: Сильные Мутации**, чтобы выяснить, какая из них проявилась в этот раз. Мутации одного носителя должны быть разными – перебрось кубики, если выпала мутация, которая уже имеется.

Таблица 12-3: Слабые Мутации

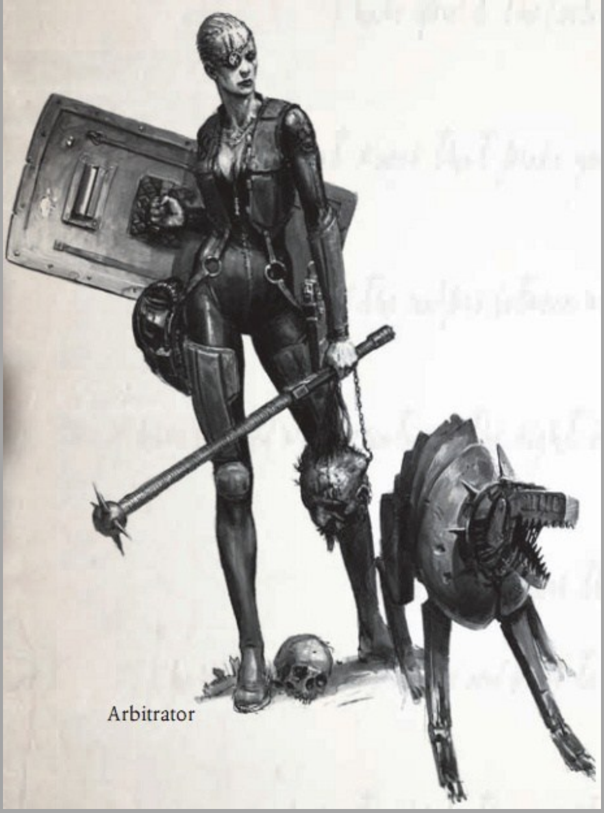
D100	Эффект
01-20	**Гротеск:** Мутант страшно деформирован, изуродован или звероподобен, и сама внешность его является клеймом проклятия и нечистоты. Тесты на Товарищество с «нормальными» делаются с -20, но Тесты на Запугивание с +10.
21-30	**Крепкая Шкура:** Мутант получает 1 единицу Природной Брони благодаря своей плотной коже и обилию рубцовой ткани.
31-40	**Горбун:** позвоночник и/или конечности мутанта жутко искривлены, из-за чего он теряет 1d10 единиц Ловкости.
41-50	**Не Чувствует Боль:** Мутант мало обращает внимания на боль и ранения. Он получает дополнительно 1 Рану.
51-60	**Здоровяк:** Мутант физически очень силён и его тело бугрится огромными деформированными мускулами. Сила и Выносливость персонажа возрастают на +10 единиц, а ловкость наоборот, падает на -10.
61-70	**Ночная Тварь:** Мутант получает особенность Ночное Зрение, но при этом испытывает штраф -10 ко всем Действиям, если дело происходит на ярком свету или днем, и глаза его при этом не защищены от света.
71-80	**Большеглазый:** Глаза мутанта практически лишены век и постоянно слезоточат. Восприятие персонажа увеличивается на +10, а Товарищество падает на -10.
81-85	**Бесформенные Кисти:** Персонаж получает -10 к Б и ББ, а также штраф -20 на все действия, требующие тонкой ручной работы.
86-89	**Токсичная Кровь:** В организме мутанта циркулирует значительное количество токсичных примесей и ядовитых химикатов. Вследствие этого он обладает бонусом +10 к сопротивлению ядам и токсинам, но уменьшает Интеллект и Товарищество на 1d10.
90-99	**Вирд:** Мутант получает Малую Психосилу и «виртуальный» Пси-рейтинг 1 для её манифестации. Подробности смотри в **Главе VI: Психосилы**. *Как вариант, можно применить правила для вирдов, приведённые в **Книге Радикала** на **стр. 39.***
100	Бросай кубик по **Таблице 12-4: Сильные Мутации.**

Таблица 12-4: Сильные Мутации

D100	Эффект
01-25	**Жуткая Деформация:** Мутант отмечен неким жутким уродством, неоспоримо говорящим о прикосновении варпа, ибо подобные вещи не имеют права существовать в рациональной вселенной. Нет числа мерзостям, форму которых может принять эта мутация: извивающиеся щупальца вместо рук, влажный блеск плоти вместо отсутствующей кожи, лицо, словно разбитое на куски и затем сложенное обратно в неправильном порядке или тысячи глаз, гроздьями разбросанные по всему телу – вот лишь некоторые из них. Мутант получает Особенность Страх (1).
26-35	**Химера:** Мутант становится уродливым гибридом человека и животного (рептилии, насекомого и т.д.). Он получает +10 к Силе и Ловкости, -1d10 к Интеллекту, -10 к Товариществу и талант Спринт.
36-40	**Утрата Разума:** Разум мутанта несет на себе печать варпа и нечеловеческой природы. Его Интеллект уменьшается на -1d10, а Товарищество на -10. Кроме того, нужно бросить d10 – результат этого броска будет обозначать приобретение чего-то одного из этих двух Талантов и Особенности: **1-3** Неистовство, **4-7** Бесстрашный, **8-0** Потусторонний.
41-50	**Истерзанное Тело:** Тело мутанта было полностью изменено варпом. Бросай 1d5 раз по **Таблице 12-3: Слабые Мутации**, перебрасывая совпавшие результаты. Внешний вид этих мутаций таков, что любая из них очевидно указывает на прикосновение Хаоса.
51-60	**Когтистый/Клыкастый:** Мутант получает бритвенно-острые когти, клыкастую пасть, утыканное шипами тело или другое Примитивное Природное Оружие, которое наносит 1d10+БС Резаного или Ударного урона в ближнем бою.
61-65	**Некрофаг:** Мутант получает +10 к Выносливости и особенность Регенерация. Когда Регенерация работает, мутант испытывает сильнейший голод, который может утолить только сырое мясо.
66-70	**Порченая Плоть:** Внутренности мутанта претерпели богопротивную трансформацию: его органы превратились в комья мелких извивающихся тварей, а кровь стала гнилой, наполненной личинками мерзостной жижей. Если мутант получает Критический Урон, те, кто видит его последствия, должны пройти Тест на Страх со штрафом -10.
71-75	**Злые Судороги:** Мутант постоянно неестественно дергается и трясется, но при этом может двигаться так, что глаз с трудом поспевает уследить за ним. Он получает Сверхъестественную Ловкость (x2) и талант Спринт, но при этом его Баллистик и Ближний Бой уменьшаются на -10.
76-80	**Страшная Сила:** Мутант получает Сверхъестественную Силу (x2).
81-85	**Многочисленные Конечности:** Мутант обзаводится дополнительными функциональными конечностями в форме рук, щупалец или хватательного хвоста (или хвостов). При этом он получает Таланты Амбидекстрия и Две Руки (оба), а также +10 к Тестам на Лазанье и Захват.
86-90	**Червь:** Нижние конечности мутанта срастаются вместе и образуют хвост, как у змей или червей. Он получает +5 Ран, и особенности Ползучий и Страх (1).
91-92	**Кошмарный:** Внешность мутанта столь ужасна, что один его вид способен обращать врагов в бегство. Он получает особенность Страх (2).
93-94	**Тягучий:** Мутант обладает гибкостью, более присущей жидкости, нежели твердым телам, и способен растягивать и сплющивать свое тело. Он получает +10 к Ловкости и +20 к Тестам на Лазанье и Захват. Он также способен «просачиваться» даже в отверстия, которые вчетверо меньшие обычных размеров тела мутанта.
95-96	**Крылатый:** Тело мутанта было изменено и теперь обладает парой кожистых крыльев (или иных схожих приспособлений). Он получает особенность Летун и теперь может летать со своей обычной скоростью.
97-98	**Раздутый:** Жирное и бесформенное тело мутанта даёт ему +5 Ран и Сверхъестественную Выносливость (x2). Кроме того, теперь мутант не способен бегать.
99	**Едкая Желчь:** В ближнем бою, вместо обычной атаки мутант способен извергнуть горящую желчь, пожирающие плоть личинки или иную омерзительную субстанцию. Попадание рассчитывается исходя из Баллистика мутанта, атака считается Полным Действием, от неё можно Уклониться, но нельзя Парировать. Попадание наносит 1d10+5 единиц Резаного (или Энергетического – в зависимости от природы субстанции) Разрывного Урона.
00	**Отродье Ада:** Насквозь пропитанный энергиями варпа и демоническими эманациями, мутант обретает особенности Потусторонний, Страх (2) и Демонический, а также Пси-рейтинг 2 и полагающиеся к нему психосилы.

Действующие Лица

Большая часть противников, с которыми Аколитам придется столкнуться – существа вполне мирского сорта, будь то отъявленные бандиты, уродливые мутанты, солдаты, богатеи или политиканы. Приведённые ниже описания даны для того, чтобы облегчить создание противников и союзников Игровых Персонажей, которых они могут повстречать, заглянув за мрачный фасад Империума и углубившись в бездну духовной порчи. Обрати внимание, что указанное в описании оружие, оборудование и доспехи вполне типичны, но отнюдь не обязательны. Изменяй и пополняй инвентарь противников по своему усмотрению. Помни, однако, что в описании оружия ближнего боя уже учтён Бонус Силы персонажа.



Арбитр

Адептус Арбитрес – железный кулак Имперского правосудия. Арбитры – вооружённая рука Имперского Закона и первая линия обороны против ереси и народных восстаний. В чрезвычайной ситуации, если существующее правительство не справляется с возложенными на него обязанностями, они имеют право взять бразды правления миром в свои руки.

Арбитр								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
38	38	38	38	35	35	34	33	30

Скорость: 3/6/9/18

Раны: 15

Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос), Обыденное Знание (Преступный Мир) (Инт), Допрос (СВ)+10, Учёное Знание (Правосудие) (Инт)+10, Проницательность (Вос), Язык (Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Основное Оружие (Болт, Стаб), Разоружение, Оружие Ближнего Боя (Шок), Пистолеты (Болт, Стаб), Нокдаун.

Доспех: Штурмовой карапакс (Все по 6).

Оружие: Боевой дробовик (30м; О/3/-, 1d10+4 У; Бро 0; Об 18; Пер Полн; Разброс), ручная пушка с бронебойными патронами (35м; О/-/-; 1d10+4 У; Бро 3; Об 5; Пер 2Полн), шоковая палица (1d10+3 У, Шоковое).

Оборудование: Бусина связи, фотовизор, респиратор, 2 обоймы для боевого дробовика, обойма бронебойных патронов для ручной пушки, 1d10+5 Тронов.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Астропат

Без Адептус Астра Телепатики не было бы Империума. Каждое сообщение, летящее от звезды к звезде, проходит через телепатическую сеть из тысяч псайкеров, называемых астропатами. Без этой живой телекоммуникационной паутины галактическая цивилизация людей попросту не смогла бы существовать.

Астропат								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
10	15	20	20	20	40	35	30	25

Скорость: 2/4/6/12

Раны: 8

Умения: Обыденное Знание (Империум) (Инт), Запретное Знание (Варп) (Инт)+10; Психическое Чутьё (Вос)+20, Язык (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт)+10, Тайный Язык (Аколит) (Инт).

Таланты: Медитация, Оружие Ближнего Боя (Примитив), Малая Психосила, Колодец Силы, Пси-рейтинг 1, Пси-рейтинг 2, Пси-рейтинг 3.

Психосилы (Телепатия): Предчувствие, Проекция, Сопротивление Одержимости, Чувство Присутствия, Телепатия, Истончение Завесы.

Особенности: Слепой, Духовная Связь.

Оружие: Посох (1d10+2 У; Сбалансированное, Примитивное).

Оборудование: Ряса с капюшоном.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Охотник за Головами

Убийца, достаточно опытный для того, чтобы найти и поймать разыскиваемого преступника в подулье или на другой планете – человек достаточно опасный. Охотники за головами куда смертоноснее простых бандитов и прочего воровского отребья – зачастую они опаснее даже тех, за кем они ведут охоту.

Охотник за Головами								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
43	43	35	35	45	30	33	35	25

Скорость: 4/8/12/24

Раны: 15

Умения: Бдительность (Вос)+10; Обыденное Знание (Империум) (Инт), Скрытность (Лов), Уклонение (Лов), Вождение (Наземный Транспорт) (Лов), Сбор Информации (Тов), Допрос (СВ), Запугивание (Сил)+10, Медика (Инт), Безопасность (Лов), Слежка (Лов), Бесшумный Шаг (Лов), Язык (Низкий Готик) (Инт), Выслеживание (Инт).

Таланты: Основное Оружие (Лаз, Стаб), Разоружение, Тяжёлое Оружие (Пусковое, Стаб), Стрельба От Бедра, Оружие Ближнего Боя (Цепное, Примитив, Шок), Стальные Нервы, Пистолеты (Болт, Лаз, Стаб), Мгновенная Реакция.

Доспех: Лёгкий карапакс законника (Все по 5).

Оружие: Цепной меч (1d10+5 Р; Бро 2; Сбалансированный, Разрывной), ручная пушка (35м; О/-/-; 1d10+4 У; Бро 2; Об 5; Пер 2Полн), шоковая палица (1d10+3 У; Шоковое).

Оборудование: Удобная одежда, 3 обоймы для ручной пушки, фотовизор, респиратор, оковы, 1d10 Тронов.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Bounty Hunter

Культист-фанатик

Жуткие откровения, сопровождающие вступление в ряды запретных культов, способны пошатнуть разум даже сильнейших духом. Эти «тронутые», тем не менее, приносят культам пользу в качестве стражей, лакеев и жертвенных агнцев.

Культист-фанатик								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	30	40	30	27	33	45	23

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Очки Безумия: 8

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Обман (Тов), Запретное Знание (любое) (Инт), Язык (Низкий Готик) (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Бесстрашный, Неистовство, Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Стаб), Неколебимая Вера.

Оружие: Жертвенный нож (3м; 1d5+3 Р; Примитивное), ручная пушка (35м; О/-/-; 1d10+4 У; Бро 2; Об 5; Пер 2Полн).

Оборудование: Ритуальное облачение, 2 обоймы для ручной пушки, фальшивый когномен.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Инициат Культа

Подобно раковым клеткам в теле Империума, растут и множатся в тёмных его уголках тайные заговоры, богохульные культы и запретные верования, и нет недостатка в злополучных душах, готовых пополнить ряды их последователей.

Инициат Культа								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	30	30	30	30	33	35	28

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Обман (Тов), Запретное Знание (любое) (Инт), Язык (Низкий Готик) (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Стаб), Неколебимая Вера.

Оружие: Жертвенный нож (3м; 1d5+3 Р; Примитивное), стаб-пистолет (30м; О/3/-; 1d10+3 У; Бро 0; Об 9; Пер Полн).

Оборудование: Ритуальное облачение, обойма для стаб-пистолета, фальшивый когномен.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Магус Культа

Высшие эшелоны многих культов, почитающих Губителей, состоят из людей, продавших свои души в обмен на колдовские силы.

Магус Культа								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	30	30	30	41	33	40	39

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 15

Умения: Бдительность (Вос), Шифры (Оккультные) (Инт), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Обман (Тов)+10, Запретное Знание (любое) (Инт)+10, Тайный Язык (любой) (Инт), Язык (Низкий Готик) (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Стаб), Сопротивляемость (Психосилы), Могучий Разум, Неколебимая Вера, Пси-рейтинг 2.

Психосилы: Шесть любых Малых Психосил (1,5хБСВ).

Броня: Ячеистый жилет (Торс 4).

Оружие: Жертвенный нож (3м; 1d5+3 Р; Примитивное), стаб-пистолет (30м; О/3/-; 1d10+3 У; Бро 0; Об 9; Пер Полн).

Оборудование: Ритуальное облачение, обойма для стаб-пистолета, фальшивый когномен.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Майорис.

Колдовство!

Не являясь истинными псайкерами, ведьмы и колдуны способны призывать силы варпа посредством заклинаний и колдовства. Чтобы отразить те жуткие и эзотерические методы, что они используют, время активации любой психосилы становится равным Полному Действию (независимо от указанного в описании), а Порог каждой психосилы возрастает на +2. Магус Культа должен иметь возможность говорить и свободно жестикулировать, чтобы применять свои Психосилы. Кроме того, тёмные искусства – занятие отнюдь не безопасное, даже в сравнении с риском, которому подвергается инициированный псайкер. Колдун должен прибавить +20 к результату, выпавшему при определении Психического Феномена или Варп-прорыва. Альтернативные правила для Колдовства можно найти в **«Книге Радикала»**.

Отребье

Низшие из низших, стервятники, падальщики, наркоманы, дегенераты, изгои и безумцы. В конец отчаявшиеся, падшие как душой, так и телом, они куда более опасны, чем любой разумный человек, ибо готовы сделать что угодно за очень и очень немногое…

Отребье

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
18	18	25	30	30	16	25	20	10

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Очки Безумия: 15 и более.

Умения: Бдительность (Вос), Стойкость (Вын), Обыденное Знание (Преступность) (Инт), Скрытность (Лов), Обман (Тов), Запугивание (Сил), Язык (Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Основное Оружие (Стаб), Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Лаз, Стаб).

Оружие: Импровизированное (1d10 У; Примитивное, Несбалансированное).

Оборудование: Тряпьё, 2 дозы обскуры.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Гражданин

Империум насчитывает несчётные миллиарды мужчин и женщин, день за днем тяжко трудящихся на мануфакторумах, стирающих в кровь ноги у лебедок генераторных колес боевых кораблей Императора, и выхаркивающих лёгкие в забоях, призванных утолять нескончаемую сырьевую жажду Империума.

Гражданин

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
20	20	30	30	30	20	30	30	30

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Язык (Низкий Готик) (Инт), Ремесло (любое).

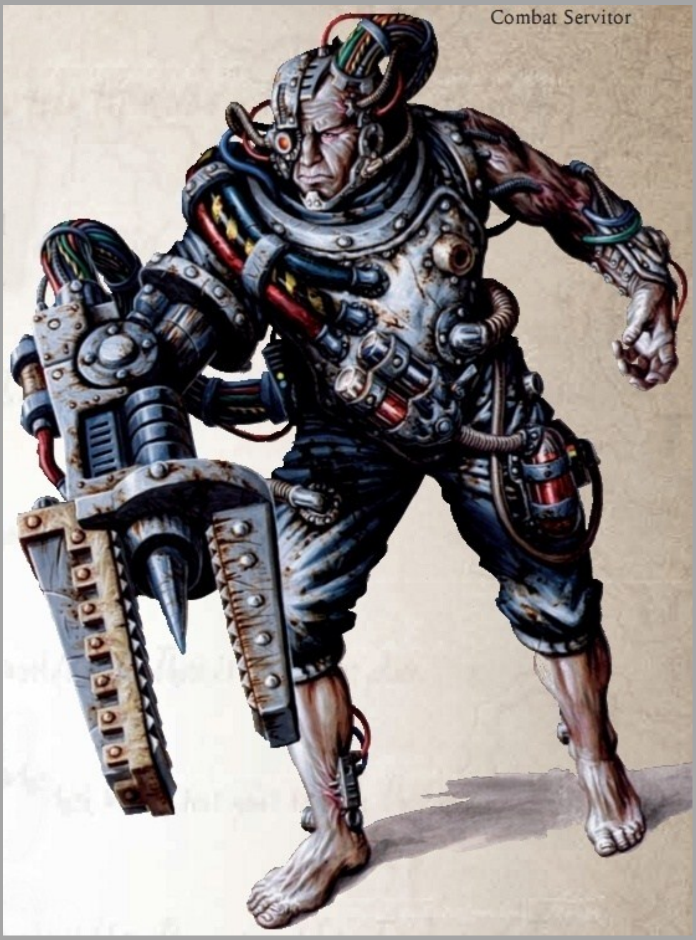
Таланты: Нет.

Оружие: Безоружный (1d5 У; Особое).

Оборудование: Рабочая одежда, 1d5-1 Тронов.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

> «Что за врагов повстречаем мы в победоносных битвах за тени человеческой души? Каким Демонам достанется лишь бесплодно взывать к нам из тёмных глубин нашего разума? Чем обернется страх смерти перед знанием о том, что истинное бессмертие лежит в благородстве и величии деяний человеческих?»



Боевой Сервитор

Боевые сервиторы оснащены высокоэффективным вооружением для ближнего боя и прошиты набором программ для его применения.

Боевой Сервитор

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	15	50	40	15	10	20	30	05

Скорость: 1/2/3/6 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос)+10.

Таланты: Усиленные Чувства (Зрение), Оружие Ближнего Боя (Цепное, Примитив).

Особенности: Бронированный, Ночное Зрение, Машина (4), Природное Оружие (Сервокулак).

Броня: Нет (Все по 6).

Оружие: Сервокулак (1d10+5 У; Примитивное), цепной топор (1d10+9 Р; Бро 2; Разрывное).

Оборудование: Встроенная бусина связи (только для приёма и ретрансляции приказов).

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Беспутный Аристократ

Когда рыба начинает портиться с головы, ситуация может действительно выйти из-под контроля. Деньги и влияние открывают двери к весьма «утонченным» развлечениям, способным стать чем-то гораздо более тёмным, чем просто способом скрасить скуку.

Беспутный Аристократ

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	30	30	30	35	30	35	35

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Треп (Тов), Стойкость (Вын), Обольщение (Тов), Командование (Тов), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Обман (Тов)+10, Запретное Знание (любое) (Инт), Азартные Игры (Инт), Допрос (СВ), Грамотность (Инт), Ловкость Рук (Лов), Язык (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Оружие Ближнего Боя (Силовое, Примитивное, Шок), Пистолеты (Лаз, Стаб), Быстрое Выхватывание, Уличный Боец.

Броня: Ячеистый дуэльный плащ (Руки 4, Торс 4).

Оружие: Нож (3м, 1d5+2 Р; Примитивное), компактный стаб-пистолет (15 м, О/3/-; 1d10+2 У, Бро 0; Об 4; Пер Полн), компактный лаз-пистолет (15м, О/-/-; 1d10+1 Э; Об 15; Пер Полн; Надёжное), силовой меч (1d10+8 Э; Бро 6; Сбалансированное, Силовое Поле).

Оборудование: Модная одежда, ювелирные изделия на сумму 1d5x10 Тронов, 3d10 Тронов.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Законник

Хотя Адептус Арбитрес и являются неусыпными стражами Имперского Закона, ежедневные полицейские функции и контроль за соблюдением местных законов ложатся на планетарные силы безопасности. Каратели, префекты, стражники, констебли – какое бы имя они не носили, все они законники.

Законник

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	35	35	35	30	30	35	30	30

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Допрос (СВ), Язык (Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Основное Оружие (Стаб), Разоружение, Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Стаб), Нокдаун.

Броня: Лёгкий флак-плащ (Руки 2, Тело 2, Ноги 2).

Оружие: Дубинка (1d10+3 У; Примитивное), стаб-пистолет (30м; О/3/-; 1d10+3 У; Бро 0; Об 9; Пер Полн).

Оборудование: Униформа, 2 обоймы для стаб-пистолета, бусина связи.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Артист

Учитывая непосильную подчас ношу ежедневного бытия, нет ничего удивительного, что массы ищут самые разные способы отвлечься от реальности. Ну а сфера массовых развлечений Империума имеет склонность к простым, прямым и незамысловатым формам.

Артист

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
20	20	30	30	30	20	30	30	40

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Стойкость (Вын), Обольщение (Тов), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Язык (Низкий Готик) (Инт), Ремесло (любое) плюс одно из нижеперечисленных – Акробатика (Лов), Азартные Игры (Инт), Исполнитель (Тов).

Таланты: Нет.

Оружие: Безоружный (1d5; Особое).

Оборудование: Фантазийный наряд, безделушки, колода карт или музыкальный инструмент, программки, 1d5 Тронов.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Заводской Рабочий

По всему Империуму в сталеплавильнях и кузнечных мануфакторумах текут реки и бурлят озера расплавленного металла, а раскалённый воздух наполнен искрами. На самой границе этого красного свечения движутся фигуры, облаченные в неуклюжие прорезиненные костюмы, глядя на мир сквозь закопчённые стекла защитных очков.

Заводской Рабочий								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
20	20	40	30	20	20	30	30	30

Скорость: 2/4/6/12 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Язык (Низкий Готик) (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Нет.

Броня: Защитный костюм (Голова 4, Руки 4, Торс 4, Ноги 4; -10 к Ловкости).

Оружие: Безоружный (1d5+1; Особое).

Оборудование: 1d5-2 Тронов.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Орудийный Сервитор

Орудийные сервиторы – боевые машины военного образца, оснащенные улучшенными сенсорами, прицельными устройствами и тяжёлым дистанционным оружием.

Орудийный Сервитор								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
15	30	50	40	15	10	20	30	05

Скорость: 1/2/3/6 **Раны:** 10

Умения: Ремесло (Оружейник) (Сил)+10.

Таланты: Основное Оружие (Стаб), Обострённые Чувства (Зрение), Оружие Ближнего Боя (Примитив).

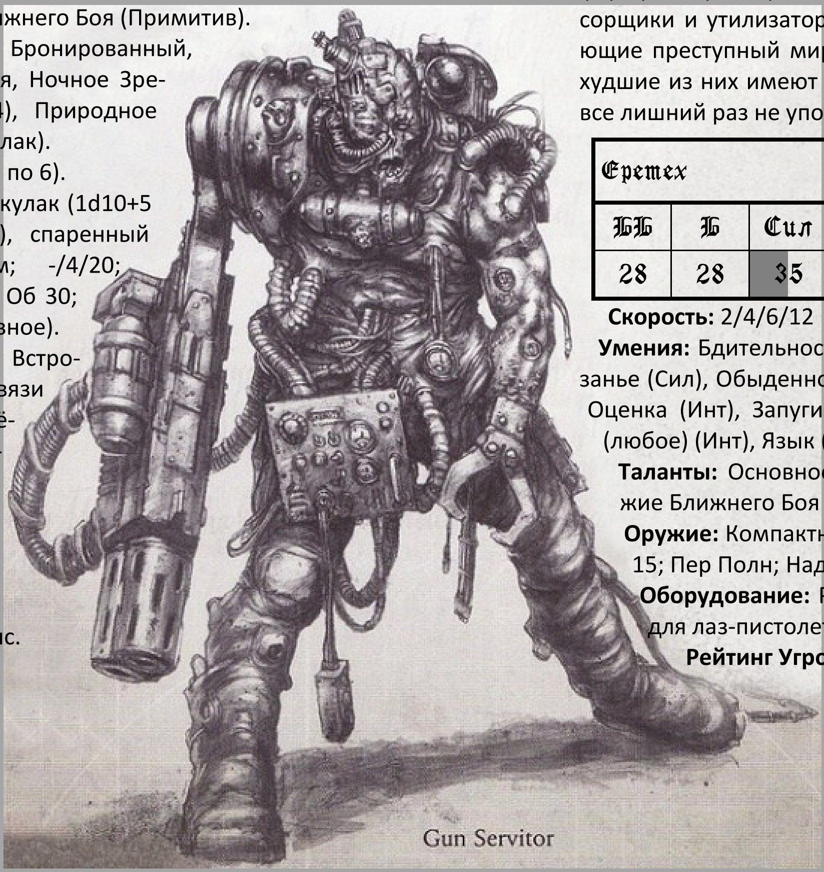
Особенности: Бронированный, Автостабилизация, Ночное Зрение, Машина (4), Природное Оружие (Сервокулак).

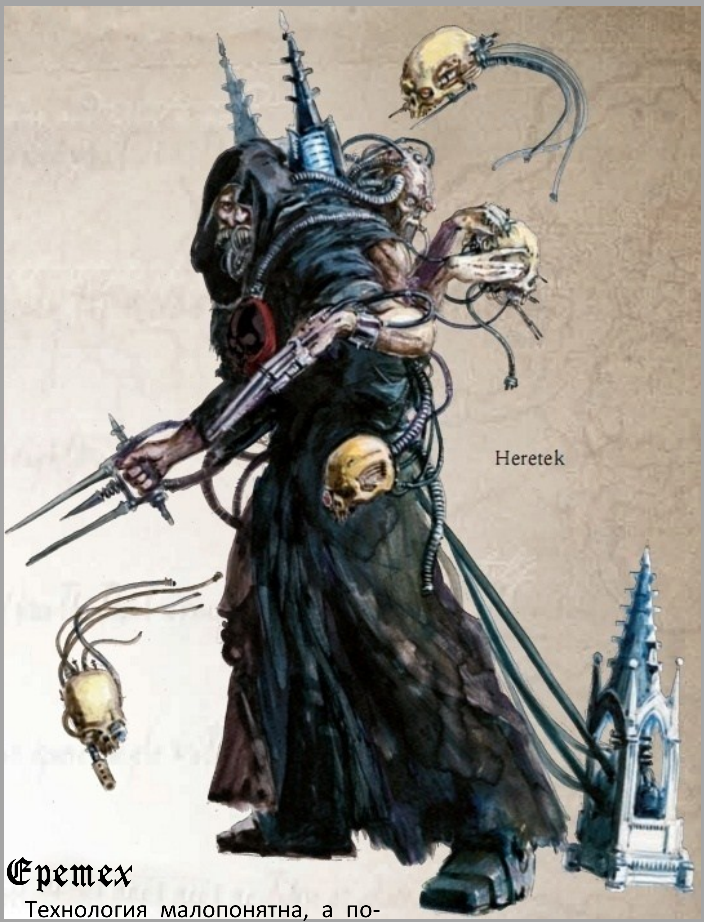
Броня: Нет (Все по 6).

Оружие: Сервокулак (1d10+5 У; Примитивное), спаренный автоган (90 м; -/4/20; 1d10+4 У; Бро 0; Об 30; Пер Полн, Разрывное).

Оборудование: Встроенная бусина связи (только для приёма и ретрансляции приказов), кассета с боеприпасами на три обоймы.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.





Еретех

Технология малопонятна, а потому вполне закономерно вызывает страх. Еретехи – преступники, специализирующиеся в тёмных искусствах техновосстановления и повторного использования, отринувшие постулаты Культа Механикус, в руках которого их ожидает только «переделка» в более продуктивную и угодную Технożречеству Марса форму – сервитора. Одни еретехи – не более чем простые мусорщики и утилизаторы, другие – опасные отступники, снабжающие преступный мир оружием и запретными препаратами, и худшие из них имеют дело с материями, о которых лучше и вовсе лишний раз не упоминать.

Еретех								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
28	28	35	30	30	40	35	30	30

Скорость: 2/4/6/12 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Стойкость (Вын), Химия (Инт), Лазанье (Сил), Обыденное Знание (Технология) (Инт), Обман (Тов), Оценка (Инт), Запугивание (Сил), Медика или Учёное Знание (любое) (Инт), Язык (Низкий Готик) (Инт), Технология (Инт)+10.

Таланты: Основное Оружие (Стаб), Мастер Хирургеон, Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Стаб, Лаз).

Оружие: Компактный лаз-пистолет (15 м; О/-/-; 1d10+1 Э; Об 15; Пер Полн; Надёжное), моно-нож (3м; 1d5+3 Р; Бро 2).

Оборудование: Ребризер, одеяния, дата-планшет, обойма для лаз-пистолета, 1d10 Тронов.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Промышленный/Ремонтный Сервитор

Эти сервиторы были оснащены специальными ремонтными приспособлениями, либо устройствами, необходимыми для подъема грузов, сверления породы или дробления руды в одном из бесчисленных промышленных комплексов Империума.

Промышленный/Ремонтный Сервитор								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
15	15	10/50	40	15	10	20	30	05

Скорость: 1/2/3/6 **Раны:** 10

Умения: Нет.

Таланты: Нет.

Особенности: Машина (4), Природное Оружие (инструменты), Сверхъестественная Сила (x2).

Броня: Нет (Все по 4).

Оружие: Инструменты (1d10+10 Э, У или Р; Примитивное).

Оборудование: Встроенная бусина связи (только для приёма-ретрансляции приказов), фотовизор.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Солдат Отряда Смерти

Используемые при исполнении смертных приговоров или в случаях, когда необходимо выполнять непопулярные приказы без тени сомнений и колебаний, отряды смерти – самые опасные подразделения, которые могут стоять на службе силовых структур. На некоторых мирах, в частности, там, где правление губернаторов сурово и авторитарно, отряды смерти являются самым ненавистным воплощением их власти.

Солдат Отряда Смерти								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	35	35	35	30	30	35	30	30

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Лазанье (Сил), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Допрос (СВ), Язык (Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Основное Оружие (Стаб), Разоружение, Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Стаб), Нокдаун.

Броня: Лёгкий карапакс законника (Руки 5, Торс 5, Ноги 5).

Оружие: Автоган с бронебойными патронами (90 м; О/3/10; 1d10+3 У; Бро 3; Об 30; Пер Полн), стаб-пистолет с разрывными патронами (30 м; О/3/-; 1d10+5 У; Бро 0; Об 9; Пер Полн; Броня цели x2).

Оборудование: Униформа, 2 обоймы с бронебойными патронами для автогана, бусина связи, респиратор, фотовизор.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Здоровяк

На тупое мясо всегда есть спрос, и многие бандиты, головорезы и гладиаторы усиливают свои природные способности при помощи присадки клонированной мускульной ткани, опасных химических стимуляторов и вредных для высшей нервной деятельности боевых наркотиков.

Здоровяк								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
28	28	45	40	30	20	25	25	20

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Стойкость (Вын), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Обман (Тов), Запугивание (Сил), Язык (Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Основное Оружие (Стаб), Железная Челюсть, Оружие Ближнего Боя (Цепное, Примитив), Пистолеты (Лаз, Стаб).

Оружие: Кастет (1d5+3 У; Примитивное, Несбалансированное), цепной меч (1d10+6 Р; Бро 2; Сбалансированное, Разрывное).

Оборудование: Заношенная одежда, 2 дозы бойни, 1d5 Тронов.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Kill Squad Trooper

Торговый Магнат

Купцы обязаны своим положением умению выживать в мире прибылей и убытков, особенно в те моменты, когда колесо фортуны делает резкий поворот. Обольстительные, но при этом безжалостные – им лучше не перебегать дорогу.

Торговый Магнат

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	30	30	30	35	30	35	35

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Бартер (Тов)+10, Командование (Тов), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Обман (Тов), Оценка (Инт)+10, Грамотность (Инт), Логика (Инт), Язык (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт), Ремесло (любое).

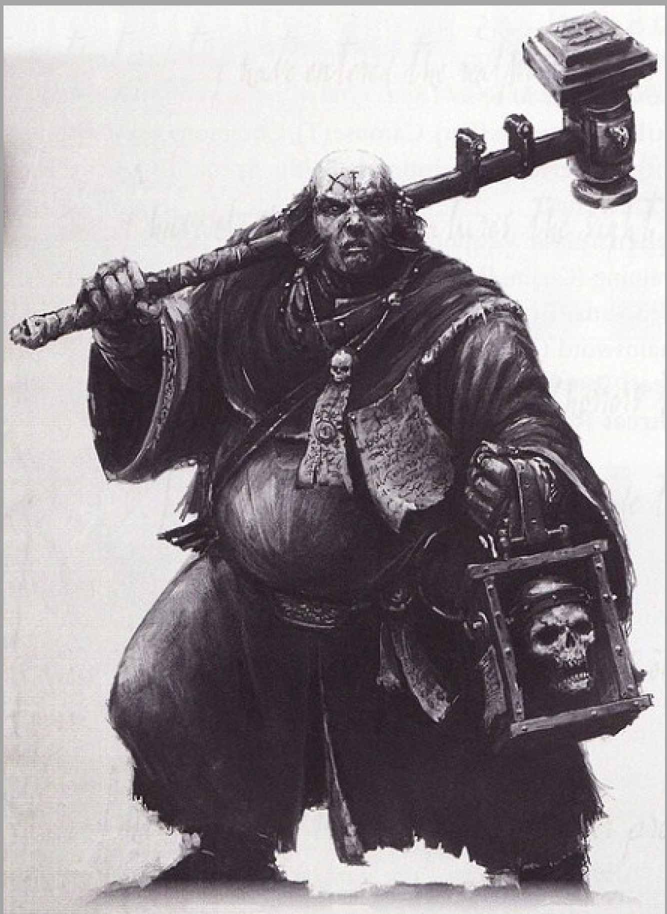
Таланты: Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Лаз, Стаб).

Броня: Ячеистый жилет (Торс 3).

Оружие: Компактный лаз-пистолет (15м; О/-/-; 1d10+1 Э; Об 15; Пер Полн; Надёжный).

Оборудование: Дорогие одежды, персональная бусина шифрованной связи, знак гильдии/торгового картеля, дата-планшет, украшения на сумму 1d5x10 Тронов, 3d10 Тронов.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.



Ministorum Preacher

Проповедник Министорума

Для бесчисленных миллиардов людей Император является богом. За тысячелетия вера в Него создала обширную и могущественную организацию, посвященную Его почитанию – Министорум. Иерархия её сложна и запутанна – от дьяконов, кардиналов и высших экклезиархов, что направляют дела Министорума, до сонма священников, проповедников, нищенствующих монахов, приходских пасторов, хористов, писцов и чтецов, что составляют основу его жречества.

Проповедник Министорума

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
20	20	30	30	30	35	30	35	35

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Обольщение (Тов), Обыденное Знание (Имперское Кредо) (Инт), Грамотность (Инт), Учёное Знание (Имперское Кредо) (Инт)+10, Язык (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Аура Власти, Мастер Оратор.

Оборудование: Ряса Экклезиархии, молитвенник, несколько небольших священных предметов.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Мутант

Мутация – прискорбный, но вполне реальный факт, сопровождающий повседневное существование Империума, и на многих мирах человеческий геном был необратимо поврежден поколениями контактов с нездоровой окружающей средой и чуждыми биосферами. Мутантов терпят, но считают их недочеловеками (порой именно в этом качестве они и попадают в записи Администратума), и дозволяют рабским трудом доказывать своё право прожить ещё один день.

Мутант

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
22	22	36	36	22	18	30	25	20

Скорость: 2/4/6/12 **Раны:** 12

Умения: Лазанье (Сил), Обыденное Знание (Окрестности) (Инт), Язык (Низкий Готик) (Инт), Выживание (Инт).

Таланты: Основное Оружие (Примитив), Оружие Ближнего Боя (Примитив).

Особенности: Мутации (одна обязательная; 50% шанс ещё на 1d5-1 штук дополнительно).

Оружие: Дубинка (1d10+3 У; Примитив).

Оборудование: Тряпьё, комбитул, 1d5-3 Тронов.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Мутант-выродок

Плод стечения обстоятельств, выходящих далеко за пределы несчастий, порождённых воздействием радиации и токсинов, уродство этих мутантов, вне всяких сомнений, вызвано эманациями варпа. Они прокляты и отвергнуты; их тела стали глиной в руках безумного и извращённого скульптора, а их души запятнаны настолько, что более не подлежат спасению.

Мутант-выродок

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
27	22	41	36	22	18	30	25	15

Скорость: 2/4/6/12 **Раны:** 17

Очки Порчи: 8 **Очки Безумия:**12

Умения: Бдительность (Вос), Шифры (Оккультные) (Инт), Лазанье (Сил), Обыденное Знание (Преступный Мир) (Инт), Скрытность (Лов), Запугивание (Сил), Бесшумный Шаг (Лов), Язык (Низкий Готик) (Инт), Выживание (Инт).

Таланты: Основное Оружие (Примитив), Пистолеты (Примитив).

Особенности: Мутация (одна обязательная; 75% шанс ещё на 1d5 штук дополнительно).

Оружие: Топор (1d10+5 Р; Примитивное, Несбалансированное), стаб-револьвер (30 м; О/-/-; 1d10+3 У; Бро 0; Об 6; Пер 2Полн; Надёжное).

Оборудование: Тряпьё, разнообразный мусор.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Mutant Abomination

Матрос

Экипажи крупных космических кораблей исчисляются сотнями, если не тысячами человек. В основном они выполняют опасную и утомительную работу, продолжительность их жизни невелика, а медленная смерть от облучения и кессонной болезни неизбежна.

Матрос

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
20	20	35	35	25	20	35	30	30

Скорость: 2/4/6/12 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное Знание (Технология) (Инт), Язык (Низкий Готик) (Инт), Технология (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Нет.

Броня: Рабочий скафандр (Все по 2, Ловкость -5).

Оружие: Безоружен (1d5; Особое).

Оборудование: Промышленные инструменты, комбитул.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Рецидивист

Говорят, отбросы всегда стремятся всплыть наверх – истина в том, что тем, кто достаточно умел, беспринципен или умён, зачастую удается добиться определённого влияния в преступном мире. Эти криминальные авторитеты, работорговцы, бретеры и посредники играют в криминальном сообществе множество весьма разнообразных ролей, но Арбитры клеймят их одним именем – рецидивисты, ибо они подобны паразитам на мягком подбрюшьи Империума.

Рецидивист

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
28	28	35	30	30	30	33	35	40

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 12

Умения: Бдительность (Вос), Бартер (Тов), Треп (Тов), Стойкость (Вын)+10, Химия (Инт), Обыденное Знание (Преступный Мир) (Инт), Обман (Тов)+10, Запугивание (Сил), Безопасность (Лов), Язык (Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Основное Оружие (Стаб), Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Стаб, Лаз).

Броня: Флак-куртка (Руки 3, Торс 3).

Оружие: Компактный автопистолет с бронебойными патронами (15м; -/-/6; 1d10+1 У; Бро 3; Об 9; Пер Полн), моно-нож (3м; 1d5+3 Р; Бро 2).

Оборудование: Стильная одежда, 2 обоймы с бронебойными патронами для автопистолета, 1d10 Тронов.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Писец

Их пальцы испачканы чернилами, а спины согбенны над заваленными пергаментом столами – писца можно встретить почти в любом месте Империума.

Писец

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
20	20	30	30	30	20	30	30	30

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Грамотность (Инт)+10, Язык (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Нет.

Оружие: Безоружен (1d5; Особое).

Оборудование: Ряса писца, писчий набор, дата-планшет, 1d5-2 Тронов.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Подонок

Жизнь в Империуме сурова, беспощадна и способствует процветанию подонков, предпочитающих жить за счет тех, кто слабее; тех, чья жизнь является ещё более жалкой, чем их собственная. Под это описание подойдут любые низкопробные бандиты, грабители, вымогатели, жулики и мятежники.

Подонок								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
28	28	35	30	30	20	27	25	30

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Стойкость (Вын), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Обман (Тов), Запугивание (Сил), Язык (Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Основное Оружие (Стаб), Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Лаз, Стаб).

Оружие: Нож (3м; 1d5+3 Р; Примитивное), стаб-пистолет (30м; О/3/-; 1d10+3 У; Бро 0; Об 9; Пер Полн).

Оборудование: Заношенная одежда, 2 обоймы для стаб-пистолета, 1d5 Тронов.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Монозадачный Сервитор

Сервитор есть сплав плоти и машины на основе искусственно выращенных или соответствующим образом обработанных человеческих тел. Миллионы этих кибернетических созданий трудятся по всему Империуму, выполняя однообразные и монотонные задачи послушно и беспрекословно.

Монозадачный Сервитор								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
15	15	50	40	15	10	20	30	05

Скорость: 1/2/3/6 **Раны:** 10

Умения: Ремесло (любое)+10.

Таланты: Нет.

Особенности: Машина 4, Природное Оружие (Кулак).

Броня: Нет (Все по 4).

Оружие: Кулак (1d10+5 У; Примитивное).

Оборудование: Встроенная бусина связи (только для приёма и ретрансляции приказов).

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Хитрец

Некоторые подонки для достижения собственных целей предпочитают воровство, коварство и ложь риску откровенного насилия (то ли дело – пуля в спину). Эти хитрецы подчас считают себя выше всего остального преступного мира, и высокомерно сторонятся «грязной работы».

Хитрец								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
23	28	30	30	40	30	27	25	30

Скорость: 4/8/12/24 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Стойкость (Вын), Лазанье (Сил), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Скрытность (Лов)+10, Обман (Тов)+10, Уклонение (Лов)+10, Оценка (Инт), Сбор Информации (Тов), Запугивание (Сил), Безопасность (Лов), Слежка (Лов), Бесшумный Шаг (Лов)+10, Язык (Низкий Готик) (Инт).

Таланты: Основное Оружие (Стаб), Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Лаз, Стаб), Мгновенная Реакция, Спринт.

Оружие: Моно-нож (3м; 1d5+3 Р; Бро 2), компактный стаб-пистолет с глушителем (15 м; О/3/-; 1d10+2 У; Бро 0; Об 4; Пер Полн).

Оборудование: Крутая одежда, 2 обоймы для стаб-пистолета, мультиключ, 1d5 Тронов.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Мясник

Облаченные в кожаные фартуки, пахнущие сырым мясом и орудующие пилозубыми тесаками, мясники забивают и разделывают миллиарды тонн мяса, идущего в пищу населению Империума.

Мясник								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	20	35	30	30	20	30	30	30

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Язык (Низкий Готик) (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Оружие Ближнего Боя (Цепное).

Оружие: Цепной топор (1d10+7 Р; Бро 2; Разрывное).

Оборудование: Запачканная одежда, 1d5-1 Тронов.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минима.

Slaughterman

Техноадепт

Древнее Техножречество Марса, Адептус Механикус – единственный санкционированный источник научной мысли и технологического знания в Империуме. Скованные мистическими ритуалами и сакральными догмами, они воспринимают свое искусство как божественное чудо их инкарнации Императора – Омниссии, а потому всё технологическое для них священно.

Техноадепты – прошедшие полную инициацию последователи Культа Механикус, составляющие основную массу его рукоположенного клира.

Техноадепт

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	30	30	30	40	35	35	20

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 12

Умения: Бдительность (Вос), Химия (Инт), Обыденное Знание (Технология) (Инт), Вождение (любое) (Лов), Логика (Инт)+10, Пилот (любое) (Лов), Учёное Знание (любое) (Инт), Язык (Низкий Готик) (Инт), Тайный Язык (Техно) (Инт)+10, Технология (Инт)+10.

Таланты: Бинарный Диалог, Химическое Оскопление, Электрическое Вспоможение, Энергетический Кэш, Благословение Оружия, Светоносный Заряд, Медитация, Оружие Ближнего Боя (Цепное, Силовое, Примитив), Пистолеты (Болт, Лаз, Плазма, Стаб).

Особенности: Имплантаты Механикус.

Броня: Флак-плащ (Все по 3).

Оружие: Цепной топор (1d10+7 Р; Бро 2, Разрывное); лаз-пистолет (30м; О/-/-; 1d10+2 Э; Бро 0; Об 30; Пер Полн; Надёжное).

Оборудование: Стандартный МИУ интерфейс и 1d5 других аугментаций, инструменты, респиратор, дата-планшет, персональный когитатор, 2 обоймы для лаз-пистолета.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Ведьма

Ведьмаки и ведьмы – бродячие псайкеры и мистики, отринувшие Империум и все его пути, полностью покорившиеся прихотям сил Хаоса. Инквизиция повсеместно охотится на этих безумцев и еретиков, и уничтожает их при первой возможности.

Ведьма

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	30	30	30	41	33	40	39

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 15

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Обман (Тов)+10, Запретное Знание (любое) (Инт)+10, Шифры (Оккультизм) (Инт), Тайный Язык (любой) (Инт), Язык (Низкий Готик) (Инт), Ремесло (любое).

Таланты: Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Стаб), Сопротивляемость (Психосилы), Могучий Разум, Неколебимая Вера, Пси-рейтинг 3.

Броня: Ячеистый жилет (Торс 4).

Оружие: Нож (3м; 1d5+3 Р; Примитивное), стаб-пистолет (30м; О/3/-; 1d10+3 У; Бро 0; Об 9; Пер Полн).

Оборудование: Тёмные многослойные одеяния, обойма для стаб-пистолета, фальшивый когномен, странные безделушки, богохульный амулет, безумный и свирепый взгляд.

Рейтинг Угрозы: Еретикус Минорис.

Ведьмовство!

Все ведьмы обладают Психосилами Чувство Присутствия и Белый Шум; помимо них они могут владеть одним из следующих «наборов»:

Кукловод: Помутнение, Забудь меня, Устрашение, Принуждение, Доминирование.

Провидец: Предчувствие, Психометрия, Проблеск, Дальновидение.

Пирокинетик: Вспышка, Увядание, Призыв Пламени, Огненная Стрела, Скульптор Пламени.

Призрак: Спектральная Длань, Спазм, Левитация, Силовая Стрела, Телекинез, Телекинетический Щит.

Ксено-звери

Среди ксеносов есть масса зверей и иных чужеродных созданий, одним своим существованием создающих сектору массу проблем.

Мозговой Лист

Немногие верят, что среди полчищ врагов, встающих на пути человечества, угрозу может представлять сероватое, смахивающее на лиану растение. Порой именуемое «рабской лозой» или «серым семенем», но чаще всего «мозговым листом», это зловещее создание, как считают многие, происходит с Катачана, мира бескрайних и смертельно опасных джунглей. Физическая его форма являет собой крупную лозу, или лиану, каждый побег которой венчает единственный мясистый лист. Уникальность мозгового листа в том, что он обладает некоей формой гештальд-сознания, а каждый его лист – макро-клетка, являющаяся частью его абсолютно чуждого человеку разума. Нижняя сторона листа покрыта колючками, которые прицепляются к любому существу, оказавшемуся поблизости от лозы, и, пронзив кожу, выпускают тончайшие фиброзные волокна, которые врастают в нервную систему жертвы, полностью захватывая контроль над её телом. Не являясь разумным ни в каком из общеупотребительных смыслов, мозговой лист, тем не менее, весьма эффективно подавляет разум жертвы, подчиняя его воле родительского растения. Как только это происходит, лист отсоединяется от стебля, и переходит в стадию паразита, одновременно освобождая место для роста нового листа. Жертва, отныне безвольный раб мозгового листа, становится защитником лозы и разносчиком её семян.

Места произрастания мозгового листа были обнаружены на многих мирах, а не столь давно всплывшие доказательства позволили выяснить, что рабская лоза является не естественным обитателем Катачана, но случайной мутацией и эволюционным наследником тиранидской мозговой пиявки – этот факт сделал поиск и уничтожение мозгового листа приоритетной задачей многих инквизиторов Ордо Ксенос Каликсис. Недавний жуткий инцидент, известный как «Бойня в Каддисских Садах», всё ещё со страхом обсуждаемый в великосветских салонах, стал поворотной точкой, моментом, когда стало ясно, что разрастание и размножение этого отвратительного растения необходимо остановить.

Лоза Мозгового Листа

Растущая лоза обвивается вокруг более крупных растений и деревьев, порой взбираясь по каменным статуям или стенам различных строений, а её размеры варьируются в зависимости от возраста лозы. Некоторые другие её Характеристики также меняются с возрастом, поэтому ниже приведены таблицы для трёх возрастных категорий: Молодое, Взрослое и Древнее.

Мозговой Лист – Молодой

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
--	--	--	20	--	18	36	60	--

Скорость: - **Раны:** 6

Мозговой Лист – Взрослый

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
--	--	--	40	--	18	36	60	--

Скорость: - **Раны:** 20

Мозговой Лист – Древний

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
--	--	--	60	--	18	36	60	--

Скорость: - **Раны:** 40

Особенности: Ограниченные Действия*, Размер (Маленький для молодого, Средний для взрослого и Большой для древнего), Странная Физиология, Порабощение**.

***Ограниченные Действия:** Единственное, что способна делать лоза – пытаться зацепиться за жертву, находящуюся не далее, чем в полуметре от её листьев.

****Порабощение:** Жертва мозгового листа почти никогда не подозревает о грозящей ей опасности, поэтому у нее есть один-единственный шанс почувствовать укол и попытаться отодрать от себя колючий лист, пока не стало слишком поздно. Прочная и плотно прилегающая защита, покрывающая область головы и шеи (обеспечивающая хотя бы 2 единицы Брони), способна защитить от этой атаки. В момент, когда лист впивается в жертву, она должна преуспеть в Тесте на Ловкость, иначе лист вопьётся в тело и тут же начнет внедряться в его нервную систему. Жертва к этому моменту уже потеряет сознание и рухнет на землю, корчась в судорогах. Полное внедрение в нервную систему жертвы занимает 1d10 минут – если в течение этого времени лист отодрать, жертва придет в себя, но навсегда потеряет 1d10 единиц Выносливости и получит 1d10 Очков Безумия. Если же процесс не остановить, по истечении означенного времени жертва превратится в Раба Мозгового Листа.

Раб Мозгового Листа

Раб мозгового листа находится под полным контролем злобного растения, которое превращает его в конвульсивно вздрагивающую слюнявую марионетку. Возьми за основу Раба любое подходящее существо и измени его Характеристики указанным образом. Значение «--» означает, что существо теряет соответствующую характеристику и не может более предпринимать основанные на ней Тесты.

Раб Мозгового Листа

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
-10	-10	+0	-10	-10	--	-10	--	--

Скорость: - **Раны:** x1/2

Умения, Таланты и Особенности: Раб, находясь под контролем мозгового листа, теряет все свои Умения, Таланты и Психосилы. Все рабы получают талант Бесстрашный. На раздражители они реагируют очень вяло; их единственным засвидетельствованным поведением является охрана растения-родителя, и, в случае угрозы его безопасности, нападение на носителя угрозы.

Возвращение из Рабства

Если лист лозы оторвать от «действующего» раба, раб немедленно издает страшный вопль и теряет сознание, поскольку обрыв контролирующих волокон листа наносит нервной системе жертвы тяжелейшую травму. Стоит отодрать лист, и раб будет должен пройти Тест на Выносливость, в случае провала которого его ждет смерть. Если жертва выживает, она полностью восстанавливается, но указанные в таблице модификаторы Ближнего Боя, Баллистика, Выносливости, Ловкости и Восприятия становятся перманентными. Кроме того, освобожденный раб получает 3d10 Очков Безумия.

Рейтинг Угрозы: Ксенос Минорис.

Даскский Сталкер

Жуткое существо, ставшее героем мрачных преданий по всему Сектору Каликсис, сталкер является одной из самых страшных опасностей, подстерегающих путешественников в глубоких болотах Даска. Внешне он являет собой кошмарный гибрид иссохшего от старости человека и гигантского четвероногого паука.

Даскский Сталкер								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
52	--	43	40	53	21	46	28	18

Скорость: 5/10/15/30 **Раны:** 20

Умения: Бдительность (Вос), Лазанье (Сил)+20, Скрытность (Лов), Обман (только подражание звукам и голосам) (Тов)+20, Уклонение (Лов)+10, Бесшумный Шаг (Лов).

Таланты: Мягкое Падение, Трудная Мишень, Стремительная Атака.

Особенности: Ночное Зрение, Страх 2, Природная Броня 2 (Руки и Ноги), Природная Броня 4 (Торс), Природное Оружие (Костяные Наросты).

Броня: Нет (Голова 0, Руки 2, Торс 4, Ноги 2).

Оружие: Костяные шпоры (1d10+5 Р; Примитивное).

Рейтинг Угрозы: Обскуро Майорис.

Грокс

Потребность Империума в мясе и мясном скоте неистребима, и, хотя десятки других (куда более приятных на вкус) видов, таких, как спиралхорны, деми-пэчи и вепребизоны, тоже весьма распространены, именно гроксы стали основой мясного животноводства Империума.

Грокс								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	--	62	65	11	12	41	38	10

Скорость: 4/8/12/24 **Раны:** 22

Умения: Бдительность (Вос).

Особенности: Зверь, Жестокий Натиск, Размер (Большой), Природная Броня 2 (Ноги), Природная Броня 4 (Торс, Голова), Природное Оружие (Когтистые Копыта), Четвероногий, Паникёр.

Броня: Нет (Голова 4, Торс 4, Ноги 2).

Оружие: Когтистые копыта (1d10+6 У; Примитивное).

Рейтинг Угрозы: Ксенос Минима.

Найтвинг

Мир Даск пользуется заслуженной славой родины множества жутких созданий и зловещих хищников, и найтвинг – не исключение. Это ночное создание, один только внешний вид которого подспудно внушает страх и отвращение, обладает полупрозрачным, цвета янтаря телом, единственной примечательной особенностью которого является небольшой округлый рот, окружённый острыми, загнутыми как крючья клыками.

Найтвинг								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
26	--	23	30	42	06	55	48	--

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 5

Умения: Уклонение (Лов).

Таланты: Бесстрашный.

Особенности: Зверь, Страх 1, Летун 6, Наркотическая Пыль*, Природное Оружие (Укус), Сонар, Пиявка**, Маленький.

***Наркотическая Пыль:** Любое существо без защитного дыхательного аппарата, приближающееся к найтвингу ближе, чем на метр, должно пройти Средний (+0) Тест на Выносливость, провал в котором означает оглушение на 1d10 Раундов минус Бонус Выносливости существа (но не менее одного Раунда). Природа этой атаки – ядовитая.

****Пиявка:** Если найтвинг успешно кусает свою жертву, он автоматически впивается, и начинает сосать её кровь. Каждый Раунд найтвинг причиняет жертве 1d10 единиц Урона Выносливости, пока Выносливость жертвы не упадет до 0, после чего наступает смерть. Кроме того, присосавшись, найтвинг причиняет 1 уровень Усталости каждый Раунд. Найтвинга можно отодрать, пройдя Состязательный Тест Силы. Пока найтвинг сосет кровь, все рукопашные атаки против него получают бонус +20.

Оружие: Укус (1d10+3 Р; Примитивное).

Рейтинг Угрозы: Ксенос Минима.

Саблезуб

Саблезуб – искусственно выведенный сверххищник, созданный столетиями взаимного скрещивания мутировавших существ и ксено-хищников. Его охотничьи угодья – парки аристократии Каликсиса и, порой, бойцовые ямы менее обеспеченных слоев населения. Как и его предки, саблезуб четвероног и способен как бесшумно красться сквозь плотный подлесок, так и развивать страшную скорость на открытых участках. Его непропорционально удлиненный череп и несколько рядов острых зубов буквально созданы для того, чтобы хватать жертву и рвать её на куски. Саблезубы – красивые, поджарые и мускулистые животные, повадками и размерами походящие на терранских леопардов, и многие аристократы с удовольствием держат при себе этих роскошных и весьма опасных зверей.

Саблезуб								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
38	--	40	35	40	15	45	35	10

Скорость: 8/16/24/48 **Раны:** 18

Умения: Бдительность (Вос)+20, Скрытность (Лов)+10, Бесшумный Шаг (Лов), Выслеживание (Инт)+20.

Таланты: Яростный Натиск, Обострённые Чувства (Слух, Зрение, Обоняние), Спринт, Одарённый (Бесшумный Шаг), Нокдаун.

Особенности: Зверь, Ночное Зрение, Природное Оружие (Укус), Четвероногий.

Оружие: Укус (1d10+6 Р; Примитивное).

Рейтинг Угрозы: Ксенос Минорис.

Карнозавр

Гигантские рептилии и прочие подобные создания, которых Магос Биологис классифицируют как «ящерообразные» – относительно часто встречающаяся в галактике форма жизни, нередко занимающая место на вершине пищевой цепочки своего родного мира. Порой их разводят ради мяса, но на мирах-колониях их чаще просто безжалостно истребляют. Крупные ящеры были и остаются весьма популярными «участниками» кровавых зрелищ, разворачивающихся в бойцовых ямах многих миров Империума.

Карнозавр								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
42	--	12/ 65	10/ 58	31	18	42	38	01

Скорость: 6/12/18/36 **Раны:** 40

Умения: Бдительность (Вос).

Таланты: Бесстрашный, Обострённые Чувства (Обоняние).

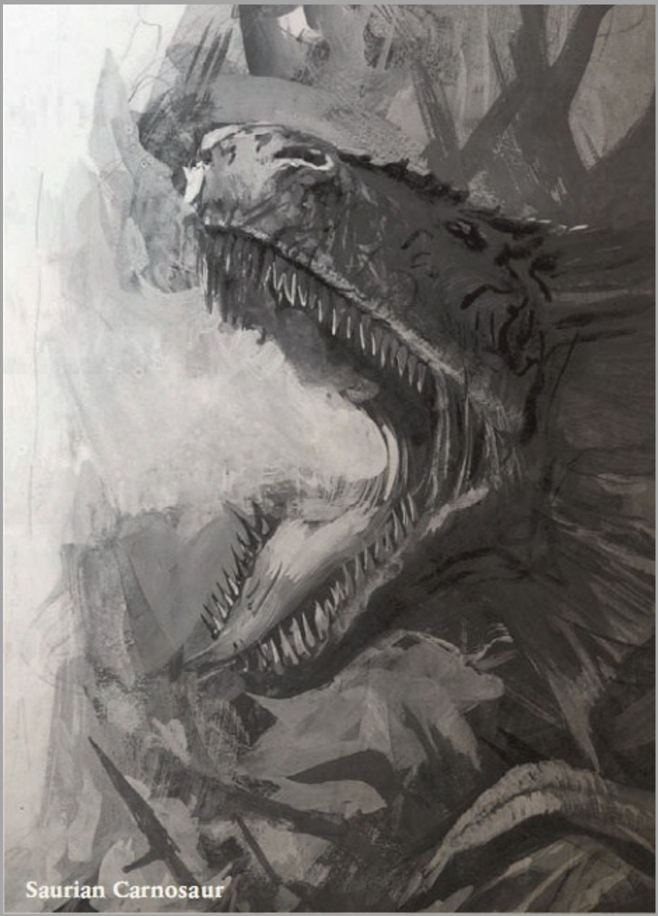
Особенности: Огромная Пасть*, Природная Броня 2, Природное Оружие (Укус), Четвероногий, Сверхъестественная Сила (x2), Сверхъестественная Выносливость (x2), Размер (Огромный).

***Огромная Пасть:** Укус карнозавра причиняет1d10+БС+2 Резаного Урона, и является Разрывным. Укус этой твари нельзя Парировать.

Броня: Нет (Все по 2).

Оружие: Укус (1d10+14 Р; Примитивное, Разрывное).

Рейтинг Угрозы: Ксенос Майорис.



Животные

Этот раздел содержит базовые шаблоны для создания различных простых животных, с которыми могут столкнуться Аколиты.

Ездовое Животное

Ездовые животные – в основном безвредные травоядные. К ним относятся любые верховые животные типа лошадей и тому подобных существ.

Ездовое Животное

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	--	50	40	30	10	33	10	--

Скорость: 6/12/18/36 **Раны:** 15

Умения: Бдительность (Вос).

Таланты: Нет.

Особенности: Зверь, Четвероногий, Паникёр, Природное Оружие (Укус или Копыта).

Оружие: Укус или Копыта (1d10+6 Р или У; Примитивное).

Крупный Хищник

Обобщающий термин, позволяющий Мастеру самому изобретать существ, характерных для каждой нужной местности. Сюда относятся такие опасные животные, как крупные кошки, рептилии, бойцовые псы и волки.

Крупный Хищник

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	--	30	30	30	15	38	40	--

Скорость: 6/12/18/36 **Раны:** 12

Умения: Бдительность (Вос)+10, Бесшумный Шаг (Лов)+10, Плавание (Сил), Выслеживание (Инт)+10.

Таланты: Спринт.

Особенности: Зверь, Природное Оружие (Укус или Когти), Четвероногий.

Оружие: Укус или Когти (1d10+3 Р; Примитивное).

Летающее Создание

Сюда можно отнести любых крупных птиц, гигантских летучих насекомых и тому подобных существ.

Летающее Создание

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	--	10	10	40	10	35	20	--

Скорость: 2/4/6/12 **Раны:** 4

Умения: Бдительность (Вос)+20, Скрытность (Лов)+10.

Таланты: Стремительная Атака.

Особенности: Зверь, Летун 8, Природное Оружие, Размер (Миниатюрный).

Оружие: Безоружный (1d10-3 Р или У; Примитивное).

Ползучее Создание

Сюда можно отнести любых существ, которые ползают, перетекают или извиваются, например, змей, гигантских сороконожек, тараканов и прочих отвратительных тварей.

Ползучее Создание

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	--	10	35	50	10	35	40	--

Скорость: 2/4/6/12 **Раны:** 8

Умения: Бдительность (Вос), Плавание (Сил).

Таланты: Нет.

Особенности: Зверь, Ползучий, Природное Оружие (Укус), Токсичный (Укус).

Оружие: Укус (1d10+1 У; Примитивное, Тест на Выносливость или 1d10 Урона дополнительно).

Ходячее Создание

Сюда относятся самые разные ходячие создания, такие как собаки, гигантские крысы, дикие кошки и так далее.

Ползучее Создание

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	--	20	20	30	15	35	20	--

Скорость: 4/8/12/24 **Раны:** 6

Умения: Бдительность (Вос)+10, Скрытность (Лов)+10, Бесшумный Шаг (Лов)+10, Плавание (Сил).

Таланты: Нет.

Особенности: Зверь, Четвероногий, Размер (Маленький), Природное Оружие (Укус или Когти).

Оружие: Укус или Когти (1d10-2 Р; Примитивное).

> «Контакт с чуждыми расами всегда освежает веру в человечество. Я убежден, что путешествие к иным мирам – непревзойдённый способ отточить разум».

Из-за Грани

Здесь перечислены сущности, являющиеся апологетами и воплощением самых разнообразных ужасов варпа и его нечестивого влияния. И хотя для простого гражданина кошмары Губительных Сил есть не более чем тёмный миф, те, кто состоит в рядах Инквизиции, порой даже слишком хорошо осведомлены об этой грозной опасности, нависающей над будущим всего человечества.

Астральный Призрак

Призраки – могущественные сущности, состоящие из концентрированной психической энергии и варп-материи. Проявляясь в физическом мире, они принимают облик бестелесных духов: парящих в воздухе клочьев тьмы, сгустков тумана, перетекающих из одного сверхъестественного узора в другой, полупрозрачных фигур, не отбрасывающих тени, и бессчётного множества других форм.

Астральный Призрак								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	20	--	35	45	30	45	50	15

Скорость: 4/8/12/24 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос)+10, Язык (любой) (Инт).

Таланты: Нет.

Психосилы (Пси-рейтинг 3): Призыв Существ, Истончение Завесы, Касание Безумия, Причинить Боль, Спектральная Длань, Вой Варпа, Увядание, Телекинез.

Особенности: Демонический (БВ 6), Демоническое Присутствие*, Страх 3, Летун 8, Потусторонний, Бестелесный, Одержимость, Варп-нестабильность.

Оружие: Нет.

***Демоническое Присутствие:** Живые существа в радиусе 25 метров от астрального призрака чувствуют озноб и лёгкое беспокойство. Тени становятся неестественно густыми, могут слышаться голоса и слабые отзвуки событий прошлого. Животные становятся раздражительными и могут впасть в панику, а машины начинают сбоить и отказывать. Все существа получают -10 к своим Тестам на Силу Воли.

Рейтинг Угрозы: Маллеус Минорис.

Демон-палач

Летописи контактов с сущностью, именуемой демоном-палачом, числятся среди самых жутких архивных документов Ордос Каликсис. Могучие и неимоверно кровожадные, эти демоны могут проявиться в нашей реальности только в результате самых кровавых ритуалов, проводимых могущественными магусами крупных хаоситских культов. Войдя в этот мир, демон-палач немедленно впадает в неконтролируемую убийственную ярость и единственной его целью становится бесконечная резня и разрушение – дела, которые перекраивают мир по образу и подобию, наиболее угодному Кровавому Богу.

Демон-палач								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
48	20	10/5 5	53	50	50	50	50	10

Скорость: 5/10/15/30 **Раны:** 30

Умения: Бдительность (Вос), Уклонение (Лов).

Таланты: Неистовство, Трудная Мишень, Молниеносная Атака, Молниеносные Рефлексы, Спринт, Стремительная Атака.

Особенности: Демонический (БВ 10), Демоническое Присутствие*, Ночное Зрение, Страх 4, Потусторонний, Пожиратель Душ**, Природное Оружие (Клыки и Когти), Сверхъестественная Сила (x2), Варп-нестабильность.

***Демоническое Присутствие:** Пространство в радиусе 25 метров от демона-палача пронизано излучением варпа – сама ткань пространства в ней будто подернута тошнотворной рябью, а воздух, напитанный всепроникающим запахом крови, колеблет непрестанный, едва слышный отзвук нескончаемого предсмертного вопля. Все персонажи получают штраф -10 к Тестам Силы Воли, пока находятся в этой области.

****Пожиратель Душ:** Каждый раз, как демон-палач убивает живое существо, он исцеляет 1d10 единиц Урона.

Оружие: Клыки и когти (1d10+10 Р; Бро 3; Разрывное).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Майорис.

Воплощенный Младший Демон

Обликом и нечестивыми желаниями своими Демоны неисчислимы – тысячи и тысячи их проявлений описаны в запретных архивах Ордо Маллеус. Многие из них отражают природу и желания их проклятых господ из числа сил Хаоса, являя собой рядовых солдат легионов ада, в то время как другие – суть сконцентрированные глубинные страхи и тайное зло человеческих душ. Как бы то ни было, воплощенные Демоны состоят из чистой варп-материи и не способны длить свое пребывание в физическом мире иначе, кроме как непрестанно сея вокруг кровопролитие, муки и смерть.

Воплощенный Младший Демон								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	25	35	40	30	30	45	40	10

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 15

Умения: Бдительность (Вос), Психическое Чутьё (Вос), Язык (любой) (Инт).

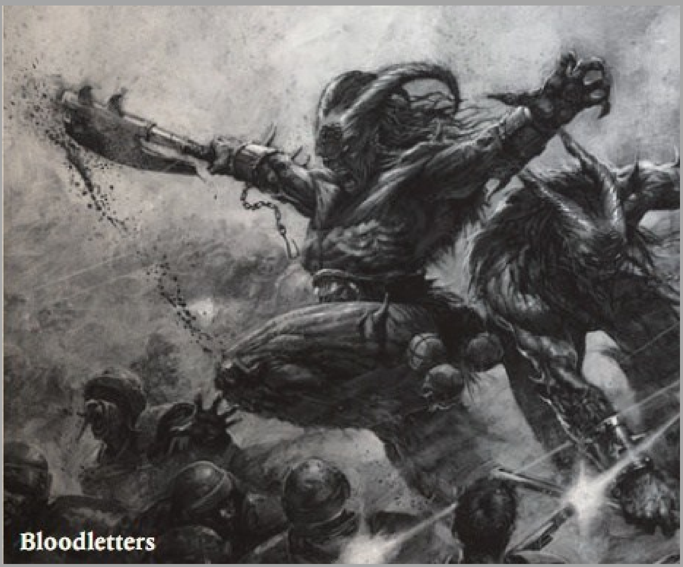
Таланты: Нет.

Особенности: Демонический (БВ 8), Ночное Зрение, Демоническое Присутствие*, Страх 3, Потусторонний, Природное Оружие (Клыки или Когти), Варп-нестабильность.

***Демоническое Присутствие:** Все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 к Тестам на Силу Воли.

Оружие: Клыки и Когти (1d10+3 Р; Примитивное, Разрывное).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Минорис.



Кровопускатели

Рогатые и с ног до головы покрытые кровью, эти демоны-воины служат Кхорну, тёмному богу резни и убийства. Единственная цель их существования – убивать, и они приходят в этот мир закованными в бронзовые доспехи и вооружённые жуткими клинками, впитавшими жар пламени самой преисподней.

Кровопускатели								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
55	25	55	40	30	30	45	40	10

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 15

Умения: Бдительность (Вос), Психическое Чутьё (Вос), Язык (любой) (Инт).

Таланты: Неистовство, Стремительная Атака.

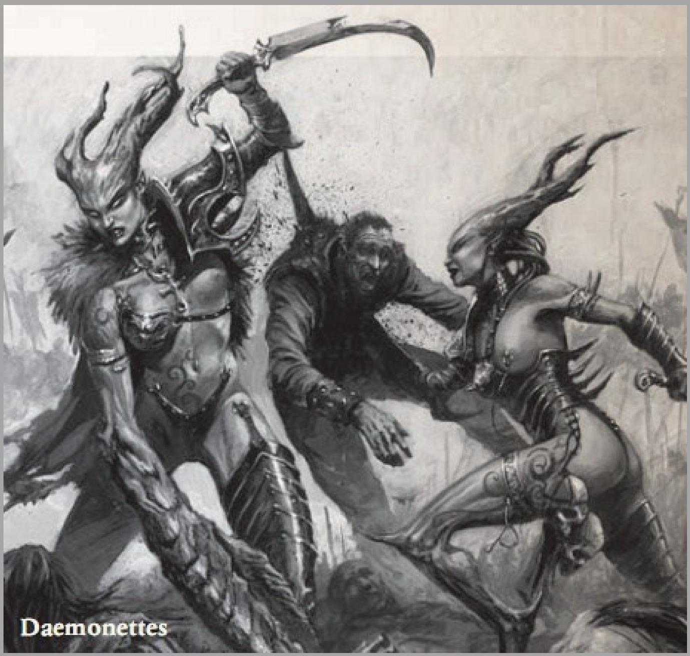
Особенности: Демонический (БВ 8), Ночное Зрение, Демоническое Присутствие*, Страх 3, Потусторонний, Природная Броня 6, Природное Оружие (Клыки или Когти), Варп-нестабильность.

***Демоническое Присутствие:** Все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 к Тестам на Силу Воли.

Броня: Бронзовые доспехи (Все по 6).

Оружие: Двуручный топор (2d10+5 Р; Бро 4; Громоздкое), когти и клыки (1d10+5 Р; Примитивное, Разрывное).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Майорис.



Демонетки

Похотливые и развратные, эти демоницы служат Слаанеш, извращённому богу Хаоса. Худощавые, гибкие и завораживающие в своей богохульной и нечестивой красоте, они разрывают своих жертв на части бритвенно-острыми когтями и крабоподобными клешнями.

Демонетки								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	25	35	40	50	30	45	40	30

Скорость: 5/10/15/30 **Раны:** 15

Умения: Акробатика (Лов), Лазанье (Сил), Бдительность (Вос), Уклонение (Лов), Психическое Чутьё (Вос), Язык (любой) (Инт).

Таланты: Обострённые Чувства (все), Стремительная Атака.

Особенности: Демонический (БВ 8), Ночное Зрение, Демоническое Присутствие*, Смертоносное Очарование**, Страх 3, Потусторонний, Природное Оружие (Клешни), Варп-нестабильность.

***Демоническое Присутствие:** Все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 к Тестам на Силу Воли.

****Смертоносное Очарование:** Живое существо, смотрящее на демонетку, или вовлеченное с ней в битву, должно проходить Тест на Силу Воли каждый Раунд, чтобы в свой ход предпринять более одного Частичного Действия.

Оружие: Клешни (1d10+5 Р; Бро 3; Разрывное).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Минорис.

Диспейры

Мертвенно иссохшие, закутанные в лохмотья, с пустыми глазницами и лицами, словно застывшими в бесконечном и безмолвном крике, эти демоны не служат ни одной из великих сил Хаоса; их единственное желание – сеять отчаяние и безумие. Тьма, клубящаяся вокруг них, делает диспейров грозными убийцами и шпионами на службе демонических культов.

Диспейры								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	25	35	40	40	30	45	40	10

Скорость: 4/8/12/24 **Раны:** 15

Умения: Бдительность (Вос), Скрытность (Лов)+30, Уклонение (Лов), Допрос (СВ), Психическое Чутьё (Вос), Слежка (Лов)+20, Бесшумный Шаг (Лов)+20, Язык (любой) (Инт).

Таланты: Нет.

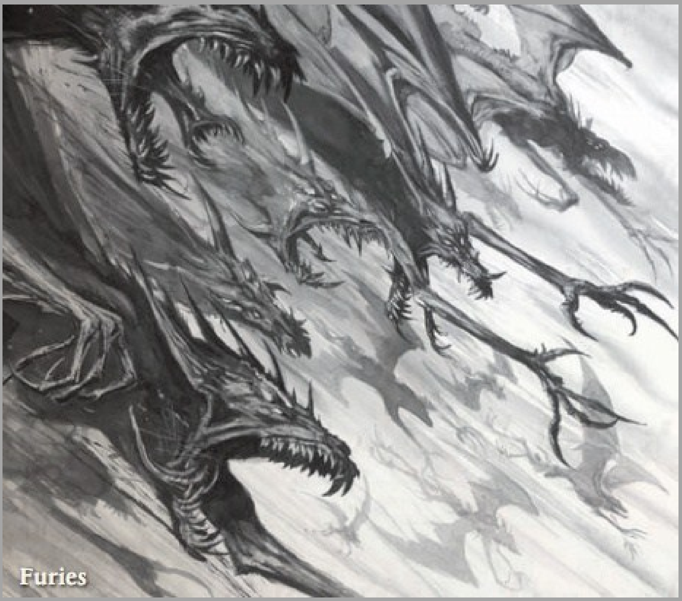
Особенности: Демонический (БВ 8), Ночное Зрение, Демоническое Присутствие*, Страх 3, Потусторонний, Природное Оружие (Зубы или Когти), Варп-нестабильность.

Психосилы (Пси-рейтинг 1): Взор Забвения (Порог 5; 10м; одна цель; Тест на Силу Воли или 1d10 единиц урона Инт и 1 Очко Безумия).

***Демоническое Присутствие:** Все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 к Тестам на Силу Воли.

Оружие: Когти и зубы (1d10+3 Р; Примитивное, Разрывное).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Минорис.



Фурии

Звероподобные хищники, не служащие никому из сил Хаоса, эти уродливые демоны-охотники внешне более всего напоминают кошмарных горгулий.

Фурии								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
45	25	45	40	40	20	45	40	10

Скорость: 4/8/12/24 **Раны:** 15

Умения: Бдительность (Вос), Психическое Чутьё (Вос), Язык (любой) (Инт).

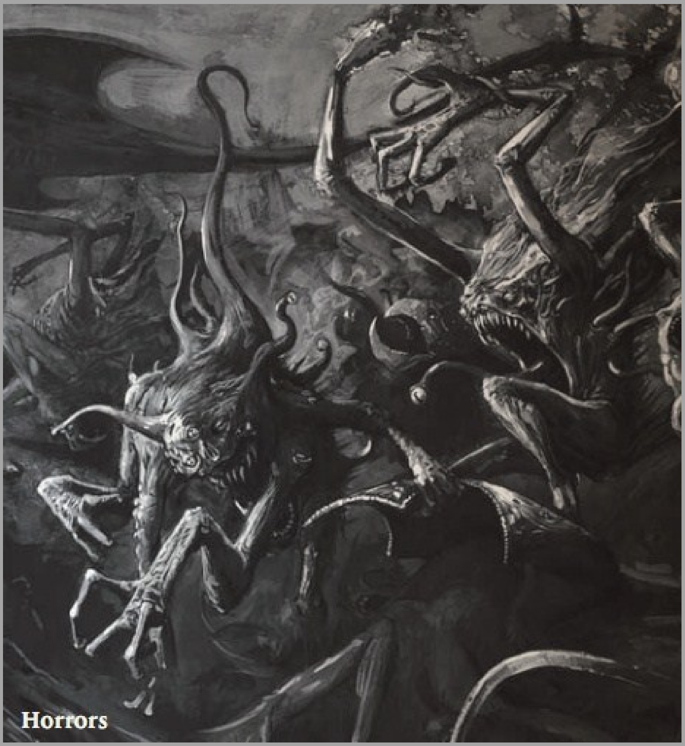
Таланты: Неистовый Натиск.

Особенности: Демонический (БВ 8), Ночное Зрение, Демоническое Присутствие*, Страх 3, Летун 8, Потусторонний, Природное Оружие (Зубы или Когти), Варп-нестабильность.

***Демоническое Присутствие:** Все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 к Тестам на Силу Воли.

Оружие: Когти и зубы (1d10+4 Р; Примитивное, Разрывное).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Минорис.



Кошмары

Уродливое, изменчивое, судорожно дергающееся смешение хаотично искаженной плоти и магического пламени, легионы кошмаров служат своему повелителю, Тзинчу, тёмному богу перемен, интриг и колдовства. Многочисленные рты этих демонов непрестанно вскрикивают и бормочут, а многосуставчатые руки меняют свою форму буквально на глазах, раз за разом складываясь в нечестивые магические знаки.

Кошмары								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	25	35	40	30	30	45	50	10

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 20

Умения: Бдительность (Вос), Психическое Чутьё (Вос)+20, Язык (любой) (Инт).

Таланты: Нет.

Особенности: Демонический (БВ 8), Ночное Зрение, Демоническое Присутствие*, Страх 3, Пламя Тзинча**, Потусторонний, Природное Оружие (Когти или Зубы), Регенерация, Варп-нестабильность.

Психосилы (Пси-рейтинг 3): Огненная Стрела, Левитация, Психический Вопль.

***Демоническое Присутствие:** Все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 к Тестам на Силу Воли.

****Пламя Тзинча:** Кошмары иммунны к варп-прорывам.

Оружие: Когти и зубы (1d10+3 Э).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Минорис.

Психонойн – Отродье Мары

По счастью, довольно редкие, психонойны – злобные варп-сущности, привлекаемые ментальными эманациями беззащитных, тяжелораненых людей или пробуждающихся псайкеров, разум которых они используют, чтобы дать жизнь своему омерзительному потомству. Известны несколько видов психонойнов, из которых наиболее опасны именно Отродья Мары.

Отродье Мары

Впервые появление Отродий Мары было зафиксировано Инквизитором Ордо Ксенос Арк-Аштеном в ходе тяжёлого заражения в горнодобывающей каторжной колонии на ледниках мерзлого мира Мара в Секторе Каликсис, около трёх столетий тому назад. Хотя вскоре после этого колония на Маре была законсервирована, рассказы о «бойне на каторге» были и остаются в числе самых излюбленных мрачных баек бывалых космических путешественников. После тех событий подтвержденные случаи заражения Отродьем Мары имели место на нескольких мирах сектора – Даске, Лакриме и Пеллюциде V, а также на нескольких кораблях, проходивших транзитом сквозь пространство Мары. К счастью, все эти случаи остаются единичными.

Заражение – Терминальная Стадия

Жертвой заражения может стать любое живое существо с Пси-рейтингом 1 и выше. При заражении применяются следующие модификаторы:

- Интеллект и Товарищество уменьшаются вдвое.
- Пси-рейтинг увеличивается на 1.
- Существо обретает таланты Телесная Конверсия, Крепкий Орешек и Бесстрашный.
- Существо получает иммунитет к Оглушению.
- Существа, пытающиеся установить любой телепатический контакт с зараженным, испытывают болезненный психический «откат» и получают один уровень Усталости.
- Если зараженное существо в процессе призыва Психосилы вызывает Варп-прорыв, вместо броска кубиков по таблице варп-прорывов и соответствующего результата, рождается 1d10 взрослых психонойнов – процесс, который неизбежно убивает носителя.
- Если псайкер убит, существует 25% шанс того, что из его трупа родится 1d10 взрослых психонойнов. В ином случае на свет будет извергнуто 1d10 его личинок.

Психонойн-личинка

Психонойн-личинка

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
15	--	20	20	20	--	10	70	--

Скорость: 1 **Раны:** 6

Умения: Нет.

Таланты: Нет.

Особенности: Страх 2, Природное Оружие (Укус), Психонойн*, Размер (Миниатюрный).

***Психонойн:** Каждый раз, когда личинка получает Урон, который её не убивает, существует 25% шанс, что она метаморфирует во взрослого психонойна.

Оружие: Укус (1d10+2 Р).

Взрослый Психонойн

Взрослый Психонойн

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
38	--	6/30	16/86	52	56	66	70	--

Скорость: 5/10/15/30 **Раны:** 20

Умения: Бдительность (Вос), Уклонение (Лов), Психическое Чутьё (Вос).

Таланты: Нет.

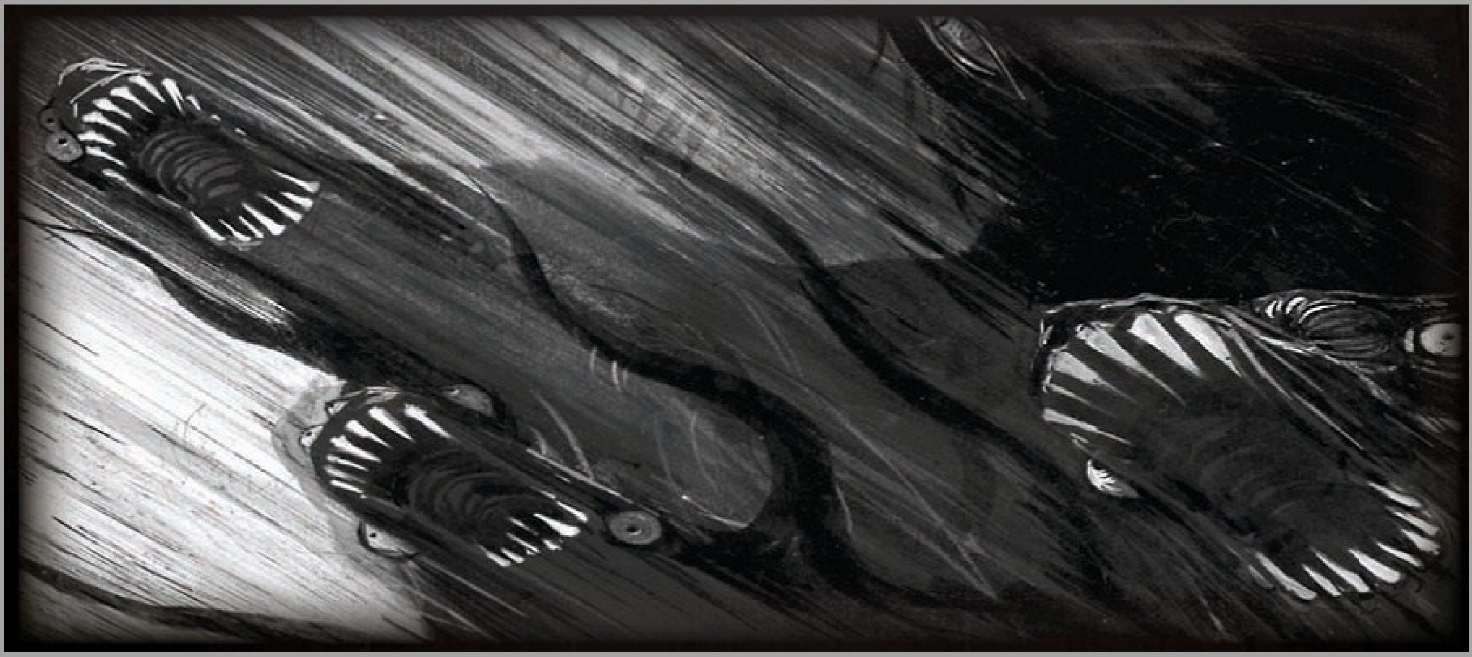
Особенности: Ночное Зрение, Страх 4, Летун 10, Иммунитет к Варп-прорывам, Природное Оружие (Питающий Хоботок), Ощущение Разумов*, Порождение Кошмара, Сверхъестественная Сила (x2), Сверхъестественная Выносливость (x2), Варп-оружие.

***Ощущение Разумов:** Этот хищник варпа всегда ощущает любое и каждое разумное сознание в радиусе 30 метров, и способен с точностью определить его местоположение независимо от освещения, укрытий и любых других препятствий.

Психосилы (Пси-рейтинг 5): Кипящая кровь, Регенерация, Принуждение.

Оружие: Питательный хоботок (1d10+6 Р; Варп-оружие).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Экстремис.



Разносчики Чумы

Раздутые и мерзкие, сжимающие в гнилых лапах ржавые мясницкие тесаки, глядящие на мир единственным буркалом, затянутым молочно-белым бельмом, эти отвратительнейшие из демонов, ходячие инкубаторы для самых жутких болезней и инфекций, верно служат Нурглу, тёмному богу болезней и разложения.

Разносчики Чумы								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	25	35	50	30	30	45	40	10

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 20

Умения: Бдительность (Вос), Психическое Чутьё (Вос), Язык (любой) (Инт).

Таланты: Нет.

Особенности: Демонический (БВ 10), Ночное Зрение, Демоническое Присутствие*, Страх 3, Потусторонний, Грязные Раны**, Природное Оружие (Зубы или Когти), Блевотина***, Варп-нестабильность.

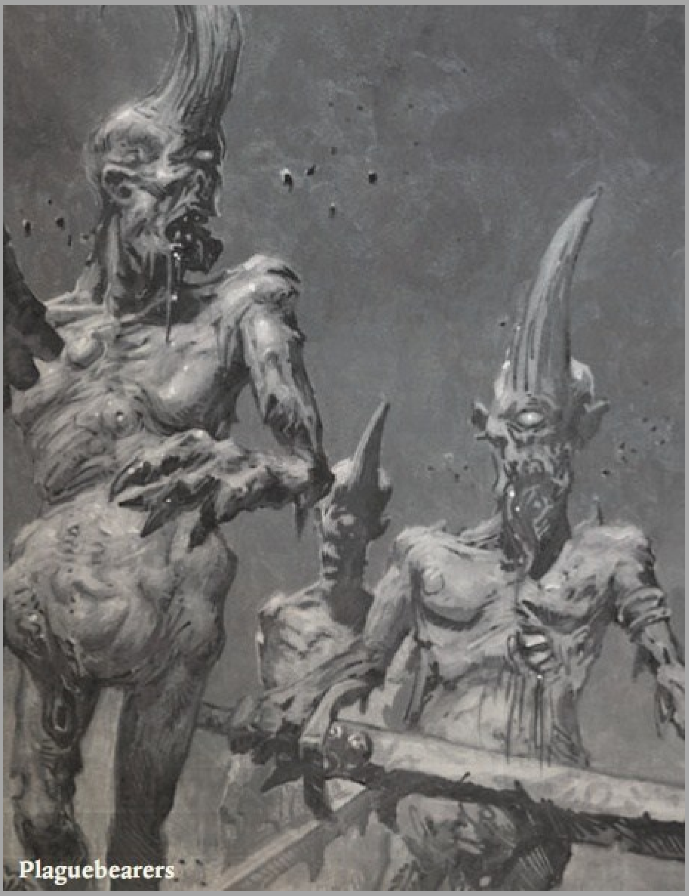
***Демоническое Присутствие:** Все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 к Тестам на Силу Воли.

****Грязные Раны:** Любые раны, нанесённые разносчиком чумы, автоматически становятся зараженными.

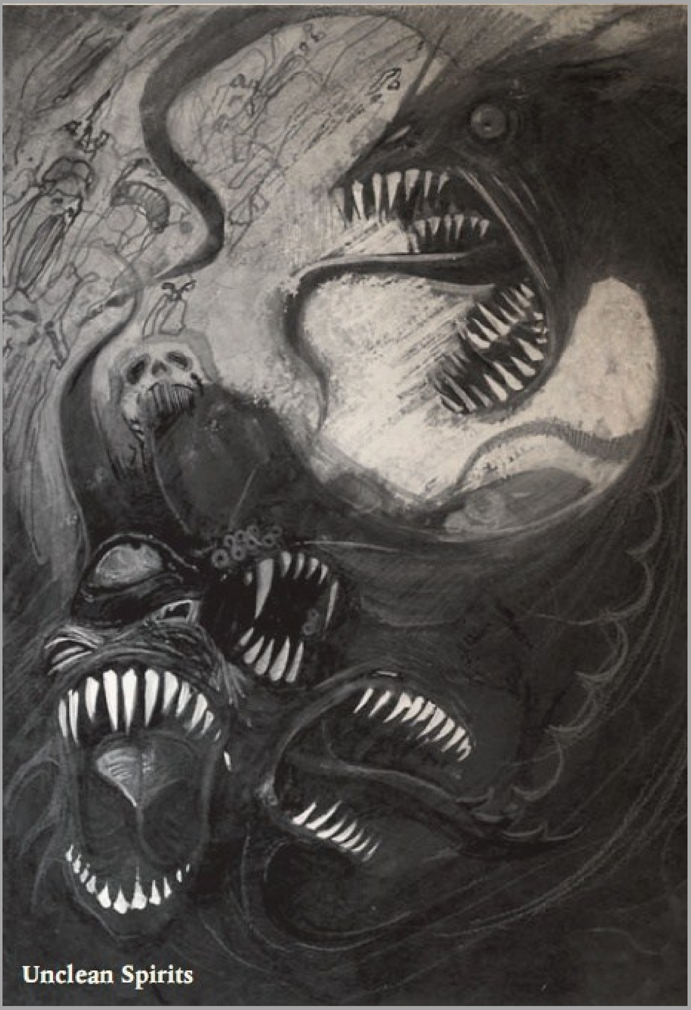
*****Блевотина:** В качестве частичного действия разносчик чумы может извергнуть рвоту на любую прилегающую жертву. Чтобы попасть, он должен пройти Тест на Баллистик. Цель может попытаться Уклониться от этого нечистого потока, но Парировать его нельзя. В случае успешного попадания, блевотина наносит 1d10+5 Урона. Если наносимое ранение становится Критическим, Выносливость цели также получает 3d10 единиц Урона.

Оружие: Когти и зубы (1d10+3 Р; Примитивное, Разрывное) или меч (1d10+3 Р, Бро 2, Сбалансированное, Токсичное (1d10)).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Минорис.



Plaguebearers



Unclean Spirits

Нечистый Дух

Варп – вместилище мириадов кошмаров, бесчисленных опасностей и сущностей, что бурлят и клокочут в его неспокойных потоках. Сущности эти разнообразны – от могучих сил, именуемых богами Хаоса, до безмозглых паразитов. Ордо Маллеус классифицирует последних как нечистых духов, и хотя те не обладают, подобно истинным демонам, силами, способными разрушать саму ткань реальности, оказавшись в реальном мире, они всё же могут представлять собой немалую опасность.

Нечистый Дух								
ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
15	15	--	25	30	18	35	30	10

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 8

Умения: Психическое Чутьё (Вос)+10.

Таланты: Нет.

Особенности: Демонический (БВ 4), Страх 1, Летун 6, Потусторонний, Бестелесный, Одержимость, Дух, Варп-нестабильность.

***Дух:** Нечистый дух невидим для простого зрения, но при помощи Психического чутья его можно увидеть довольно легко, как, впрочем, и засечь при помощи приборов, отслеживающих варп-возмущения. Тот же, кто обделен духовным чутьём, способен определить присутствие нечистого духа лишь в непосредственной близости от себя, пройдя Трудный (-10) Тест на Бдительность. Успех позволит сделать выводы из внезапно возникшего глубокого беспокойства, пробежавшего по коже морозца или почти неразличимого дурного запаха.

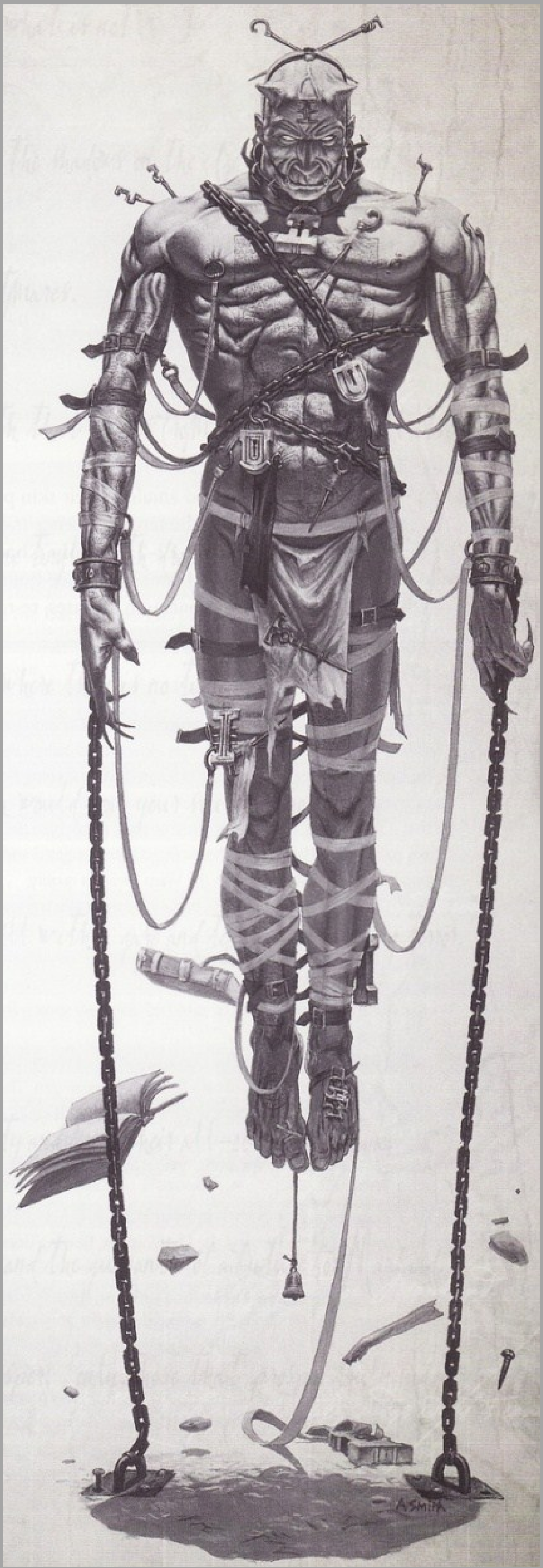
Психосилы (Пси-рейтинг 1): Чувство Присутствия, Спектральная Длань, Вой Варпа.

Оружие: Нет.

Рейтинг Угрозы: Маллеус Минима.

Демонхосты

Демонхост есть проклятый плод нечестивых и опасных ритуалов, в ходе которых могущественный демон заключается в живое человеческое тело и подчиняется воле своего создателя. Этот акт безоговорочного богохульства акт обрекает душу теланосителя на вечное страдание, а пленённому демону обеспечивает плотское воплощение в физической вселенной, и, тем самым, возможность творить свое зло. Несмотря на весь ужас подобного делания, говорят, даже среди Инквизиторов находятся те, кто дерзает провести подобный ритуал в надежде обернуть созданное в результате существо против врагов Империума. К несчастью, демонхосты не остаются прерогативой горстки Инквизиторов-Радикалов. Известны случаи, когда безумные дилетанты от запретных искусств и наиболее могущественные из культов создавали демонхостов для претворения в жизнь своих коварных и нечестивых амбиций. Демоны, в свою очередь, отнюдь не горят желанием подчиняться воле смертных – а вражда с подобным существом есть вражда с бессмертным, так что создатели демонхостов стоят перед обоюдоострым выбором, ведь чем могущественнее демонхост, тем слабее путы, что удерживают его под властью создателя.



Генератор Демонхостов

Генератор, приведённый ниже – инструмент, позволяющий довольно быстро создать как наиболее грозного противника, так, быть может, и могущественного союзника Инквизиции, и, кроме того, возможно, подсказать пару идей по созданию своего собственного демонхоста.

Метод

Процесс создания демонхоста состоит из следующих этапов:

Этап 1: Брось кубик по **Таблице 12-5: Путы**, чтобы определить, сколько раз демонхост был связан.

Этап 2: Генерация Характеристик демонхоста.

Этап 3: Генерация изменений, затронувших тело носителя.

Этап 4: Генерация феноменов, сопровождающих появление демонхоста.

Этап 5: Генерация Психосил демонхоста.

Этап 6: Определение Умений и Особенностей.

Этап 7: Собственные финальные мазки.

Этап Первый: Путы

Чем слабее путы, что связывают демонхоста, тем сильнее он сам; но чем слабее путы, тем выше шанс, что демон освободится от власти своего смертного хозяина.

Таблица 12-5: Путы

Бросок	Эффект
01-10	**Несвязанный:** Демон, оставаясь запертым в теле носителя, разорвал оказавшиеся ненадёжными оковы. Подобное создание являет собой живое воплощение пагубной силы варпа.
11-40	**Единожды Связанный:** Минимально необходимое число предохраняющих пут оставляет демону немалую часть его невероятного могущества, но при этом делает его почти неподконтрольным создателю.
41-70	**Дважды Связанный:** Более надёжно скованный, этот демонхост все ещё остаётся смертельно опасным врагом, но ярость его обуздана и поддается контролю.
71-00	**Трижды Связанный:** Эти наиболее надёжно скованные демонхосты с наименьшей вероятностью восстанут против своего создателя, но их сила и могущество все ещё остаются сверхчеловеческими.

Этап Второй: Характеристики

Как только ты определил силу пут демонхоста, бросай кубики согласно соответствующему разделу нижеследующей таблицы, чтобы определить его Характеристики.

Таблица 12-6: Характеристики Демонхоста

Характеристики	Несвязанный	Единожды Связанный	Дважды Связанный	Трижды Связанный
Ближний Бой (ББ)	20+2d10	20+2d10	20+2d10	20+2d10
Баллистик (Б)	20+2d10	20+2d10	20+2d10	20+2d10
Сила (Сил)	45+2d10	45+2d10	40+2d10	35+2d10
Выносливость (Вын)	30+2d10	35+2d10	40+2d10	45+2d10
Ловкость (Лов)	10+2d10	10+2d10	10+2d10	10+2d10
Интеллект (Инт)	70+2d10	70+2d10	70+2d10	70+2d10
Восприятие (Вос)	50+2d10	50+2d10	50+2d10	50+2d10
Сила Воли (СВ)	80+2d10	70+2d10	60+2d10	50+2d10
Товарищество (Тов)	5+2d10	5+2d10	5+2d10	5+2d10
Раны	30	30	30	30
Пси-рейтинг	8	6	5	4

Этап Третий: Нечестивые Изменения

Демонхосты с ног до головы увиты цепями и увешаны амулетами, их кожа проткнута длинными иглами, а плоть иссечена печатями и сигилями. Тело же носителя, тюрьма для заключённой в него сущности, неизбежно искажается энергиями варпа. Чтобы определить, как именно сущность демона исказила свое вместилище, брось кубики по **Таблице 12-7: Нечестивые Изменения**.

Для несвязанных демонхостов бросай кубики 1d5+1 раз; для единожды связанного 1d5 раз, для дважды связанного 1d5-1 (но не менее одного); и, в случае с троекратно связанным демонхостом, кубики нужно бросить 1d5-2 раза (но, опять же, не менее одного). В любом случае, одинаковые результаты перебрасываются.

Таблица 12-7: Нечестивые Изменения

Бросок	Результат
01-04	**Рудиментарные Рожки:** Изо лба демонхоста произрастает пара небольших рогов.
05-08	**Светящиеся Глаза:** Глаза демонхоста пылают зловещим огнём.
09-12	**Нарывы:** Плоть демона покрыта сочащимися язвами и гнойниками.
13-16	**Кошачьи Глаза:** Глаза демонхоста желты, а его зрачки – две узкие чёрные щелки.
17-20	**Рога:** Пара рогов, как у барана или быка, растут из головы демонхоста. Он получает особенность Природное Оружие (Рога).
21-24	**Когти или Лезвия:** Пальцы демонхоста удлинены и заканчиваются бритвенно-острыми когтями или лезвиями. Это обеспечивает ему особенность Природное Оружие (Когти), которые, в свою очередь, являются Варп-оружием.
25-28	**Изломанный:** Тело демонхоста постоянно конвульсивно дергается, изгибаясь самым противоестественным способом.
29-32	**Змеиный Язык:** Длинный раздвоенный язык постоянно норовит высунуться из-за зубов демонхоста.
33-36	**Жидкое Тело:** Плоть демонхоста словно струится и бурлит: конечности, беззвучно вопящие лица и прочие жуткие видения то и дело словно всплывают из глубин тела твари лишь затем, чтобы тут же снова сокрыться внутри.
37-40	**Крылья:** Огромные пернатые или кожистые крылья растут из спины демонхоста. Это даёт ему особенность Летун со скоростью, равной удвоенному Бонусу Ловкости.
41-44	**Кровоточащие Глаза и Рот:** Глаза демонхоста непрестанно источают кровавые слезы, и ручейки крови сочатся меж его губ.
45-48	**Тысячи Глаз:** Тело демонхоста буквально усыпано глазами. Это даёт ему бонус +20 к Тестам Бдительности, когда речь идёт о зрении.
49-52	**Перья:** Тело демонхоста покрыто длинными птичьими перьями, которые дают ему особенность Природная Броня 2.
53-56	**Обнаженный:** Плоть демонхоста не покрыта кожей, и взору явлены его влажно поблескивающие мышцы и сухожилия.
57-60	**Внутреннее Пламя:** Нездешний огонь пылает внутри демонхоста, просвечивая насквозь его плоть, сосуды и кожу. Природная атака демонхоста наносит Энергетический Урон.
61-64	**Бурдюк:** Тело демонхоста непомерно жирно и раздуто.
65-68	**Змеиное Гнездо:** Змеи обвиваются вокруг демонхоста, выползая из его отверстого рта и погружаясь прямо в его плоть. Каждый раз, когда демонхост наносит Урон, цель его атаки должна преуспеть в Тяжёлом (-20) Тесте на Выносливость, или попасть под действие галлюциногена (Галлюциногенная Граната, **страница 236**) на 1d5 Раундов.
69-72	**Рой Насекомых:** Тело демонхоста – улей для мириадов насекомых, что ползают по нему. Он получает +1d10 Ран.
73-76	**Труп:** Тело носителя скончалось во время ритуала и заметно подгнило – но, оно, тем не менее, живо! Выносливость демонхоста увеличивается на 1d10 единиц.
77-80	**Длинные Конечности:** Конечности демонхоста сильно деформированы и удлинены. Демонхост способен атаковать в рукопашную цели, находящиеся на расстоянии до трёх метров от него.
81-84	**Чешуя:** Тело демонхоста покрыто чешуей наподобие змеиной. Она обеспечивает особенность Природная Броня 3.
85-88	**Звероподобный:** Внешность демонхоста обладает некими звериными чертами – головой козла или быка, птичьими ногами, мохнатой шкурой и т.п.
89-92	**Безликий:** Хотя это и не оказывает никакого влияния на восприятие демонхоста, но его лицо – не более чем гладкая безжизненная маска без глаз, носа и вообще каких бы то ни было черт.
93-96	**Обугленный:** Тело носителя страшно обожжено. Демонхост получает иммунитет ко всем источникам высокой температуры и огненного урона, даже к психическому огню (но не к священному пламени).
97-00	**Нормальный:** Если выпадает этот результат, дальнейшие броски по этой таблице не проводятся, а результаты уже сделанных бросков аннулируются. Тело носителя выглядит абсолютно нормально, если не считать инструментов и отметин, при помощи которых демон удерживается в плену. Демонхост получает +1d10 единиц к своему Товариществу.

Этап Четвертый: Демоническое Присутствие

Уже одно присутствие демонхоста оказывает воздействие на то, что его окружает. Диаметр области этого эффекта равен Силе Воли демонхоста в метрах. Внутри этой области все персонажи ощущают на себе исходящий от демонхоста феномен и получают -10 к своей Силе Воли. Количество феноменов, вызываемых демонхостом, зависит от того, как надёжно он пленён: несвязанный демонхост вызывает четыре феномена; единожды связанный – три, дважды связанный – два, и трижды связанный – один. Чтобы определить эти феномены, бросай кубики по **Таблице 12-8: Демонические Феномены**. Все одинаковые результаты необходимо перебросить.

Таблица 12-8: Демонические Феномены

Бросок	Результат (В присутствии Демонхоста...)
01-04	… люди чувствуют тошноту.
05-08	… люди ощущают приторно-сладкий аромат.
09-12	… каждый ощущает во рту вкус пепла.
13-16	… у людей начинает идти носом кровь.
17-20	… начинает слышаться бульканье воды.
21-24	… чувствуется запах горелой бумаги и нагретого металла.
25-28	… слышится тонкий монотонный писк.
29-32	… сверху начинает капать вода, собираясь каплями на потолке, если дело происходит в помещении.
33-36	… начинают слышаться бессвязные обрывки различных звуков.
37-40	… растения увядают и умирают, а еда и напитки портятся.
41-44	… воздух становится горячим, как у жерла печи.
45-48	… воздух начинает пахнуть озоном.
49-52	… вокруг расходится запах палёной плоти.
53-56	… краска коробится, металл ржавеет, а дерево изгнивает. Как только демонхост уходит, все возвращается в исходное состояние.
57-60	… воздух наполняет запах свежепролитой крови.
61-64	… слышится жужжание множества мух, хотя ни одной не видно.
65-68	… тени колеблются и меняются, формируя загадочные и странные силуэты.
69-72	… свет меркнет, свечи гаснут, и все вокруг обволакивают сумерки.
73-76	… на самом краю периферийного зрения мелькают странные видения.
77-80	… воздух холодеет, дыхание вырывается паром изо рта, и все вокруг покрывается инеем.
81-84	… завывания холодного ветра несут с собой приглушенные расстоянием вопли.
85-88	… молнии начинают пробегать по металлическим поверхностям, а плоть начинает источать призрачное свечение.
89-92	… на грани слышимости начинают неразборчиво бормотать кажущиеся знакомыми голоса.
93-96	… все начинают ощущать, как нечто касается их кожи, но глаза не видят ничего подозрительного.
97-00	… люди чувствуют во рту явственный вкус желчи и свежей крови.

Этап Пятый: Психосилы

Демонхосты никогда не вызывают Варп-прорывов. Если демонхост, используя Психосилу, выбрасывает 9 во время её активации, Демонхост просто получает одну Рану за каждую выброшенную девятку. Кроме того, демонхосты никогда не испытывают никаких негативных эффектов от Психофеноменов, чего не скажешь об окружающих – на них все эффекты действуют как обычно.

Малые Психосилы: Демонхост обладает всеми Малыми Психосилами, описанными в **Главе VI: Психосилы** и в соответствующих разделах других книг из серии **Dark Heresy**.

Психосилы: Несвязанный демонхост обладает 1d5+4 Психосилами, единожды связанный – 1d5+2 Психосилами, дважды связанный – 1d5+1, трижды связанный – 1d5. Психосилы могут быть любыми из числа описанных в **Главе VI: Психосилы** и в соответствующих разделах других книг из серии **Dark Heresy**.

Этап Шестой: Таланты и Особенности

Все демонхосты обладают следующими Умениями, Талантами и Особенностями:

Умения: Бдительность (Вос)+10, Обман (Тов)+20, Запретное Знание (Демонология, Ересь, Варп, плюс любые другие по твоему выбору) (Инт)+20, Психическое Чутьё (Вос)+20, Тайный Язык (любой) (Инт)+20, Язык (все) (Инт)+20.

Таланты: Нет.

Особенности: Демонический, Ночное Зрение, Страх 4, Летун (БЛ), Потусторонний, Природное Оружие (Клыки или Когти). Несвязанные и единожды связанные демонхосты обладают Сверхъестественной Силой (х3), а дважды и трижды связанные демонхосты – Сверхъестественной Силой (х2).

Этап Седьмой: Финальные Мазки

Настало время собрать случайно сгенерированные факторы, добавить свои собственные детали, типа имени, и связать всё это в единое целое.

Рейтинг Угрозы: Трижды и дважды связанные демонхосты приравниваются к Маллеус Экстремис, а единожды связанные и несвязанные – к Маллеус Терминус.

Пример Демонхоста:

Гедродал

Дважды связанный демонхост

Созданный лжепророками Пилигримов Хойты из тела павшего Интеррогатора Крипона, Гедродал – истинное воплощение зла. Длинный пурпурный раздвоенный язык трепещет, высовываясь из его искривленного оскаленной ухмылкой рта, светящиеся глаза горят льдистым пламенем, а опутанная цепями плоть покрыта россыпями зыркающих по сторонам глаз и кровоточащих язв. Где бы ни прошел Гедродал, люди начинают слышать шёпот безымянных сущностей, а окружающие его тени принимаются плясать, принимая разнообразные, но неизменно кошмарные очертания.

Гедродал

БВ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
28	28	$^{8}/_{4}5$	44	12	85	65	79	13

Скорость: 1/2/3/6 **Раны:** 30

Умения: Бдительность (Вос)+10, Обман (Тов)+20, Запретное Знание (Демонология, Ересь, Варп, плюс любые другие по твоему выбору) (Инт)+20, Психическое Чутьё (Вос)+20, Тайный Язык (Демонический) (Инт)+20, Язык (все) (Инт)+20.

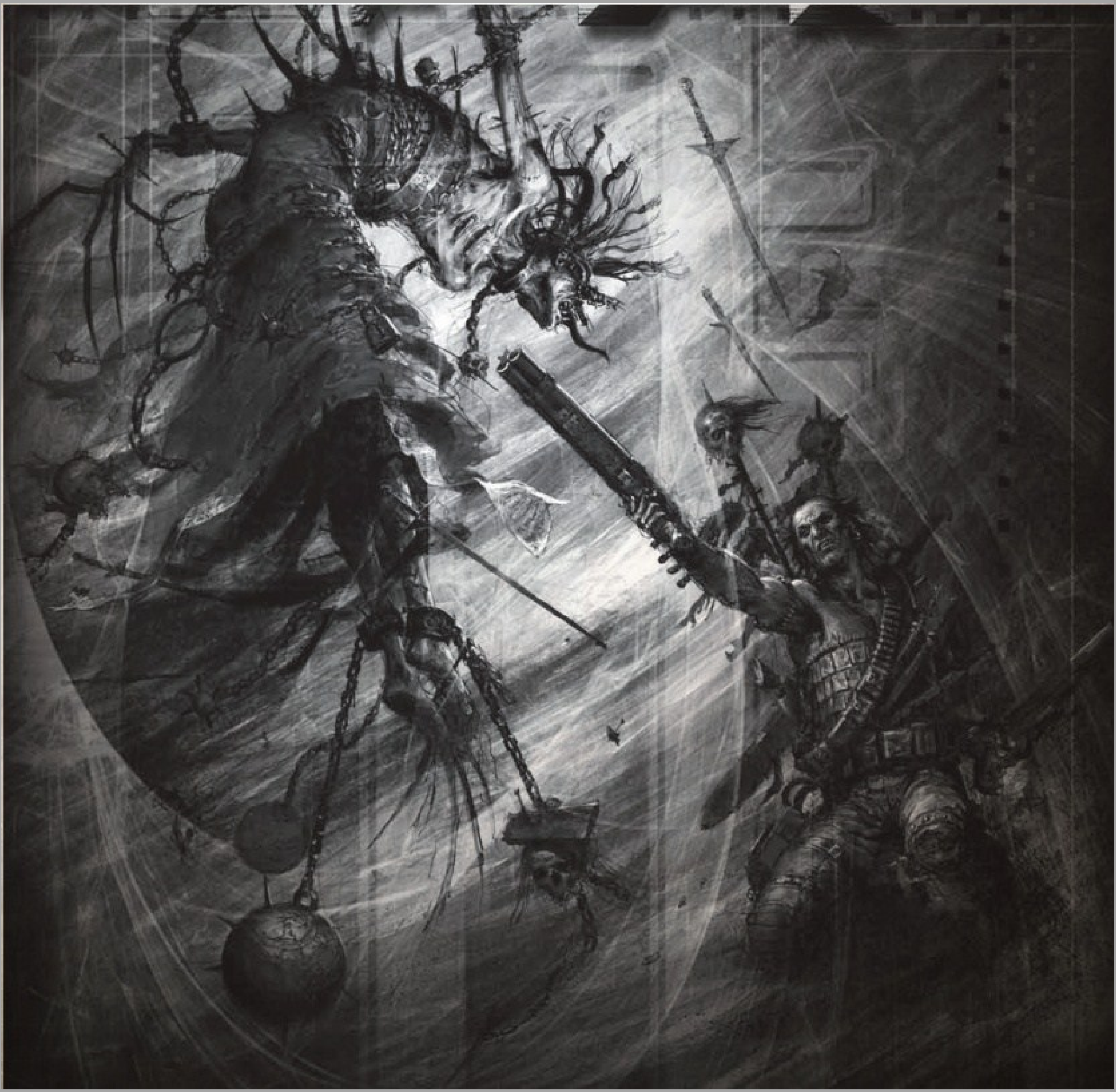
Таланты: Нет.

Особенности: Демонический (БВ 8), Ночное Зрение, Страх 4, Летун 1, Потусторонний, Природное Оружие (Когти или Клыки), Сверхъестественная Сила (x2).

Психосилы (Пси-рейтинг 5): Все Малые Психосилы, Слепящая Вспышка, Призыв Пламени, Холокост, Регенерация, Телекинез.

Оружие: Когти и клыки (1d10+8 Р; Примитивное).

Рейтинг Угрозы: Маллеус Экстремис.



ADVENTURE: ILLUMINATION

INTRODUCTION & GAME MASTER'S SECTION

•

PART I THE BRAZEN SKY

•

PART II PLANETFALL

•

PART III THE BLACK CATHEDRAL

•

PART IV FAITH BETRAYED

•

PART V DANCER AT THE THRESHOLD

•

NPCs & CREATURES

Глава XIII: Иллюминация

«Наиболее опасным оружием в галактике всегда была вера. Все прочее есть лишь жалкая тень её жуткой мощи».

- Инквизитор Глобус Ваарак, Ордо Еретикус

«Иллюминация» это вводное приключение, созданное, чтобы помочь начинающим Мастерам и их игрокам проникнуться мрачной и таинственной атмосферой **Warhammer 40.000**. В ходе этого приключения Игровые Персонажи (ИП) окажутся в самом центре мрачных событий и совершат путешествие на пустынный и варварский мир, где набирает силу древнее зло, а жизни и души многих людей зависят от действий Аколитов.

История расскажет о предательстве, мрачных тайнах, интригах и обмане (конечно же, дело не обойдется без щедрой порции действия и смертельной опасности), а посему, если ты намерен послужить Аколитом Инквизиции, дальше читать не стоит, дабы не испортить себе ощущений от игры. Мастер, тебя зову с собою далее!

Введение и Раздел для Мастера

Это приключение предназначено для начинающих Аколитов и даёт представление о ключевых опасностях, с которыми предстоит встречаться ИП при игре в **Dark Heresy**. Кроме того, оно даёт некоторое представление об игровой механике – в нем множество советов по применению Тестов, Страха, Безумия и боевых ситуаций по ходу игры.

Само приключение разделено на пять частей, которые надлежит играть по порядку – это значит, что сценарий можно спокойно разделить на несколько игровых сессий. Детальные описания важных неигровых персонажей (НИПов) для удобства приведены в конце главы.

Приключение подразделяется на следующие эпизоды:

Часть Первая: «Медное Небо»
Часть Вторая: Высадка
Часть Третья: Чёрный Собор
Часть Четвертая: Преданная Вера
Часть Пятая: Пляшущий-За-Порогом

Обзор Приключения

ИП – Аколиты, едва начавшие свое служение в Инквизиции. В качестве первого задания им приказано встретиться с высокопоставленным агентом Инквизиции, дабы сопровождать его и обеспечивать безопасность. В данный момент этот агент ведёт собственное расследование на далеком и диком Иокантосе.

Имя этого агента – Аристарх. Он – санкционированный Имперский псайкер, а если точнее, провидец. Его специализация – пророчества, предсказания и изучение психических и варп-феноменов. Аристарх является доверенным служителем в свите Инквизитора игроков, и, кроме того, отдаленным потомком самого Святого Друзуса – одной из ключевых фигур эпохи основания Сектора Каликсис; факт этот, который поначалу кажется случайностью, впоследствии сыграет свою роковую роль.

Расследование Аристарха было начато после доклада о странном и, возможно, вызванном эманациями варпа феномене, произошедшем в ходе заключительной фазы постройки нового собора в поселении Штерн Хоуп, каковой доклад был составлен аббатом миссии, Орландом Скаем.

Аколитам нужно отправиться на Иокантос на борту пустотного грузовоза «Медное Небо», сойти в Порт-Сафферинге и встретиться там с Аристархом. Вместе с ним, совершив переход по сухим и опасным пустошам, добраться до Штерн Хоупа, где и провести расследование предполагаемого феномена. В случае необходимости им дозволено предпринимать любые необходимые меры, чтобы освящение собора состоялось точно в срок – на рассвете дня Святого Друзуса.

К несчастью для Аколитов, всё оказывается гораздо сложнее, чем кажется на первый взгляд – им предстоит противостоять махинациям древнего и хитроумного Демона, которого тёмные легенды Иокантоса именуют Цийяком – Отцом Ворон, Пляшущим-за-Порогом; махинациям, цель которых – вырваться в материальный мир.

Когда-то давным-давно, в ходе кампании по водворению раздираемого войной Иокантоса в Имперское лоно, Святой Друзус, да будет имя его благословенно вовек, уничтожил местный

Начинающему Мастеру

Если ты начинающий Мастер, для начала прочитай приключение несколько раз, прежде чем начать по нему вождение. Не стесняйся делать заметки и записи – чем лучше ты знаешь, что происходит по ходу развития сюжета, тем лучше ты сможешь реагировать на подчас неожиданные действия твоих игроков! Кроме того, мы добавили пару полезных штук, призванных помочь тебе в твоем деле: описания НИПов и основных мест действия. Их можно как просто зачитывать вслух, так и пересказывать, добавляя собственные детали и нюансы. Значительная часть драмы строится на открытии правды и последствиях преданного доверия. «Иллюминация» также в основном придерживается этой традиции, так что не слишком переживайте, если ИП, так сказать, не полностью «въедут» в происходящее – от этого финальная битва станет лишь более жуткой.

Удачи!

культ поклонников Цийяка, а также лидера этого культа, земную оболочку которого и занимал сам Демон. Время шло, и любое знание об этих событиях всемерно подавлялось – даже в памяти местных племён оно осталось не иначе, как в форме полузабытых древних сказаний. Демон, однако, ничего не забыл – все это время он точил барьеры реальности, мечтая вновь ступить на землю Иокантоса, дабы вершить свое бесчеловечное зло.

В настоящий момент Цийяк сумел поселить порчу в душе благонамеренного, но излишне восторженного Имперского миссионера – Орланда Ская. Сыграв на гордыне и слепой вере Ская, Демон медленно извратил его разум и поработил его своей воле. Предательство, ложь, убийство и отчаяние – вот пища и услада Демона, и, тайно дирижируя событиями, Демон медленно, но верно ведёт к тому моменту, когда Скай совершит ритуальное жертвоприношение и выпустит кошмар на волю. Демон подвиг Ская построить собор в диких пустошах, на том самом месте, где в древности Цийяк потерпел свое последнее поражение, и собрать вокруг него паству, обречённую неизбежному предательству и смерти. Но для того, чтобы надёжно закрепиться в материальном мире, Цийяку нужно овладеть телом и пожрать душу могущественного псайкера – и на эту роль, конечно же, как нельзя лучше подходит отдалённый потомок столь ненавистного Демону Святого Друзуса.

План Демона состоит в том, чтобы затуманить рассудок Аристарха посредством подаренной ему оскверненной колоды Императорских Таро, и, тем самым, постепенно поработить его воле Цийяка. Однако появление на сцене Аколитов становится непредвиденной помехой. Поначалу они даже оказываются полезны Демону, поскольку бдительно сопровождают его жертву сквозь бросовые земли Иокантоса к стенам Штерн Хоупа, но с этого самого момента их полезность явно резко исчерпывается. Демон (пока еще) не настолько могуч, чтобы уничтожить Аколитов непосредственно, так что, он разрабатывает план, способный запутать их, направить по ложному пути, и обернуть всю их подозрительность против Эши Рейн, старейшины местного племени эшлинов. А пока Аколиты гоняются за собственной тенью, начинается ритуал воплощения Пляшущего-за-Порогом, а жители Штерн Хоупа обрекаются смерти. По мере того, как планы Цийяка близятся к завершению, Демон заходит настолько далеко, что начинает являться Скаю в сновидениях, принимая вид самого Святого Друзуса и утверждая, что все приготовления и присутствие Аристарха позволят ему (святому) вновь возродиться среди живых. Ложь эта будет преподнесена и Аристарху, когда настанет время; именно она заставит его стать добровольной жертвой.

Применив мозги и поступив верно – то есть, не попавшись на финальную уловку Демона, и не убив Рейн, Аколиты раскроют планы Демона и получат шанс сорвать их, помешав варп-сущности вселиться в Аристарха, и отправив её обратно в имматериум. Если же, с другой стороны, они поддадутся лжи и интригам Пляшущего-за-Порогом, даже вера в Бога-Императора вряд ли спасет их и весь Иокантос от возмездия Отца Ворон.

Главные Действующие Лица

В приключении задействовано множество НИПов; самые важные из них кратко обрисованы ниже, а их подробные ТТХ приведены в конце Главы.

Аристарх: Агент Инквизиции и ясновидец, командир Аколитов на этом задании.

Субконсул Керред Смык: Имперский чиновник в Порт-Сафферинге.

Прелат Орланд Скай: Аббат Штерн Хоупа и духовный предводитель верующих.

Брат Ламарк: Старший клирик Штерн Хоупа, ответственный за благополучие жителей.

Брат Северус: Старший клирик Штерн Хоупа, ответственный за безопасность поселения.

Эша Рейн, Поющая Смерть: Уважаемая старейшина эшлинов и целительница.

Кос-ке: Вождь небольшого местного клана эшлинов, заключившего союз со Штерн Хоупом.

Цийяк, Отец Ворон, **Пляшущий-За-Порогом**: Древний и мстительный Демон, некогда изгнанный Святым Друзусом и теперь рвущийся назад в реальный мир.

Обзор Ситуации на Иокантосе

Иокантос – варварский, охваченный пламенем бесконечных войн мир, расположенный в Голденновом Заливе, в самом сердце Сектора Каликсис. Планета эта, по большому счету, являет собой пыльную, засушливую пустошь, насквозь пропитанную кровью бесконечных конфликтов, и не слишком изменившуюся после покорения её Генералом (позже Святым) Друзусом в ходе Ангевинова Крестового Похода, в пламени которого был рождён сам Сектор Каликсис. Не обладавший иными ресурсами помимо собственного воинственного населения, Иокантос годами использовался исключительно в качестве «свалки» для преступников и прочих нежелательных элементов и тренировочного полигона для Имперских вооружённых сил. Столетия спустя, однако, было обнаружено, что пыльца странного местного растения, цветка, именуемого Призрачным Пламенем, обладает сильнейшими психоактивными свойствами, особенно в размолотой и возогнанной форме – форме вызывающего мощный кровожадный угар боевого наркотика.

Экстракт Призрачного Пламени быстро стал основным боевым веществом штрафных легионов Имперской Гвардии по всему сектору и далеко за его пределами. Поставки обработанного Призрачного Пламени скоро стали единственной составляющей планетарной десятины Иокантоса. В остальном планета была предоставлена сама себе, и поныне пребывает в практически первобытном состоянии. Очень скоро контроль над экспортом пыльцы, а значит, и над ввозом оружия и прочих иномировых товаров, со стороны местных клановых вождей стал на Иокантосе мерилом власти и поводом для дальнейшего насилия и кровопролития.

Скоро выяснилось, что активное вещество экстракта Призрачного Пламени неоправданно сложно синтезировать, а само растение практически не поддается культивации и централизованному разведению – судя по всему, его сложные соцветия способны набирать силу и распускаться лишь на полях кровопролитных сражений. Этот факт привел к появлению весьма распространённого мифа (вполне вероятно, содержащего не одну крупицу истины) о том, что Призрачное Пламя взрастает на боли, отчаянии и насилии, а каждый его цветок цветет в память об одной из потерянных на землях этого мира душ. Кое-кто даже распускает слухи, что правители сектора умышленно запрещают близко изучать подозрительную природу этой «культуры», игнорируя вполне ясный и однозначный факт, очевидный каждому, кто провел достаточно времени среди воинственных кланов Иокантоса – там, где отгремела битва, скоро запылают яркие огоньки Призрачного Пламени.

Население Иокантоса смешанное: часть – изгои и беглецы с самых разных миров Империума, часть – потомки каторжников и заключённых, высланных на планету много веков тому назад. Крупнейшая народность последних зовется эшлинами, и предки их впервые ступили в пыль этого мира ещё в дни основания сектора. Эшлины – воинственный, полукочевой народ, спокойно совмещающий самые примитивные навыки и стиль жизни охотников-собирателей с привозным огнестрельным оружием и различной многократно залатанной машинерией. Помимо нескольких форпостов, культура внешнего Империума и его законы считаются на этом мире не более чем собранием сказок и мифов. Имперское Кредо же, слово которого несет непрекращающийся поток миссионеров, во многом попирается местными верованиями и толкованиями Культа – на самой границе дозволенного, за полшага от богохульства и ереси.

Больше информации об Иокантосе можно найти в **Раздатке №1** и в **Главе XI: Сектор Каликсис**.

Часть Первая: Медное Небо

Введение

Перед тем, как начать вождение по этому сценарию, не поленись несколько раз прочитать его, чтобы приобрести, так сказать, ощущение сюжета, персонажей, их мотивации и различных локаций, которые ИП могут посетить. Если на этом этапе у ваших игроков ещё нет персонажей, самое время их создать при помощи правил из **Главы I: Создание Персонажа**. Как только они закончат, а ты изучишь их Листы Персонажей, можно попросить игроков представить своих персонажей, рассказав об их биографии и причинах, благодаря которым они присоединились к свите Инквизитора. Закончив с биографиями, раздай игрокам или зачитай вслух **Раздатку №1**. В ней описана природа их миссии. После этого можно переходить к разделу **Медное Небо**.

От «Разбитой Надежды» к «Иллюминации»

DARK HERESY
SHATTERED HOPE
FREE DEMO ADVENTURE

Если ваши персонажи только что едва вырвались из мясорубки в рудниках Горгонида, описанной в приключении **«Разбитая Надежда»** (**«Shattered Hope»**), то начало этого приключения застигнет их во время эвакуации на борту быстрого системного суденышка. К ним подойдет укутанный в серую робу адепт, который даст понять, кто он, продемонстрировав Аколитам кольцо с печатью их общего господина. Он вручит каждому из Аколитов по дата-планшету, о содержимом которого ему ничего не известно – все, о чем он знает, это место встречи системного судна с торговым грузовозом «Бронзовое Небо», который и отвезет их на Иокантос, где и начнется описанная в этой главе часть приключения.

Демонстрационное приключение «Разбитая Надежда» и многие другие дополнительные материалы можно скачать с сайта **Fantasy Flight Games**: www.FantasyFlightGames.com.

IMPERIUM DATA SLATE Model. 75.RT-EI.41K

Ссылка: Инк/045678499/Бл
Автор: Инквизитор Тайберн Грейвз
Тема: Брифинг
Название: Иокантос
Местоположение: Сегментум Обскурус
Сектор: Каликсис (Синтиллийский Суб.)
Десятина: Экзактус Медиан
Примечания: ссылка – Пыльца Призрачного Пламени

++ Неведение есть благо,
кое мудрый не отвергнет ++

Детали Миссии: Синтиллийский Официй Инквизиции получил формальный запрос о помощи из поселения Штерн Хоуп, что на Иокантосе. Запрос этот, довольно туманный, сообщает о наличии подозрительной активности (предположительно психического или варп-происхождения), имеющей место в районе нового собора, возведённого во имя Святого Друзуса. Собор расположен в центре отдаленного форпоста, и его успешное завершение многое значит для дальнейшего укрепления Имперской веры на этом несчастном мире – похвальное начинание, в коем весьма заинтересованы Святые Ордосы.

Приложение 1: Собор

Аббат-Миссионер Орланд Скай два года тому назад успешно ходатайствовал о разрешении на постройку первого на Иокантосе собора в поселении Штерн Хоуп, и дальнейшие его отчёты показывали рост его паствы, составленной из обращенных местных жителей и достойных пилигримов-иномирцев. Сам Скай, отдаленный потомок синтиллийской аристократической фамилии, преуспел в сборе пожертвований как из иномировых, так и из планетарных источников, и, похоже, преуспел там, где прочие до него терпели неудачу.

Приложение 2: Доклады о Феноменах

По мере того, как постройка собора близилась к завершению, на месте его строительства и в окрестностях начали наблюдаться феномены: странные огни на холмах, нападения животных, исчезновения людей, рост количества несчастных случаев и необъяснимых смертей. Не так давно феномены достигли своей кульминации в виде наиболее однозначных, явно сверхъестественных событий – фантомных звуков, стен, истекающих кровью, телекинетических возмущений и прочих подобных фантазмов.

Приложение 3: Планетарный Брифинг

Общество: Иокантос являет собой архаичное псевдофеодальное общество, все властные взаимоотношения в котором базируются на насилии или угрозе его применения. Жестокий и воинственный мир, контроль над которым находится в руках вождей и клановых союзов, цель существования которых – сбор и сохранность единственного десятинного продукта этой планеты, пыльцы Призрачного Пламени, урожай которой выменивают на различное Имперское оборудование. Наиболее влиятельный из нынешних вождей – Король Вервай Череп, которого де-факто вполне можно считать планетарным губернатором. Административным центром Иокантоса является укреплённый Имперский форпост и космопорт, Порт-Сафферинг, через склады которого происходит оборот десятины и привозных товаров.

Основание: Иокантос был взят 2-й Группой Армий Генерала (Святого) Друзуса в эпоху Ангевинова Крестового Похода. Поскольку планета не обладает хоть сколько-нибудь значимым уровнем технологического развития, силы Друзуса с лёгкостью разгромили местных жителей, эшлинов, всего за неделю кровопролитных сражений. Позднее Друзус в своих мемуарах упомянул, что единственным примечательным аспектом планеты были бескрайние степи, усеянные дикими цветами, напоминавшими «колеблемые ветрами муаровые поля крохотных взрывов, навек застывших в мимолетном мгновении между красотой и смертью» [Ссылка стр. 526 – «Сквозь Тьму»]. Генерал, как всегда, оказался проницательным человеком – Призрачное Пламя скоро стало залогом будущего планеты.

Дополнительные Примечания: В прошлом Иокантос служил ссыльной планетой для нежелательных элементов синтиллийского общества, которых по разным причинам невозможно было просто казнить или выслать слишком далеко. Этих изгнанников, как правило, снабжали минимумом жизненно необходимых припасов и оставляли жить или умирать, не делая дальнейших попыток вмешаться в их судьбу. Нынешнее население – плод смешения кровей этих изгнанников и местных жителей, эшлинов.

Имперский ксеноботаник Могрен Тант был первым, кто обнаружил, что пыльца Призрачного Пламени обладает мощнейшими психоактивными свойствами и выделил активное вещество.

После ниспосланного на нее видения, повелевшего выстроить храм «там, где пылают цветы», Сестра Семберли из Адепта Сороритас повелела возвести Рассветное Аббатство в одном из могучих горных кряжей Иокантоса. Обитель Сороритoк закрыта для посторонних.

Ссылка – Пыльца Призрачного Пламени: Единственная составляющая десятины Иокантоса. Мощная психоактивная субстанция, основа целого ряда боевых наркотиков, применяемых штрафными легионами Имперской Гвардии по всему Сегментуму Обскурус.

Вовлечение Инквизиции: Для среднего иокантосца Инквизиция есть лишь еще одна полумифическая иномировая сила, и, хотя в прошлом на Иокантосе имели место быть несколько эпизодов с привлечением Инквизиции, все они находятся далеко за гранью вашего уровня допуска. Я, со своей стороны, изучил их и нашел не относящимися к текущей миссии.

Исторически поголовная доля псайкеров незначительно превышает среднеимперское значение.

Сестры Рассветного Аббатства регулярно отчитываются перед Конклавом о любой еретической активности в регионе. Помимо того, Святые Ордосы не поддерживают на Иокантосе постоянного присутствия.

Player Handout 1

«Медное Небо»

Приключение начинается во время не слишком комфортабельного путешествия на Иокантос на борту «Медного Неба», большого и потрепанного грузового судна. Аколиты спешат взойти на борт, наблюдая сцены лихорадочной предстартовой суматохи, погрузки и разгрузки различных ящиков, бочек и контейнеров. В общем и целом Аколиты предоставлены самим себе, их места – гамаки в общем жилом отсеке корабля, путешествие сквозь варп продлится три дня.

Их единственная связь с экипажем корабля – до жути подобострастный стюард, откликающийся на имя Себек. Его раболепная манера держать себя должна быть в какой-то мере отталкивающей, а в речи – содержаться явные намеки на готовность «услужить малейшим нуждам», т.е. продать кое-что из не слишком легальной продукции корабельного «серого рынка». Его также можно порасспросить при помощи Социальных умений, пройдя **Простой (+10) Тест на Сбор Информации** или **Обольщение** – примерные результаты указаны в **Таблице 13-1: Расспросы об Иокантосе**. Он будет весьма предрасположен к любому Аколиту, купившему у него что-нибудь – любая покупка обеспечит дальнейший бонус +10 к этим Тестам.

В ходе полёта Аколиты могут познакомиться, узнать друг друга поближе и обсудить предстоящую миссию. Позволь игрокам представить своих персонажей, рассказать об их прошлом, их способностях и прочих интересных деталях, которыми они готовы поделиться. Делать на корабле особо нечего, а исследовать его не получиться – пассажиров почти никуда не пускают.

Неприятная Посадка

Зачитай или перескажи:

> Минуло несколько дней, сопровождаемых непрестанным глухим гулом корабельной машинерии. Внезапно вы ощущаете, как корабль тяжко вздрагивает и на какое-то время накатывает тошнотворное головокружение; это может означать только одно – «Медное Небо» вынырнул из варпа. Не проходит и пары минут, как в люке появляется бледное, но улыбающееся лицо вашего стюарда. Он сообщает, что вы должны *«собрать ваш багаж и явиться в Носовой Отсек 2/DZ015 для проведения высадки на Иокантос»*. Не переставая улыбаться, он ожидает снаружи, пока вы соберётесь.

Позволь игрокам провести все необходимые финальные приготовления. Носовой Отсек 2/DZ015 представляет собой длинное и узкое помещение с высокими потолками, в котором стоит готовый к старту лихтер – небольшой многоцелевой транспорт для перевозки людей и грузов с орбиты на поверхность и обратно. Входной люк уже открыт и ожидает Аколитов, рабочие заканчивают погрузку. Вахтенный офицер принимает датапланшет из рук стюарда, отвешивающего игрокам последний прощальный поклон, и произносит:

«Почтенные гости, пришло время вам покинуть нас».

Как только стюард уходит, угрюмый вахтенный спрашивает:

«Кто-нибудь из вас уже имеет опыт орбитальной высадки?»

Персонажи с военным прошлым определённо имеют, все прочие – совсем не факт. Вахтенный с лёгкой симпатией глядит на тех, для кого это в новинку и говорит:

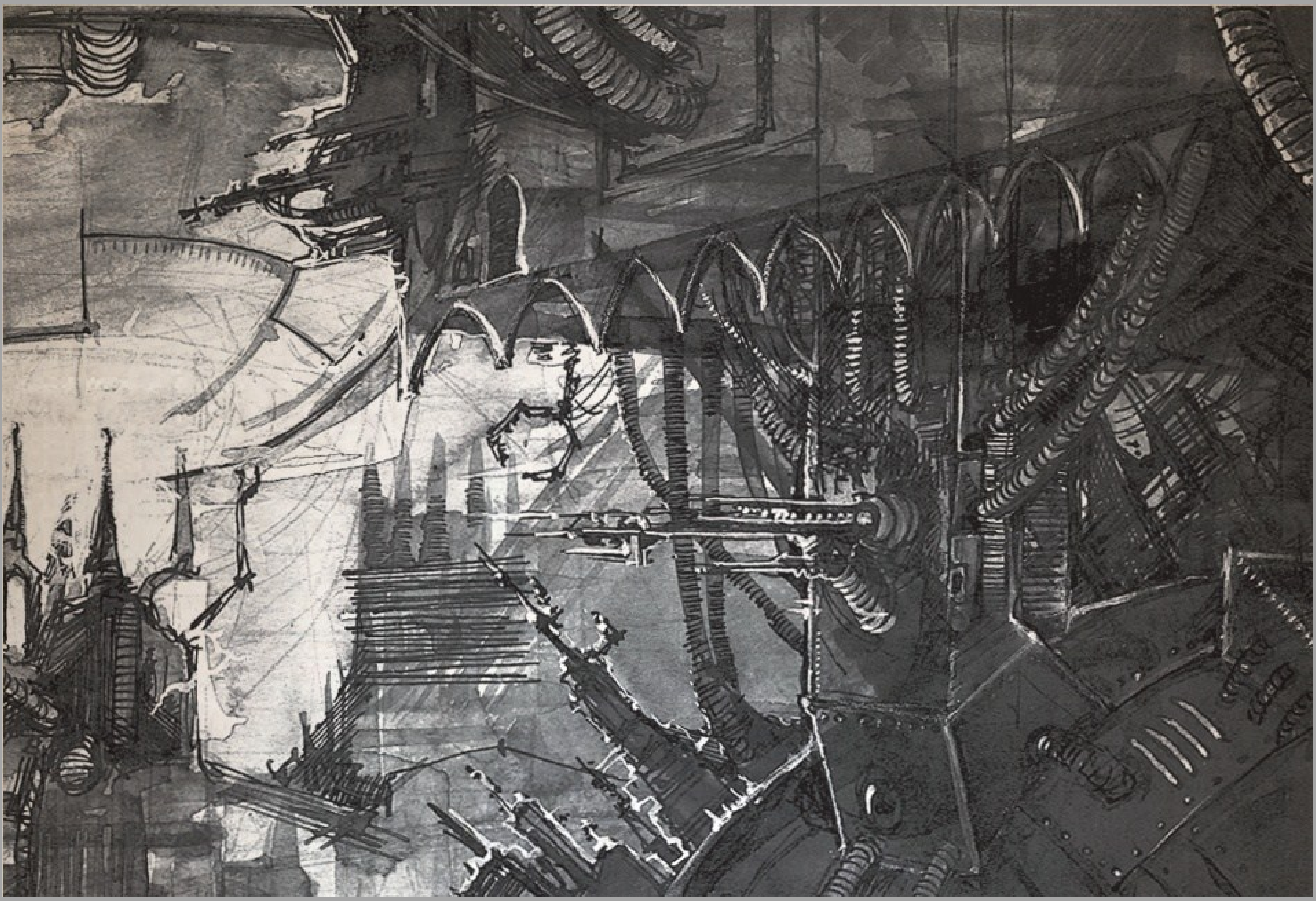
«Не желаете ли успокоительного?», и, протягивая каждому, кто принимает его предложение, синюю таблетку, добавляет: *«Это должно помочь»*.

Таблица 13-1: Расспросы об Иокантосе

Результат	Информация
Успех	«На Иокантосе всего один космопорт, Порт-Сафферинг. Это их единственное окно в мир – безопасных площадок там нигде больше нет – все из-за рейдеров, ветров и неровного каменистого ландшафта».
Одна Ступень	«О, на этом отрезке пути редко встретишь пассажиров. Вот дальше, например, на участке Луггнум – Синтилла эта палуба будет просто забита. Я лишь скромный стюард, но, если вы позволите, на Иокантосе, думается мне, попросту нечего делать».
Две Ступени	«Жутко унылое местечко, как я слышал. Эшлины готовы выпустить тебе кишки, стоит «вызывающе» на них взглянуть; рассказывают, что они рисуют на лицах синий огонь для защиты от злых духов… Если честно, я думаю, даже Администратум назначает туда своих представителей исключительно в наказание, если вы понимаете, о чем я толкую».
Три+ Ступеней	«Простите меня за эти слова, но, видите ли, никто не летит на Иокантос, сир, понимаете – никто… по своей воле, я имею в виду; разве что у них там «железное дельце», вот, скажем, как у вас – не то, чтобы я утверждал, что знаю, кто вы такие, но, я думаю, мы поняли друг друга, да?»

На Борту «Медного Неба»

«Медное Небо» трудно назвать комфортабельным, но, тем не менее, это достаточно вместительное и надёжное судно, способное пройти привычный торговый маршрут за несколько дней. Для перевозки пассажиров, к сожалению, он приспособлен слабо – покрытые ржавчиной стены общих кубриков, подтекающие фитинги, комковатые матрасы грубых коек и мигающие светосферы, порой гаснущие на несколько дней, прежде чем зажечься вновь. Еду подают в корабельной столовой, где ИП придется толкаться локтями с матросами и инженерами, и при этом терпеть отчуждение и полную социальную изоляцию. Кроме того, они не обладают свободой передвижения и должны обращать все возникающие вопросы к единственному раболепствующему стюарду. Еще и непрекращающийся шум, постоянный скрежет машинерии, рабочей и нерабочей, скрип за пласталевыми переборками… Более чем достаточно, чтобы сойти с ума.



Внутри лихтер столь же неудобен и угловат, как и сам корабль – жёсткие металлические сидения и крепкие подбитые ремни, созданные исключительно для того, чтобы не позволить пассажирам летать по салону в ходе тряского приземления. Как только персонажи рассаживаются, холодный металлический голос из вокс-кома начинает обратный отсчет. Шлюзы с шипением открываются и наконец, свалившись в выворачивающий кишки крен, лихтер вылетает в пустоту открытого космоса. Невесомость даёт о себе знать, и небольшие незакреплённые предметы начинают летать в воздухе. Спустя несколько секунд двигатели издают оглушительный рев, и лихтер входит в атмосферу.

Разговоры во время посадки невозможны из-за рева снаружи судна и внутренней вибрации. В течение следующих тридцати минут челнок жутко трясет. Каждый, кто не имеет опыта «десантирования сквозь плотные слои атмосферы», должен пройти **Простой (+10) Тест на Выносливость**, чтобы суметь удержать свой завтрак внутри. Каждый ИП, который принял успокоительное, проходит **Лёгкий (+30) Тест**, но побочный эффект – лёгкая рассеянность – обеспечит штраф -10 ко всем **Тестам на Интеллект** в течении 1d5 часов после посадки. Привычные к подобным превратностям персонажи могут делать все, что угодно – тихонько молиться, медитировать, спать и т.д. – им нет нужды проходить этот Тест.

Спустя кажущийся бесконечным отрезок времени тряска успокаивается, шум стихает, и разговор снова становится возможным. В иллюминаторы лихтера бьёт яркий свет нового дня.

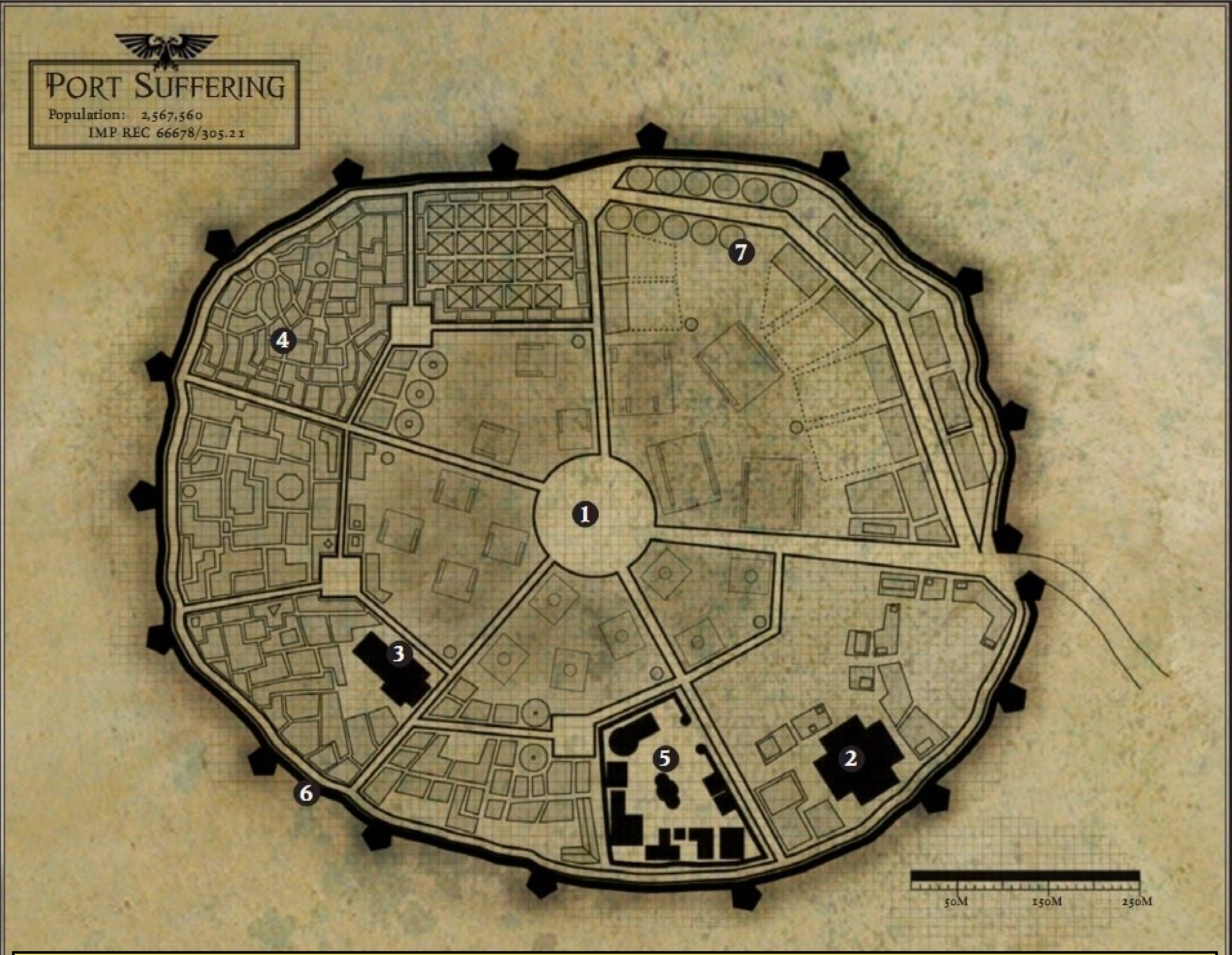
Часть Вторая: Высадка

Прибытие

Примерно через полчаса после входа в атмосферу лихтер, наконец, замирает на одной из посадочных площадок Порт-Сафферинга. Гул двигателей стихает, и пилоты объявляют по воксу о прибытии. Люк открывается, и в салон наполняет горячий воздух внешнего мира, и ослепительный свет заливает все вокруг. Зачитай или перескажи:

> Сквозь распахнутые створки люка вы видите обугленное посадочное поле, закопченное пламенем двигателей несчётных шаттлов и лихтеров. Посадочную площадку окружает высокий проволочный забор, а в смутной дымке вдали виднеются опоясывающие Порт-Сафферинг мощные и высокие городские стены.
>
> В тяжёлом воздухе космопорта висят резкие запахи каких-то химикатов, горючего и очистителей, но сквозь вполне типичное для подобных мест зловоние ветер несет лёгкий и сладкий аромат железа.

Выйдя из лихтера, ИП видят несколько десятков чумазых людей, отмывающих корпус, присоединяющих заправочные шланги и нескольких более опрятных рабочих, ведущих ховер-платформу для перевозки доставленных лихтером грузов и, раз уж вышла такая оказия, Аколитов.



Обозначения

1. Космопорт
2. Счётный Дом
3. Дом Призрения
4. Ямы
5. Рефектории
6. Стена
7.Заводы

В мгновение ока перед ИП появляется рябой человечек, облаченный в некогда изысканную синюю мантию флотского чиновника, безвкусно изукрашенную золотыми цепями и обильным шитьём. Слева и справа от него высятся двое крепких парней, лица которых скрыты ребризерами, а руки привычно баюкают грозные дробовики. Чиновник официально приветствует ИП как гостей Порт-Сафферинга. После приветственной части он принимается задавать вопросы – откуда прибыли ИП, о цели их визита, о продолжительности пребывания и т.п., в то время как двое стражников угрожающе нависают над ИП. В любой момент его можно перебить, и тогда чиновник собьётся на полуслове и в смущении забормочет что-то себе под нос.

Бюрократ, тщеславный и самодовольный тип по имени Керред Смык, состоит субконсулом на службе у Сабеты Козловой, которая направила его сюда с целью выяснить причину визита Инквизиции на Иокантос – отсюда и его бесконечные вопросы. По правде сказать, никакой властью над ИП он не обладает, и они могут просто уйти, не обращая на него никакого внимания. Разговор с Керредом не даст никакой информации, за исключением знания о том, что Порт-Сафферинг – изолированное от местных событий поселение, и что «не столь давно мы столкнулись с кое-какими трудностями, но ничего такого, что потребовало бы высшего вмешательства». Он абсолютно ничего не знает о событиях в Штерн Хоупе и испытает шок, если рассказать ему о них. Успех в **Простом (+10) Тесте на Запугивание** заставит его и его людей поспешно удалиться, бормоча извинения.

Как только багаж ИП будет разгружен, откуда ни возьмись, явится небольшой потрепанного вида сервитор-херувим, уставится на ИП, и радость засияет на его чумазом личике слабоумного младенца. Его пухлое детское тельце держат в воздухе потускневшие металлические крылья, а из глазниц на мир смотрят два перламутровых шарика. Он безмолвно вручает ИП свиток, запечатанный сургучом, узор на котором однозначно принадлежит к числу кодовых знаков личной ячейки Инквизитора Аколитов. Свиток велит следовать за херувимом к Аристарху, «ожидающему удовольствия встречи с вами».

Ключевые Локации Порт-Сафферинга

Поскольку Иокантос – мир бесконечных войн и раздоров, на его поверхности выстроено очень немного постоянных поселений. Те, же, что есть, возведены по воле Империума. Из всей горстки форпостов Порт-Сафферинг – самый крупный, его космопорт тяжело укреплён, а высокие стены, окружающие поселение, испещрены орудийными бойницами. **Глава XI: Сектор Каликсис** описывает Иокантос и Порт-Сафферинг в общих чертах, поэтому прочитай её, чтобы не упустить важных деталей.

Первая и единственная роль Порт-Сафферинга – оборот пыльцы Призрачного Пламени. Космопорт – сердце этого сообщества, и ржаво-красные стены жилых кварталов расходятся от него концентрическими кругами: родные стены для тех, кто зовет это тоскливое место домом. Являя собой, по большому счёту, не что иное, как беспорядочное переплетение пыльных улиц, Порт-Сафферинг, тем не менее, может похвастать парой примечательных мест.

1: Космопорт

Космопорт, расположенный на плоской вершине гряды холмов, на склонах которых выстроен Порт-Сафферинг, являет собой обширное поле спекшейся обожженной земли с разбросанными там и тут прямоугольными рокритовыми площадками, оснащенными массивными причальными замками, обнесённое высоким проволочным забором, не допускающим внутрь бродячих животных. Портовый транспорт базируется у северо-западной секции забора, у топливных консолей главного резервуара – так они всегда готовы дозаправить и обслужить прибывающие суда. Погрузочные шагатели снуют тут и там, перенося припасы и поддоны с бочками драгоценной пыльцы Призрачного Пламени. Воздух пахнет раскаленным металлом и химикатами, и даже если на поле нет ни одного корабля, над прокаленной землей продолжает висеть зыбкая дымка.

2: Счётный Дом Администратума

Счётный дом – одно из немногих строений Порт-Сафферинга, что не выстроены на скорую руку из подручных материалов. Монолитный и пугающий, сложенный из чёрного камня, он возвышается над близлежащими зданиями; стены его украшены символикой Администратума и Империума. Вооружённая стража следит за каждым прохожим из укреплённых балконов и блокгаузов – тот, у кого нет соответствующего допуска, не имеет права не только входить в счётный дом, но и даже приближаться к нему. Адепта-Интерлокутора Сабету Козлову, исполнительного Консула Администратума, нельзя назвать самым популярным человеком ни среди её собственных подчинённых, ни среди жителей города – она предпочитает не покидать прохладных коридоров счётного дома, если без этого можно обойтись.

3: Дом Призрения

Госпиталь Порт-Сафферинга – мрачное строение, комплекс из дюжины хабов, в которых проживают больные и раненые рабочие. Преодолевая хроническую нехватку оборудования и персонала, домом призрения управляет язвительная Сестра Зант; несмотря на её старания, госпиталь пользуется устойчивой репутацией места, где обречённые люди находят свою смерть, но никак не исцеление.

4: Ямы

Частично рынок, частично трущобы, эта часть города является пристанищем изгоев, отбросов и бродяг, оказавшихся здесь по воле случая или в силу обстоятельств. Лишь немногие здешние строения можно с чистой совестью именовать столь громким словом – в большинстве своём это хаотические скопления палаток, повозок, краденых стройматериалов и мусора. Несмотря на свою репутацию, Ямы были и остаются одной из несущих основ коммерции Порт-Сафферинга; именно здесь путешественники могут нанять вооружённых людей, транспорт, купить оборудование, боеприпасы и информацию.

5: Рефектории

Ограждённый комплекс зданий, который Империум содержит для своих слуг, находящихся в городе с визитом. Аристарх проживает именно здесь, и именно здесь окажет он Аколитам свое аскетичное гостеприимство.

6: Стена

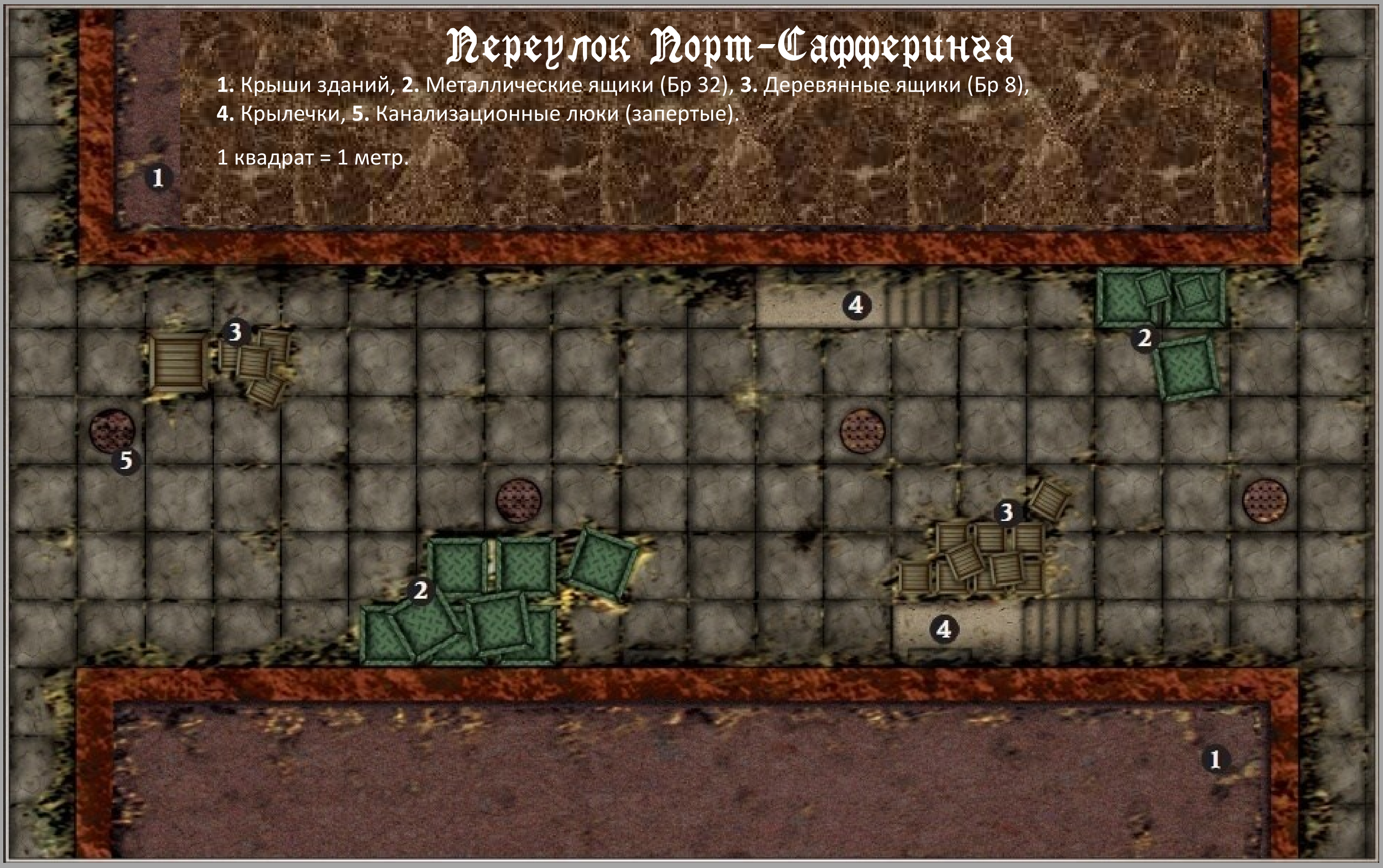
Двадцатиметровая адамантиновая стена кольцом охватывает Порт-Сафферинг. Испещренная орудийными портами и наблюдательными пунктами, она вселяет уверенность в том, что ни один воинственный клан не подумает подойти слишком близко, или, того хуже, осадить город. Стена есть нечто большее, чем просто преграда: это символ, физическая граница между насилием и враждебностью Пустошей и цивилизованной жизнью самого поселения.

7: Заводы

Ряд уродливых приземистых зданий, где пыльцу Призрачного Пламени очищают и упаковывают для перевозки. Весь район затянут облаками выделяемой в процессе работы удушливой пыли.

В Порт-Сафферинге

Порт-Сафферинг – людное, неказистое и анархичное место. Здания являют собой палимое солнцем уродливое смешение листового металла, замазанных растрескавшейся штукатуркой кирпичей и каменной кладки. Всё здесь тускло, побито пылью, раскалено и пахнет нагретым металлом. Местные жители угрюмы, суровы и выглядят вечно потрёпанными в своих бурнусах и залатанных плащах, покрытых разводами пота и бурых от пыли. День превращает улицы города в людские реки, и каждому, кто захочет прогуляться в это время, придется окунуться в бесконечную толчею, гул сотен разных диалектов, удушливую жару, висящий в воздухе странный, сладкий, отдающий железом аромат Призрачного Пламени, перебиваемый вонью слишком большого для столь малого места количества людей.



Переулок Порт-Сафферинга

1. Крыши зданий, **2.** Металлические ящики (Бр 32), **3.** Деревянные ящики (Бр 8),
4. Крылечки, **5.** Канализационные люки (запертые).

1 квадрат = 1 метр.

Событие №1: Глаза в Толпе.

Пока Аколиты следуют за херувимом из аэропорта, наступает самый подходящий момент окунуть их в атмосферу поселения (см. примечание **В Порт-Сафферинге**, выше). Херувим парит прямо над головами людей, уворачиваясь от движущихся машин и прокладывает маршрут, не руководствуясь, похоже, ни каплей логики. Периодически он оборачивается, находит взглядом плетущихся сзади ИП, машет им своей ручонкой, и снова исчезает из поля зрения.

Пока персонажи идут по городским улицам, пусть каждый из них пройдет **Средний (+0) Тест на Бдительность**. Те, кто добьётся успеха, заметят людей в местной одежде, стоящих неподвижно, и следящих за ними издалека. Их лица раскрашены бело-голубыми узорами в виде языков пламени. Все окружающие, похоже, просто игнорируют их, а если ИП попытаются подобраться к ним, те попросту растворятся в проулках.

Если персонажи попытаются расспросить местных об этих людях, потребуется Тест на Сбор Информации. Успех поведает о том, что это местные, а хотя бы одна ступень успеха будет означать, что Аколиты выяснили, что это члены конгрегации приверженцев «старых путей», и лица свои они красят в знак верности своим убеждениям.

Событие №2: Безумец.

Бредя сквозь многочисленные проулки Порт-Сафферинга (неважно, заметили они наблюдателей или нет), ИП наталкиваются на полуголого, покрытого солнечными ожогами незнакомца со сбитыми в пыльные колтуны лохмами и лицом, разрисованным бело-голубыми татуировками в виде языков пламени. Человек выкрикивает бессмысленные фразы и ругательства – его нельзя успокоить, очаровать или запугать: его разум уже слишком далеко отсюда. **Трудный (-10) Тест на Восприятие** поможет вычислить несколько вполне сознательных фраз, смысл которых, однако, остаётся неясным:

«Он тут, он снова тут! Отец Ворон пришел утопить нас во лжи!»

«Ложь, ложь, у него два лица! У первого из трёх два!»

«И насыплет он холм, что потечет кровью!»

«Они пригрели змею у себя на груди, глупцы! Жалкие проклятые глупцы!»

Если Аколиты будут слишком долго глазеть на безумца, или попытаются грубо обойтись с ним, несколько молодых-горячих эшлинов из числа тех, что следили за ИП, бросятся на Аколитов, крича *«Пойдите прочь, иномирцы! Такие как вы здесь не нужны!»* и т.п. Эшлины не намерены никого убивать, они лишь беспринципны, взвинчены и ищут, кого бы половчее избить и ограбить. Они бросаются на ИП в рукопашную – до пушек дело дойдет лишь в том случае, если первыми их выхватят Аколиты.

Перестрелка привлечет внимание 1d5+2 стражников (Законники **стр. 584** из **Главы XII: Ксеносы, Еретики и Антагонисты**), которые прибегут через 1d5 Раундов после первого выстрела. ТТХ бандитов-эшлинов смотри в конце главы, на **странице 634**. Количество атакующих равно количеству игроков, плюс ещё двое.

Как только половина (или больше) эшлинов будет убита или выведена из строя, остальные убегут.

После Боя

Если Аколиты разберутся с эшлинами без стрельбы, толпа устроит им овацию.

Если стража явится в разгар перестрелки, они примут сторону Аколитов. Как только осядет пыль, они начнут выяснять у Аколитов, что здесь произошло. Они угрожают заключить их под стражу, но успешный **Простой (+10) Тест на Запугивание** или **Обольщение** заставит их оставить подобные намерения. Если со стражниками дело обойдётся словами, они сами упомянут в разговоре, что эшлины из-за стен вот уже несколько недель ведут себя «неугомонно», и никто не знает, почему.

Если стража их арестует, час спустя Аристарх освободит Аколитов, возмущенно выговаривая стражам, *«осмелившимся подвергать сомнению действия избранных слуг Императора»* (переходи к **Событию 3**, внеся в описания соответствующие изменения).

Безумец исчезнет куда-то, пока все заняты дракой.

Пленник

Взятие в плен одного из нападавших почти не принесет пользы. В ходе допроса он плюнет в Аколита, процедив, что «мудрый человек всегда разглядит тьму, принесённую издалека» – большего от него не добиться при всем старании, но **Трудный (-10) Тест на Проницательность** покажет, что он определённо чем-то напуган.

Событие №3: Встреча с Аристархом.

Рано или поздно херувим свернет с забитых народом улиц и выведет Аколитов к окружённому стеной зданию, увенчанному Имперским орлом. Внутри их встретит слуга, который проводит ИП в комнату с занавешенными окнами, в которой царит свежесть и прохлада – истинное наслаждение после удушающей атмосферы улиц. В обстановке комнаты явно прослеживаются попытки создать уют – ноги утопают в толстых коврах, мягко блестит полировка мебели из настоящего дерева, а стены облагорожены парой гобеленов в Имперском стиле. Аристарх сидит за столом, изучая местные новости, выведенные на экран его дата-планшета:

> Сидящий за столом в видавшем виды кожаном кресле человек, похоже, именно тот, кого вы ищете. Он облачён в темно-серую мантию, а на его правильном худощавом лице играет лёгкая улыбка. Когда вы входите, он держит в руках колоду карт, мастерски вырезанных из слоновой кости, которую, при виде гостей, он укладывает в серебряную коробочку и убирает в один из карманов своего одеяния. «Добро пожаловать! Я – Аристарх Провидец, надеюсь, дорога сюда была быстрой?» – интересуется он. Он встает, обходит стол и пожимает руку каждому из вас, после чего жестом предлагает располагаться на стульях. Когда он подходит ближе, вы видите живые и любопытные золотистые глаза и электротатуировку санкционата Схоластики Псайкана на шее. Покончив с приветствиями, он направляется к своему столу, на ходу поправляя висящую на боку сумку. Вы замечаете, что сумка пошита из очень дорогого эмадарского шёлка, а застёжками ей служат несколько свинцовых печатей чистоты с длинными алыми лентами.

Как только с любезностями покончено, Аристарх, если поставить его об этом в известность, вполне спокойно отнесется к засаде, в которую попали Аколиты. Он будет симпатизировать Аколитам, но снимет ответственность с эшлинов, заявив, что происшествие всего-навсего отражает образ жизни самого Иокантоса. Он даёт знак безликим сервиторам: одни вносят в комнату закуски и прохладительные напитки, а другие занимаются багажом Аколитов (если таковой имеется). Когда все устраиваются поудобнее, он объясняет природу предстоящей миссии:

«Хотя, я убеждён, наш благородный господин уже просветил вас касательно некоторых аспектов нашей миссии, смею уверить вас, недели моего пребывания в этом… горемычном… поселении были отнюдь не праздными. Видите ли, несмотря на все свое убожество, Иокантос близок моему сердцу. Сам высокочтимый Святой Друзус, которому я имею честь быть отдаленным потомком, присоединил этот мир к Империуму, разгромив местных дикарей и указав им путь к свету и славе Бога-Императора. Как вам известно, собор в Штерн Хоупе будет посвящен этому великому герою, и я не потерплю, чтобы память об этом Святом была осквернена ересью, а благое начинание было разрушено какой-нибудь деревенской ведьмой или кем бы то ни было еще».

«Итак, Штерн Хоуп… информация, которую я собрал, подспудно повествует нам о наличии там некоего психического феномена. Хотя, основываясь на тех весьма сумбурных отчётах, что были предоставлены, я не могу с уверенностью утверждать, является ли он следствием безрассудных действий ранее не обнаруженного псайкера, или имеет куда более тёмное начало, ясно одно – все засвидетельствованные странности происходили внутри нового собора, или же в непосредственной близости от него. Кровоточащие статуи, призрачные видения, фантомные звуки, шорох в стенах…» – он внезапно сбивается на полуслове, и некоторое время бездумно глядит в пространство, затем вздрагивает, вытаскивает из сумки дата-планшет, читает его несколько секунд, и продолжает.

«Ах да, Штерн Хоуп… Он лежит на севере, высоко в горах, которые вы, возможно, видели по пути сюда. На более цивилизованном мире мы бы, конечно, добрались до этого форпоста по воздуху, но здесь, к сожалению, это невозможно. Мы воспользуемся Дорогой Пилигримов, как они её называют, хотя «накатанная колея» – куда более подходящее название. Я сумел раздобыть нам транспорт – внедорожный грузовик. Надеюсь, кто-нибудь из вас умеет водить – я никогда не был хорош за рулем. Первым делом нам необходимо пересечь глиняные пустоши – этот участок пути будет мало походить на беззаботную прогулку. Местные убеждены, что эти места были полем величайших битв в долгой и кровавой истории Иокантоса – по сей день кланы любят разрешать там все свои споры. Никто не знает точно, но молва твердит, что там можно столкнуться с самыми разнообразными ужасами, что бродят по этим равнинам. Наиболее вероятна, впрочем, встреча с бандитами и мародёрами, но готовым быть нужно ко всему. У вас есть вопросы?»

Если Аколиты захотят поговорить о чем-нибудь с Аристархом, он сможет многое рассказать об Иокантосе, местной политике, её ключевых фигурах, планетарной экономике и обращении пыльцы Призрачного Пламени. Кроме того, если у ИП есть вопросы об их Инквизиторе, о том, почему именно они были избраны для подобной миссии, Порт-Сафферинге и прочем, Аристарх может знать ровно столько, сколько тебе самому угодно. Примерно через час Аристарх отпустит Аколитов заниматься своими делами:

«Мы выезжаем на рассвете. Чем дольше мы бездействуем, тем сильнее опасность. Обряд освящения должен состояться через пять дней».

В разговоре с Аристархом его желание поспешить должно стать очевидным – причиной тому служат видения некой жуткой катастрофы, которая неминуемо разразится, если пропустить церемонию освящения. Быть там вовремя – вот их миссия, долг перед Императором, народом этого мира и Святым Друзусом.

Спать ИП могут в рефектории, в комнатах, которые любезно предоставит Аристарх (впрочем, они могут поискать ночлег и сами, если им так хочется). Если спросить Аристарха об экипировке для путешествия, выяснится, что Аристарх уже приобрел всё необходимое и, кроме того, персональный вокс и фонарь для каждого из Аколитов. Он также упомянет о части города, именуемой Ямами, где при желании ИП могут приобрести все, что им покажется необходимым, а если немного надавить на него, Аристарх выдаст на это мероприятие 100 Тронов. Ямы – вполне подходящее место для дел с местными торговцами мусором, оружием, боеприпасами, едой и иным товаром; помни, однако, об общем уровне технологического развития планеты – всё, что может показаться тебе «продвинутым», будет стоить очень дорого. Кроме того, тут легко можно разжиться информацией и неприятностями – чувствуй себя как дома и добавляй любые события, которые могут показаться тебе уместными.

Завершив разговор с Аколитами, Аристарх отойдет ко сну.

Таблица 13-2: Слухи из Ям

Результат	Информация
Успех	«Ага, недавно был какой-то непорядок с эшлинами; пара убийств, там, ограблений, ничего нового, так-то».
Одна Ступень	«В пустошах к северу неспокойно, кланы, несомненно, пришли в движение, и хотя все они твердят о «злых духах» и красят лица… но, как пить дать, убивают-то они друг друга не из-за этого. Тут, под сенью Аквилы, куда как спокойнее…»
Две Ступени	«Штерн Хоуп? Слыхал, как же. Говорят, там какой-то жрец строит собор, так к его пастве уже прибилась сотня-другая здешних заблудших душ. Удивительно, что какой-нибудь клан ещё не устроил там бойню…»
Три+ Ступеней	«Знавал я одного пастуха, который гонял стадо в Штерн Хоуп несколько недель тому, так вот он сказал, что больше туда ни за какие души не вернется. На перегоне потерял половину стада из-за плохой воды и глиняных ворон, да ещё и не видал ни единой живой души – вообще никого. Но что-то там было… Что-то, чего он не рассказывал – то ли напугался чего, то ли чуял, что лжецом назовут… Ну, в общем, не так давно он все распродал, да и двинул на юг, в армию к Сету».

Аристарх Провидец

Широко известный толкователь Императорских Таро, знаменитый точностью своих предсказаний, Аристарх, кроме того, имеет весьма солидный опыт исследования психических феноменов и верно служит Инквизиции вот уже несколько десятилетий. Он искренне верующий человек, твёрдо убеждённый, что Император и Его Святые говорят с ним посредством Таро в его руках. Аристарх (что несколько необычно для провидца) обладает мягкими и учтивыми манерами человека, воспитанного в культурной и благородной семье. Кроме того, он довольно сильный псайкер, хотя его дар и имеет более утончённый и интроспективный (по сравнению с большинством Имперских псайкеров) характер.

К несчастью для него, он даже не подозревает, что сейчас его ведут словно агнца на заклание. Науськанный Демоном, Аббат Скай послал Аристарху в дар колоду Императорских Таро, весьма древнюю и красивую вещицу. Скай утверждает, что карты – фамильное достояние, обретшее нового, достойного владельца, к тому же прорицателя, способного поставить наследие предков на службу Империуму. Это ложь – колода тайно и изощрённо осквернена, а ее истинное предназначение – затуманить провидческий дар Аристарха, открыть врата его разума лжи Пляшущего-за-Порогом, и медленно подчинить его воле Демона.

Полноценный профиль Аристарха находится в разделе НИПов в конце этого приключения.

Пустыня

Наутро после прибытия Аколиты в компании Аристарха отправляются в путь. За высокими стенами порта их ждет враждебный пустынный мир.

Поездка

Ландшафт между Порт-Сафферингом и Штерн Хоупом отнюдь не приветлив, а поездка займет примерно два дня – отдых ожидает Аколитов лишь с наступлением ночи. В пути будет жарко, сухо и пыльно; дорога являет собой не более чем наезженную грунтовку. Транспорт – потрепанный четырехколесный грузовой внедорожник; ни кабины, ни крыши у него нет, но на металлические ребра, изгибающиеся над бортами кузова можно натянуть брезентовое полотнище, сейчас скрученное и убранное; кроме того, этот полог можно использовать как палатку. В кузов уложен достаточный запас пищи, воды и горючего на несколько дней, а сам грузовик оборудован целой кучей ярких фар и парой прожекторов.

В ходе поездки Аристарх ведёт беседы с Аколитами, ненавязчиво оценивая способности ИП и их верность Империуму, Инквизитору и, превыше всего, Богу-Императору. Он вежливо, но сдержанно отвечает на любые вопросы персонажей, и может просветить игроков касательно любых угодных тебе сведений об Иокантосе и Штерн Хоупе. В моменты уединения он подолгу перебирает в руках свою колоду великолепных Таро и, если его спросить о ней, он отзовется о них как о «трогательном и щедром даре» аббата, но ни в коем случае не даст осмотреть и тем более подержать их. Поездка – великолепный момент для того, чтобы показать расположение Аристарха к Аколитам и сделать так, чтобы они начали относиться к нему по-дружески или, по крайней мере, с уважением. Самого же Аристарха путешествие вскоре утомит, и спать он начнёт плохо и беспокойно.

Первый день путешествия пройдет без происшествий и закончится посреди бесплодных пустошей. Земля вокруг, в общем и целом, выглядит в буквальном смысле мёртвой. Единственными представителями фауны в округе являются так называемые «глиняные вороны». Аристарх отзывается о них Следующим образом:

> *«Местный падальщик, зловредная тварь, скорее пернатая рептилия, нежели птица, если присмотреться поближе… клюв у нее, кстати, острейший. Местный фольклор окружает их самыми неприятными легендами. Впрочем, тут ничего удивительного, если вдуматься. Кроме того, они не просто падальщики – на раненых и ослабленных болезнью существ они могут и напасть – даже на человека. Ориентируются они, похоже, по запаху или по слуху – у проклятых тварей нет глаз».*

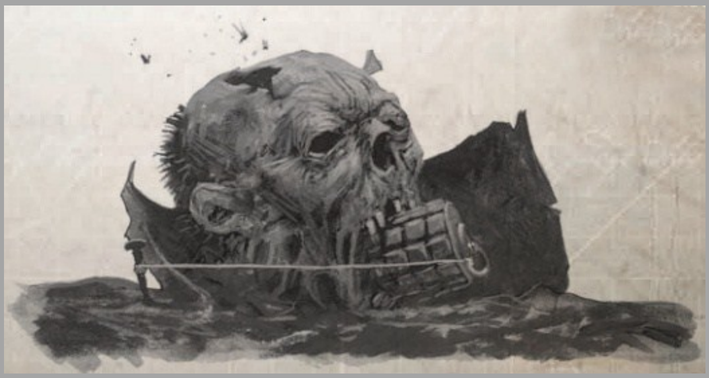
С момента, когда игроки впервые замечают глиняных ворон, они начинают неотступно следовать за Аколитами, пялясь на них своими безглазыми харями. Причины такого поведения будут раскрыты далее.

В пустыне ИП ожидают два события. Первое произойдет в ночь, когда они встанут лагерем, второе – утром следующего дня, когда пустыня постепенно начнет превращаться в каменистые предгорья могучих северных кряжей.

Событие №1: Ходячий Мертвец.

Когда группа расположится лагерем, Аристарх разожжет костёр (если никто из ИП не озаботится этим самостоятельно) и предложит выставить стражу. Он предупредит, что ночи на Иокантосе холодны и непроглядны – стоит соответствующим образом подготовиться. Вскоре после того, как стемнеет, каждый из Аколитов, стоящих на страже, должен пройти **Трудный (-10) Тест на Бдительность**. Первый, кто пройдет его, заметит медленно бредущую к лагерю человеческую фигуру. Подойдя, фигура остановится у границы тьмы и света лагерного костра. Фигура не отзовется, если её окликнуть, а если её атаковать или даже просто прикоснуться, немедленно рухнет на землю. Осмотр покажет, что это эшлин, который явно погиб насильственной смертью, причём уже довольно давно – через его грудь и горло проходит длинный и глубокий косой разрез. Тело его, опалённое солнцем, уже частично разложилось и жутко смердит, а глаза выклеваны воронами.

Аколит, который засек эту фигуру или видел, как она движется, должен пройти **Средний (+0) Тест на Страх**. Аристарх останется невозмутимым, к происшествию отнесется весьма спокойно, и, кроме того, посоветует Аколитам отдохнуть и не позволять обстановке давить на разум. Если попросить его изучить тело, он отстраненно заявит, что не чувствует следов психической активности.



В Пустыне

Пустоши Иокантоса вполне заслуживают своего названия: ландшафт представляет собой иссушенную равнину – собрание бурого камня, пыльной земли и колючей поросли. Разнообразие пейзажу придают редкие воронки, следы мощных взрывов, и пятна более темной, почти чёрной почвы, столь сухой, что, кажется, ничто и никогда не сможет на ней расти. Каждые несколько километров за бортом проплывают руины поселений или брошенные клановые стоянки. Одни кажутся старыми, другие – относительно новы, их стены все еще пятнают ржаво-бурые пятна засохшей крови. Там и тут разбросаны непогребенные скелеты, и Призрачное пламя оплетает своими стеблями их разрозненные кости, раскрывая навстречу солнцу многочисленные лепестки своих радужных соцветий. Ветер; ветер, кажется, дует сразу отовсюду, и, взбивая вихри удушливой пыли, веет неистребимой могильной затхлостью, забивающей все прочие запахи приторно-сладкими ароматами крови и железа.

Событие №2: Знаки и Знамения.

Примерно в полутора днях пути от Штерн Хоупа Аколиты начинают взбираться в предгорья тёмных скалистых кряжей. Пока Аколиты едут, каждый должен пройти **Рутинный (+20) Тест на Бдительность**. Тот, кто преуспевает в нем, видит тёмный силуэт, стоящий на вершине скалы примерно в сотне метров в стороне от маршрута грузовика. Поскольку солнце освещает его сзади, детали различить никак не возможно; силуэт словно подергивается рябью сразу перед тем, как исчезнуть.

Лёгкий (+30) Тест на Психическое Чутьё позволит персонажам почувствовать, что вокруг этой скалы что-то определённо не так – словно вокруг нее ослаблена сама ткань реальности. Позволь персонажам самостоятельно дойти до идеи использовать это умение, если оно есть хотя бы у одного из них. Если нет, то психическое возмущение почувствует Аристарх и прикажет Аколитам провести исследовать явление.

Путь на вершину опасен – с первого взгляда не ясно даже, как подступиться к подъему среди острых обломков и огромных валунов. Обилие глубоких трещин и щебневых осыпей, в любой момент готовых поглотить или унести с собой Аколита, способно серьёзно помешать восхождению. Каждый, кто надумает вскарабкаться наверх, должен пройти **Простой (+10) Тест на Лазанье**, чтобы удержаться на ногах. Каждый, кто все же упал, должен пройти ещё один **Рутинный (+20) Тест на Ловкость**, чтобы не получить 1d5 Урона случайной части тела (доспех не защитит от него).

Обыск небольшого плато на вершине не обнаружит ни малейших следов давешнего наблюдателя, но на глаза довольно быстро попадется выжженная на каменной плите грубая пиктограмма, изображающая хищную птицу, сжимающую в когтях человеческий череп. Камень вокруг знака всё ещё горячий на ощупь.

Как только Аристарх увидит этот знак, он немедленно осенит себя аквилой и прошепчет *«Трон»*. Успешный **Тяжёлый (-20) Тест на Обыденное Знание (Империум)** или **Учёное Знание (Легенды)** укажет, что знак очень древний и ассоциируется со Святым Друзусом. Успех на две и более ступени позволит распознать в птице сокола, пернатого обитателя Святой Терры, а в черепе в его когтях – вариацию на тему чёрного черепа в короне солнечных лучей, эмблемы 2-й Группы Армий Генерала Друзуса.

Аристарху всё это известно, но он ничего не расскажет ИП. Если кто-то захочет расспросить его о случившемся, он произнесёт лишь *«Определённо ныне эпоха чудес»*, и бессознательно притронется к сокрытой в карманах робы колоде карт.

Часть Третья: Чёрный Собор

Прибытие в Штерн Хоуп

Уже на закате Аколиты видят на дороге странный знак – группа въезжает в Штерн Хоуп. Зачитай или перескажи:

> Когда ночь уже начинает сгущаться, предгорья постепенно превращаются в высокие отроги, меж которых змеится ваш путь, вы внезапно замечаете забрезживший впереди отблеск света, разгорающегося по мере того, как вы приближаетесь к поселению, облепившему склоны пологого холма. Ваш путь лежит вдоль дороги, ведущей к стене поселения, сложенной из грубо обтесанного известняка и чёрного кремня. На стенах горят сторожевые огни, и множество вооружённых силуэтов провожает грузовик чёрными зрачками стволов. Как только вы приближаетесь, ворота, сделанные из металлической сетки и листовой стали, открываются, и навстречу вам выходит высокий человек, укутанный в чёрный плащ, с выглядывающей из-за плеча винтовкой и с топором в высоко поднятой руке. Он знаком приказывает вам остановиться и спешиться. Аристарх приказывает всем подчиниться и не делать резких движений.
>
> Как только вся группа выбирается из грузовика, человек в плаще подходит поближе и оценивающе пялится на каждого из Аколитов. Некоторое время, похоже, он раздумывает, а затем неуловимым движением он сгибается в низком поклоне со словами *«Добро пожаловать, о, Слуги Императора, вы можете войти»*.

Это подходящий момент, чтобы дать Аколитам первое представление о поселении (смотри примечание **«В Штерн Хоупе»**). Когда ИП уже ведут свой грузовик по «главной улице» Штерн Хоупа, с обочины их окликает громкий голос. Улыбающийся голубоглазый здоровяк в тёмной монашеской рясе приближается к грузовику, сжимая в руке застекленный фонарь. Он намётанным взором оглядывает оружие Аколитов и подмигивает:

В Штерн Хоупе

Непрестанные ветра Штерн Хоупа несут с собой запах пыли и смрад человеческого жилья. Кромешно-чёрный небосвод усеян россыпями сверкающих во тьме звёзд. Немногочисленные источники городского освещения – пробивающийся из-под пологов палаток свет и костры, устроенные в старых бочках из-под прометиума, расставленных тут и там по всему поселению. Запахи дыма и готовящейся пищи висят в воздухе, постепенно перемешиваясь, пока очередной порыв ветра не унесет их прочь. По ощущениям поселение напоминает лагерь беженцев – беспорядочно расставленные палатки, навесы, хибары и редкие каменные дома; размеры жилищ колеблются от крохотных одноместных строеньиц до больших семейных обиталищ. Все жилища неправильным кольцом окружают голый каменистый холм, на котором даже в ночи просматриваются очертания огромного увенчанного куполом собора.

Народ Штерн Хоупа являет собой смесь людей из племён уроженцев Иокантоса, пилигримов-иномирцев и монахов нищенствующих орденов. Многие из них уже смешались, сформировали семьи и даже родили общих детей. Знаки Имперской веры повсеместны, и, когда Аколиты идут по поселению, на них выжидающе смотрят из-за пологов палаток и словно след из тихих перешептываний остаётся там, где Аколиты прошли. Самые храбрые из взрослых выступают вперёд, чтобы поклониться и осенить себя аквилой, некоторые даже просят благословить их «от имени Императора», а дети неотрывно глядят на ИП широко распахнутыми глазами.

Местные, полуголодные обитатели сурового мира, тем не менее, весьма добродушны, но многие теперь, когда собор почти закончен, чувствуют себя неприкаянными. Учитывая окружающую обстановку, не стоит удивляться, что многие вооружены – в большинстве своём то дубинки, ножи, каменотёсные молотки, несколько охотничьих винтовок да разнообразные самодельные копья, вот, пожалуй, и все.

«Приветствую вас, пилигримы. Отрадно видеть вашу веру и предусмотрительность. Вы ведь та помощь, за которой посылал аббат, не так ли? Воистину мы не забыты. Я – брат Ламарк, один из священнослужителей этой миссии. Добро пожаловать в Штерн Хоуп – аббат с превеликим нетерпением ожидает встречи с вами. Он надеется увидеть вас в приории наутро, как только вы отдохнете. К несчастью, прямо сейчас он весьма занят и приносит извинения за то, что не смог встретить вас лично».

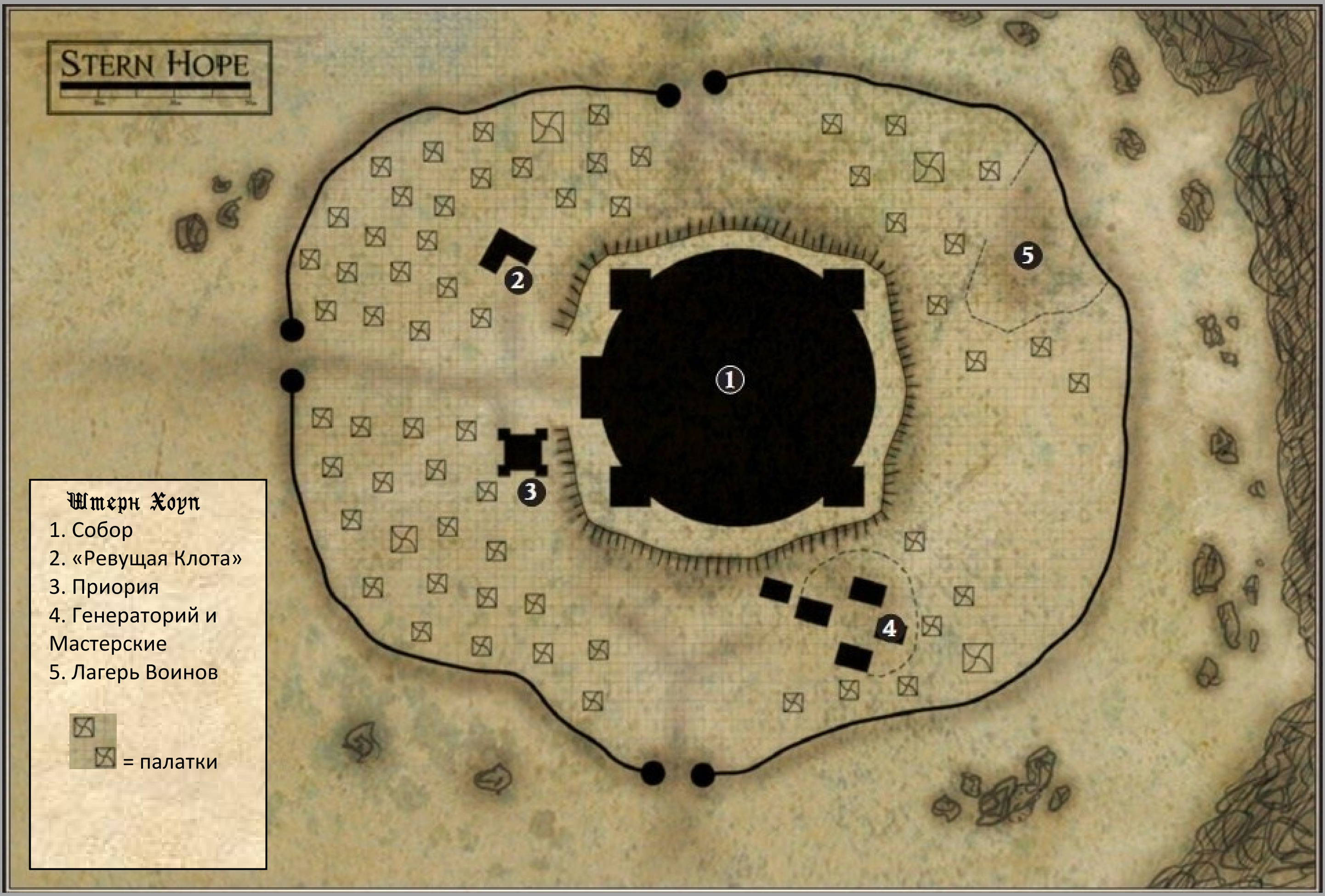
Указав место, где припарковать грузовик, Ламарк приветствует каждого Аколита сердечным рукопожатием и интересуется: *«Не было ли проблем в дороге?»*

Аристарх промолчит; он кажется рассеянным и не отводит взора от строения на холме в центре поселения – похоже, именно это и есть собор. Если Аколиты попытаются выяснить, почему Скай сам не вышел их встретить, Ламарк ответит несколько менее дружелюбным тоном: *«Прелат Скай сейчас бдит у ложа больной девочки. Он попросил меня поприветствовать вас вместо него… сир. Мы устроили вам ночлег в «Ревущей Клоте», это наш странноприимный дом и трактир. Ничего особенного, но лучше, чем в палатке».*

Брат Ламарк сопровождает группу к облезлому двухэтажному зданию (**Локация 2**), и, прежде чем распрощаться до утра, произносит *«Я сообщу аббату, что вы прибыли»*. Он склоняет голову и ныряет в море палаток. «Ревущая Клота» оказывается довольно просторной, хотя и немного пыльной гостиницей. Аколитов размещают по двое в комнатах на первом этаже. Аристарх занимает отдельную комнату.

«Ну вот, друзья мои, мы и на месте. Дорога очень утомила меня. Воистину, путешествия – не моя стезя. Если аббат Скай посетит нас до рассвета, окажите любезность, проводите его ко мне в комнату. Кое-кто из вас, возможно, захочет насладиться местным колоритом, а? Если так, то будьте осторожны снаружи и не забывайте, что снаружи ночь, а лун у Иокантоса нет». Он кивнет на прощанье и удалится в комнату.

Остаток вечера Аколиты могут коротать как им угодно, аббат не придёт до утра.



Ключевые Локации Штерн Хоупа.

Это Имперское поселение расположено в высокогорной долине, зажатой с двух сторон каменистыми утесами, которые служат естественными крепостными стенами. К этим природным укреплениям была добавлена грубая каменная кладка ещё одной стены, сотворенной уже руками человека – результат, наполовину природный, наполовину рукотворный, конечно, не идет ни в какое сравнение со стенами Порт-Сафферинга, но выглядит вполне прилично.

Здесь дано краткое описание основных локаций Штерн Хоупа.

1: Собор

Этот пока ещё не освящённый собор являет собою плод тяжкого и долгого труда; выстроен он из местных материалов руками сотен добровольцев, рассматривавших свое участие как посильное приношение Богу-Императору. По форме строение напоминает цилиндр; стены его выложены из тёсанных каменных блоков, облицованных полированным чёрным кварцем. Основные особенности здания – центральный купол и четыре высоких равноудаленных друг от друга колонны, увенчанных Имперскими аквилами. Здание возведено на вершине центрального холма поселения, и подъем к нему довольно крутой – поневоле приходится задирать голову по мере восхождения – собор явно создан подавлять посетителей своим величием. Убранство собора – занятная смесь роскоши и простоты; внутри прохладно и царит мягкий полумрак – воистину убежище от палящих дней Иокантоса. Наиболее поразительной деталью оформления, однако, является огромная центральная купольная фреска, изображающая победоносного Святого Друзуса, в воздетой правой руке сжимающего короткий меч, а левой рукой прижимающего к груди золотую аквилу; у ног его, поверженная, простирается смутная призрачная фигура; фреска по периметру окружена тонким цветочным орнаментом и фигурками птиц.

2: «Ревущая Клота»

«Ревущая Клота», заведение, которое в Штерн Хоупе громко именуют таверной и гостиницей, выполняет также функции конюшни и блошиного рынка. По сути же, это безрадостная дыра, на втором этаже которой расположено несколько пустых комнат, сдаваемых внаём. Сколоченное из старых досок, каменных блоков и гофрированного листового металла, это здание выглядит видавшим виды и, в общем-то, готовым рухнуть, если ветер дунет чуть сильнее. По всему фасаду развешаны длинные бечёвки с гроздьями стреляных латунных гильз, встречающих тихим перезвоном каждое дуновение ветра. Словно в пику непритязательному внешнему виду, «Ревущая Клота» работает не первый день и пользуется у людей доброй славой.

Главный зал заведения – бар с дюжиной столиков и шестью приватными нишами, устроенными нарочно для тех, кто не хочет праздного внимания. Большую часть дня здесь проводит лишь небольшая горстка людей, зато вечером тут яблоку негде упасть, и выпить можно будет разве что стоя. Постоянно же в стенах «Ревущей Клоты» обитает лишь её владелец, невысокий дерганый эшлин по имени Форст, а весь его крохотный клан (несколько мужчин и женщин) работает в заведении обслугой. Они искренне рады приезду «иноземцев», всегда готовы услужить, но и своего, конечно, не упустят.

В «Ревущей Клоте» подают местный «доморощенный» эль, почти безвкусное пойло, а за стойкой спрятано несколько бутылок какого-то сомнительного импортного амасека.

3: Приория

Основательная модульная постройка, стоящая у подножия холма, у самой тропы к собору. Издалека строение сильно напоминает Имперский бункер, который, впрочем, и лежал в основе этой конструкции. Убранство небогатое – лишь стены украшены фресками и иконами в честь Бога-Императора. Первый этаж состоит из общего зала, окружённого по периметру отсеками, приспособленными под кладовые, умывальни и кухню. На втором этаже – личные кельи аббата, брата Ламарка и брата Северуса, а также две общих комнаты, в которых проживают младшие монахи и служки.

4: Генераторий и Мастерские

В этой одноэтажной модульной постройке расположен небольшой поселковый генератор и мастерские, где обрабатываются стройматериалы собора и хранятся инструменты рабочих. Немногочисленный рабочий транспорт Штерн Хоупа припаркован на огороженной территории за зданием.

5: Лагерь Воинов

Этот район отдан под клановые стоянки эшлинов из числа гостей поселения, погонщиков клот и прочих кочевников, которые порой навещают Штерн Хоуп. Внутри устроены открытые палатки, загон и колодец. От всего остального поселения этот район изолирован ровно в той степени, чтобы обе стороны чувствовали себя в безопасности внутри городских стен.

Затишье Перед Бурей

Наутро после прибытия группы Аристарх собирает у себя в комнате всех Аколитов. Открой дискуссию касательно последующих планов группы и возьми на себя роль Аристарха – самый подходящий момент для игроков поделиться своей точкой зрения со всеми и сформулировать совместный план действий.

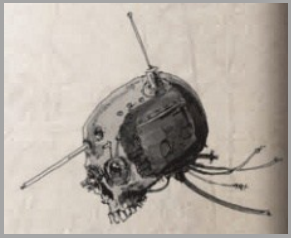
Аристарх выглядит измотанным и осунувшимся – если его спросить, он ответит, что очень плохо спал, но, улыбнувшись, заверит, что «пара бессонных ночей – отнюдь не самое страшное, что приключалось со мной на службе Императору». Как только беседа придет к логическому завершению, Аристарх попросит Аколитов сопровождать его на встречу с аббатом, уточняя, что им дозволено спрашивать всё, что покажется уместным, блюсти вежливость и глядеть по сторонам.

Аудиенция у Аббата

По прибытии в приорию, группу тепло поприветствует брат Ламарк, который, прежде чем проводить всех внутрь, поделится радостной новостью – больная девочка, у постели которой вчера всенощно молился Императору аббат, пошла на поправку – этим утром она открыла глаза.

Встреча с аббатом состоится в общей зале приории, большой комнате, освещенной одинокой лампадой в дальнем углу и уставленной довольно грубыми самодельными скамьями и табуретками. Стены вручную разрисованы сценами из жизни Святого Друзуса. В комнате группу ожидают аббат Скай и брат Северус:

> *«Доброго вам утра, я – прелат Орланд Скай. Я имею честь быть Аббатом Миссии в Штерн Хоупе. Добрый брат Ламарк вчера приветствовал вас от моего имени, ну а этот опасный с виду мужик – брат Северус, которого вы, возможно, помните как вашего привратника, он наш брат-интерсектор. Приношу свои извинения за то, что не смог поприветствовать вас вчера лично, но мой долг велел мне быть в другом месте. Спасибо вам за то, что вы откликнулись на наш призыв в час великой нужды. Когда я отправил прошение о помощи, то даже не надеялся на столь скорый отзыв.*
>
> *В свете нынешних событий позвольте мне кратко просветить вас насчет нашего поселения и местных дел. Знаю, вы, должно быть, задаетесь вопросом, как этот запыленный старикан сумел раскошелить Экклезиархию на постройку столь чудесного собора на таком-то Троном забытом куске камня, как Иокантос? На самом деле, это было не так и трудно. В прошлой своей жизни, годы тому назад, я был отпрыском благородной семьи со связями. Я лишь дал своей семье знать, что старики вроде меня склонны выбалтывать всякое буквально каждому встречному, если им нечем занять свое свободное время. Все это, подкреплённое чудесной историей о «жизни в служении», а также многие часы работы с местным населением, и дали рождение этому месту. Как говорится, «Трон помогает тому, кто сам не зевает»; не забудем про добровольный труд и искреннюю веру членов конгрегации – без всего этого в нашей сумрачной пустоши чуда бы попросту не произошло. Теперь же я своими глазами вижу угрозу этому чуду.*
>
> *В последнее время довольно было знаков, знамений, видений и фантомов, ясно указывающих, что в мою паству пришло страшное зло. Таинственные исчезновения, смерти и прочие происшествия – я служитель Имперской веры, и за годы свои повидал немало… вполне достаточно, чтобы воспринимать подобные знамения всерьез, и вот, я обратился за помощью к тем, кому вы служите. Если все мои опасения пусты, тем лучше, но если над нами воистину нависла… духовная угроза… найдите её, уничтожьте, вычистите огнём! Завтра, во время праздника в честь Святого Друзуса, мы освятим собор к вящей славе Императора нашего. Этому ничто, я повторяю, ничто не должно помешать. С нашей стороны можете рассчитывать на полную и всемерную поддержку. Теперь, как мне представляется, у вас есть ко мне некоторые вопросы?»*



Последующий разговор с аббатом можно либо отыграть, либо оставить на откуп кубикам, либо воспользоваться и тем, и другим методом. Ни Ламарк, ни Северус за весь разговор не произнесут ни слова, если не обратиться к ним напрямую. Детальное описание этих персонажей смотри на **стр. 634**, в конце Главы.

Среди феноменов, которые священники могут подтвердить, необъяснимый падеж городского скота, несколько исчезновений, странные огни на холмах вокруг поселения и фантомные звуки, среди которых – странные ритмичные постукивания, безумный хохот и хлопанье крыльев. Кроме того, в горах вокруг города было обнаружено несколько трупов – бандитов, если судить по скудному снаряжению. Все трупы свежие, но на костях буквально ни кусочка мяса – впрочем, для этого на Иокантосе довольно и естественных причин.

Скай всеми силами будет уводить разговор от самого собора. Чтобы заметить это, потребуется успех в **Тяжёлом (-20) Тесте на Проницательность**. Если проявить настойчивость, он нехотя упомянет, что холм, на котором стоит Штерн Хоуп, пользуется среди эшлинов дурной славой, но самостоятельно об этом ни за что не упомянет.

Независимо от того, как протекает общение, аббат Скай будет безупречно вежлив, но если Аколиты будут вести «жёсткий» диалог, всякое добродушие скоро покинет его. Когда разговор подойдет к концу, аббат дарует Аколитам благословление Императора и придаст на этот день группе брата Ламарка в качестве проводника, а сам покинет их, добавив, что к завтрашней церемонии нужно ещё очень многое подготовить.

Сразу после встречи на Аристарха нападет ещё один приступ рассеянности, в ходе которого он смотрит в никуда и что-то бормочет себе под нос. Он даст Аколитам приказ вести пока расследование без него и уйдет в свою комнату в «Клоте». Если Аколиты вернутся в гостиницу позже, им скажут, что Аристарх сейчас «на личной аудиенции у аббата» и распорядился не беспокоить его.

Следствие в Штерн Хоупе

Персонажи могут исследовать Штерн Хоуп весь день и вечер – Ламарк с готовностью будет помогать им в этом деле. Помни, однако, что часы начали обратный отсчет до церемонии освящения собора – момента, когда коварный план Демона выйдет на финишную прямую.

Люди Штерн Хоупа

Конгрегация поселения весьма разношерстна: эшлины, уставшие от бесконечных сражений, беженцы, нищие переселенцы из Порт-Сафферинга и небольшая горстка суровых пилигримов-иномирцев, привлеченных сюда священной миссией Ская. Вера и Имперское Кредо даруют им силу, а аббат Скай – цель. Лишенные этих объединяющих факторов, они, несомненно, впадут в раздор и отчаяние; участь их – участь агнцев на бойне, что готовит для них Цийяк.

Слухи, Россказни и Ложь Штерн Хоупа

Большая часть конгрегации говорит на смеси диалектов Низкого Готика, довольно, впрочем, простой и понятной для Аколитов. Присутствие Аколитов в городе одобрено и прославлено местным клиром, так что жители относятся к ним с почтением, как к «слугам Императора», если только ИП не ведут себя враждебно и агрессивно. Опрос местного населения – **Рутинный (+10) Тест на Сбор Информации** или **Обольщение**. Чем больше успехов в Тесте, тем больше ИП услышит; примерные результаты разговоров указаны в **Таблице 13-3: Разговоры с Паствой**, каковые результаты ты можешь использовать как есть, или же переработать согласно своим собственным нуждам. Единственная трудность, с которой могут здесь столкнуться Аколиты – отделение зёрен ценной информации от плевел пустых слухов и досужей болтовни.

Кошмар в Горах

Если Аколиты захотят сходить к холмам, где полыхали странные огни или туда, где были обнаружены останки бандитов, Ламарк проводит их в нужное место, как только захватит свой дорожный посох, видавший виды лазган и раздаст фляги с водой каждому из ИП. Сам поход в оба конца займет несколько часов упорной ходьбы – если хочешь, можешь устроить **Трудный (-10) Тест на Выносливость** или **Лазанье**, чтобы жизнь Аколитов не казалась медом. За каждым шагом путешественников будут неотступно и незряче следить глиняные вороны.

Высоко в горах группа попадет в засаду чудовищного хищника, именуемого гексалидом, оскверненного эманациями Цийяка. В момент, когда глиняные вороны устроят над головами Аколитов какой-то безумный хоровод, ветер принесет с собой сладкий, но неприятный запах. Это запах гексалида, неслышно подбирающегося к ним со спины – член группы с самой высокой **Бдительностью** кидает Состязательный Тест против **Бесшумного Шага** существа. Если гексалид выиграет состязание, то он застанет партию Врасплох, соскользнув с высокой скалы за спинами группы и бросившись на случайного Аколита (не на Ламарка, поскольку Отец Ворон хочет убить или покалечить пока лишь Аколитов). Существо будет биться до смерти, а при осмотре трупа станут ясно видны старые гниющие раны, полуразложившаяся плоть и выклеванные воронами глаза.

ТТХ гексалида можно найти на **странице 635**.

Таблица 13-3: Разговоры с Паствой

Успех	Информация и Слухи
Стандартный	_«Собор освятят завтра, на день Святого Друзуса_ (второй день пребывания Аколитов в Штерн Хоупе). _Именно этого дня мы ждали все эти годы»._
	Или
	«Аббат Скай – великий и святой человек. Я потерял всё в бесконечных набегах вождей, и он спас меня от участи бродяги… Пока я не пришёл сюда, в моей жизни не было смысла, я бы неизбежно погиб, так и не познав света Императора».
	Или
	«Я слыхал, что старая Восса своими глазами видела как из алтаря текла кровь, во как! Но она ить всегда была не в своём уме – работорговцы вырезали всю её семью, когда она была ещё мала. Не видал её уже пару дней, ну да она вечно где-то шляется…»
Одна Ступень	_«Странные огни пляшут в горах, а с холмов дуют плохие ветра. Я видел эти огни своими глазами – прошлой ночью, совсем далеко, но я видел их. Кое-какое дурачьё тут верит, что это знак благоволения Императора. Но те, в чьих жилах течет кровь эшлинов, рассказывают, что это знак гнева древних дьяволов, разъяренных нашим вторжением в их исконные земли»._
	Или
	«Эти глиняные вороны совсем обнаглели в последнее время. У меня от их безглазых морд прямо мурашки по коже, говорю вам! На Синтилле, откуда я родом, ничего подобного не водится!»
Две Ступени	_«Я слыхал, что на церемонию приедет Эша Рейн. Она одна из «вдов эшлинов» – целительница, уважаемая и мудрая женщина. Она верит, что собор поможет эшлинам влиться в «настоящее» Имперское общество и для всех станет истинным благом. Говорят, что именно поэтому она согласилась помогать Скаю, и что именно по её слову нас оставили в покое боевые кланы. Да уж, что ни говори, а слово её многого стоит, раз уж к нему прислушиваются не только кланы, но и кое-кто из отступников»._
	Или
	«Не верю я этому Кос-ке – он и его наездники на пылевых псах, этих чудовищах, только делают вид, что они нам друзья, но руки у него в крови куда там по локоть! Он не лучше любого другого вождя».
Три Ступени	_«Говорят, что фанатики Сета Голоса* были в приличных отношениях с аббатом Скаем – он ведь тоже слуга Императора, в конце-то концов; но сразу после того, как миссия принялась строить собор, между ними пролегла распря. Голос утверждает, что место проклято. Спаси нас Император, если его армия ополчится на Штерн Хоуп!»_
	Или
	«Хотите услышать о странностях? Ну так вот – знавал я старого Ларса, и всегда он был хорошим человеком. Жену никогда и пальцем не трогал – но как-то раз с ним приключилась чёрная беда. В последний раз я видел его, когда брат Северус уводил его, Ларс был будто во сне, все бормотал… ага, бормотал и бормотал… «это была не она, это была не она», о как. И так вот раз за разом, ага…»
Четыре+ Ступеней	(От эшлина) _«Когда я был мал, мы жили неподалеку отсюда. Старые вдовы всегда твердили нам, чтобы мы никогда не шлялись по этим местам – мол, давным-давно, ещё до пришествия святого, этим местом правили злые люди, что молились древним и жутким богам, и здешние холмы текли кровью их жертв. Но теперь к нам пришел Император, а значит, мы спасены… Правда, слыша рассказы об огнях в холмах и видя стаи трижды проклятых глиняных ворон, я вновь вспоминаю слова старых вдов у ночных костров и дрожу в темноте»._
	Или
	(От пилигрима) _«Аббат Скай – святой человек. В служении Богу-Императору он воистину неутомим. Однажды я позабыл свои инструменты и, вспомнив о том, когда на дворе уже совсем стемнело, отправился в собор, дабы забрать их. Было мне не по себе, пока я не услышал голос аббата Ская. По крайней мере, это должен был быть его голос. Он был столь умиротворяющ, что я позабыл обо всех проблемах своих и страхах. Должно быть, он вслух возносил молитвы всенощного бдения. Странно мне, что не могу я ныне упомнить его слов. Но некоторое время погодя я видел, как он в одиночестве идет из собора, так что это, должно быть, был все же он... Я ведь прав...?"_

Дальнейшие расспросы об Эше Рейн принесут великое разнообразие ответов. Практически все эшлины будут отзываться о ней почти как о святой _«святая, истинно святая женщина, и великий целитель»_, в то время как другие выскажут лишь осторожное уважение, ну а третьи шёпотом поведают, что она, несомненно, ведьма и будут недоумевать, отчего Скай с ней «якшается».

* Более подробную информацию о Сете Голосе и других вождях ищи в _**Главе XI: Сектор Каликсис**_.

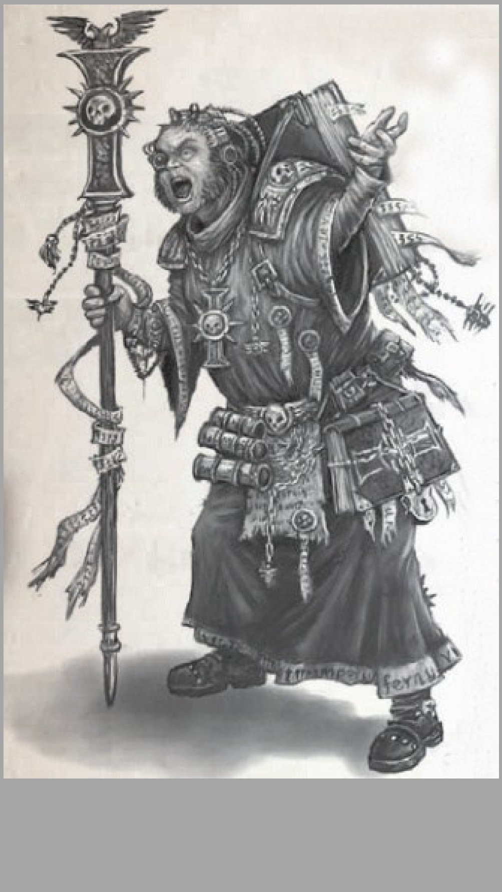
Основные Персонажи Штерн Хоупа

Помимо простых жителей, в городе проживает и несколько ключевых персонажей, которые сыграют весьма значимую в разворачивающихся событиях роль. В этом разделе кратко расписана их мотивация и биографии.

Аббат Миссии, Прелат Орланд Скай

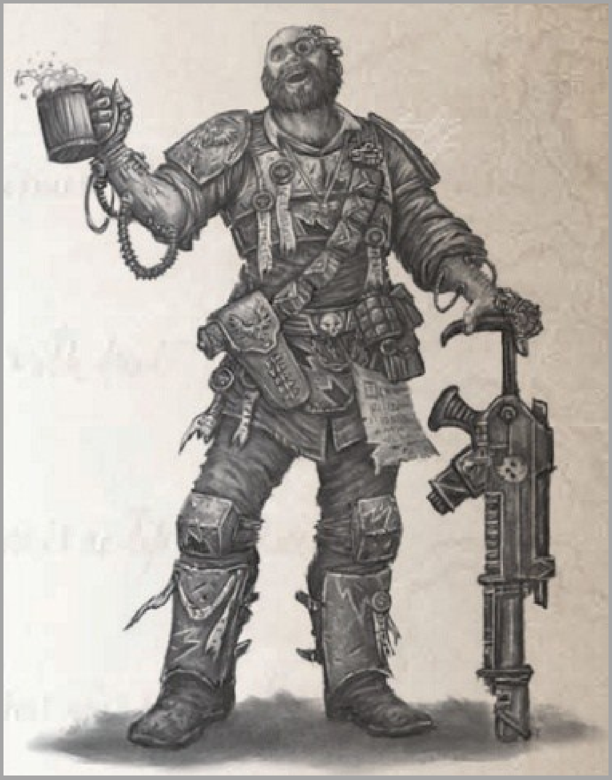
Шестьдесят лет тому назад, Орланд Скай, тогда ещё молодой миссионер, оставил свой относительно комфортный пост в синтиллийской церкви. Следуя тому, что он счел своим призванием, он отправился проповедовать на Иокантосе. Многие годы он действовал безо всякой поддержки, а его крестовый поход по умиротворению воинственных вождей, водворению их в Имперскую паству с отречением от «старых путей», оказался довольно тяжким и, порой, весьма кровавым делом. Его неторопливые, но последовательные успехи скоро обеспечили ему высокий сан и поддержку отдаленных покровителей; этого, в свою очередь, наконец, стало достаточно, чтобы получить доступ к ресурсам Экклезиархии. Где-то в это время и был заложен первый камень первого на Иокантосе собора. Если Скай добьётся успеха в этом начинании, он станет епископом, первым на Иокантосе носителем столь высокого духовного звания.

Именно гордыня и неукротимые амбиции Ская стали причиной его падения. В поисках места для постройки собора он наткнулся на укромную и древнюю долину; легенды гласили, что именно здесь некогда возвышалась твердыня старых богов – возведя собор, Скай намеревался раз и навсегда очистить это место от скверны. К несчастью, один из «старых богов» сам нашел его; то была сущность по имени Цийяк, Пляшущий-За-Порогом. С тех самых пор Демон потихоньку шептал разуму Ская, распаляя пламя его тщеславия, точа его святость, медленно совращая его с истинного пути, и плетя собственные планы за ширмой постройки собора. Хотя сейчас аббат и неподконтролен Демону напрямую, но разум его уже целиком в когтистых лапах Цийяка – он уже давно является аббату в его снах под видом святого, постепенно подводя Ская к мысли, что чудесное воскрешение святого стоит любых жертв.



Скай – крепкий старик, прямолинейный и привыкший к послушанию окружающих. Перед тем, как сказать что-либо, он тщательно взвешивает свои слова, но каждый раз, когда отстаивает свои взгляды, фасад спокойствия словно подергивается паутиной трещин, в которых ярко горит пыл истинно верующего человека. Он, как правило, ходит, опираясь на свой посох и всякому облачению предпочитает простую тёмно-серую монашескую робу, белую епитрахиль, знак сана, и цепь с серебряной аквилой на шее.

Брат Ламарк



Ламарк – весьма словоохотливый бывший сержант Имперской Гвардии, «услышавший зов» и присоединившийся к церкви сразу после отставки. Рождённый в столице сектора, на Синтилле, этот сердечный человек в свои пятьдесят с лишним лет считает, что если уж взялся за дело, то нужно делать его как следует, и любит заботиться о тех, за кем ему выпало присматривать – будь то взвод зелёных рекрутов, как в славные деньки его молодости, или, как сейчас, пилигримы Штерн Хоупа. Ламарк был придан миссии аббата Ская распоряжением Экклезиархии, но он искренне верит в дело своего настоятеля. Как и все остальные, он пребывает в неведении относительно поглощающей аббата порчи. Искренне сочувствуя людям Иокантоса и своему аббату, в сердце своём он, тем нее менее, остаётся верным солдатом Императора и по ходу развития сюжета «Иллюминации» так и не поддастся на ложь Демона.

Брат Ламарк – человек громкий и общительный; он часто улыбается, помногу и искренне смеется. Будучи клириком, Ламарк, тем не менее, время от времени не чурается вполне земных радостей, и, если Аколиты пожелают, с радостью будет пить с ними хоть до рассвета, одну за другой травя гвардейские байки.

Если расспросить его о творящихся вокруг странностях, он ответит, что сам лично ни с чем таким не сталкивался, и что большая часть конгрегации – народ простой и суеверный, переживший в своей жизни множество бед – все это, несомненно, не может не влиять на ясность суждения. Сказав это, он тут же добавит, что лишь дурак будет отрицать, что подобное всё же может произойти, ведь пути Врага неисповедимы…

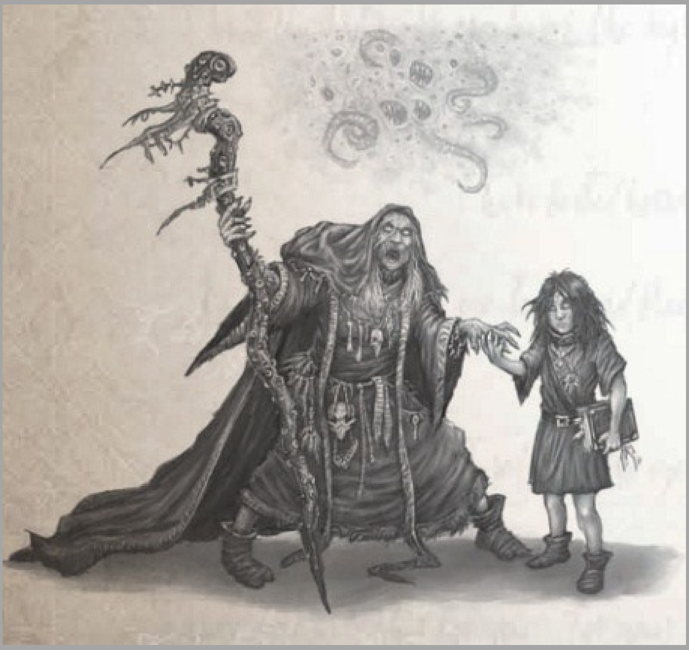
Брат Северус

Этот неразговорчивый монах некогда служил снайпером знаменитого Ураганного Полка, подразделения Имперской Гвардии, набираемого из жителей Мортрессы, мира смерти – племенная татуировка очевидным образом доказывает это любому сомневающемуся. Он выполняет функции Интерсектора Штерн Хоупа (монаха-законника), и отвечает за оборону поселения. Кроме того, он служит телохранителем аббата Ская, несмотря на заявления престарелого миссионера о том, что телохранитель ему не нужен, в силу того, что его оберегает сам Император.

Северус, как правило, облачен во флак-жилет поверх монашеской робы, а его пояс всегда отягощен кобурой с лаз-пистолетом и моно-секирой в ременной петле. Если ожидаются неприятности, он не преминет взять в руки помповый дробовик или лонглаз, которые обычно хранятся в его личной келье в приории. Северус немногое знает о странных феноменах Штерн Хоупа – по просьбе аббата он сам не занимался их расследованием – Скай настоял, чтобы столь деликатное дело взяли в свои руки эксперты.

Северус почти никогда не говорит. Замкнутый и молчаливый, он предпочитает следовать приказам в чётких рамках уставов и уложений – крайне редко он делает что-либо по собственной инициативе.

Эша Рейн, Поющая Смерть



Эша Рейн носит титул Поющей Смерть, который в дословном переводе с диалекта эшлинов звучит как «та, что поёт убитым». Кроме того, она является уважаемой старейшиной кланов, хранительницей преданий эшлинов и умелой целительницей. Титул её весьма необычен и дарует своему носителю высочайшую степень искреннего уважения и неприкосновенности, столь нехарактерных для Иокантоса понятий. Одни скажут, что все эти травы, наговоры и пророчества – ведьминские штучки, но для Иокантоса все эти атрибуты есть часть почтенной и проверенной временем традиции.

Сама Рейн искренне верует в Императора, но, как и многие её люди, она почитает его не как всемогущее существо, но как могучего духа-предка, путеводный свет для заблудших душ. Она надеется, что если её люди станут почитать Бога-Императора, Империум обязательно вмешается, чтобы защитить их от «еретических» вождей Иокантоса, и со временем на планете воцарится хотя бы подобие мира. Именно так она и стала «пробным» союзником аббата Ская и его великого плана, хотя именно она сочла выбранное им место слишком недобрым. Более того, в её памяти хранятся некоторые полузабытые народные сказания о Демоне, существе, которого легенды именуют Отцом Ворон – именно это знание суть причина нависшей над нею смертельной опасности.

Рейн с головы до ног укутана в чёрную с алыми лентами вдовью вуаль, под которой, тем не менее, угадывается весьма властная и величественная фигура. Она проживает в небольшом домике в ущелье, выходящем к главному перевалу, всего в нескольких часах ходьбы от Штерн Хоупа. Рейн – почётная (хотя и нечастая) гостья поселения.

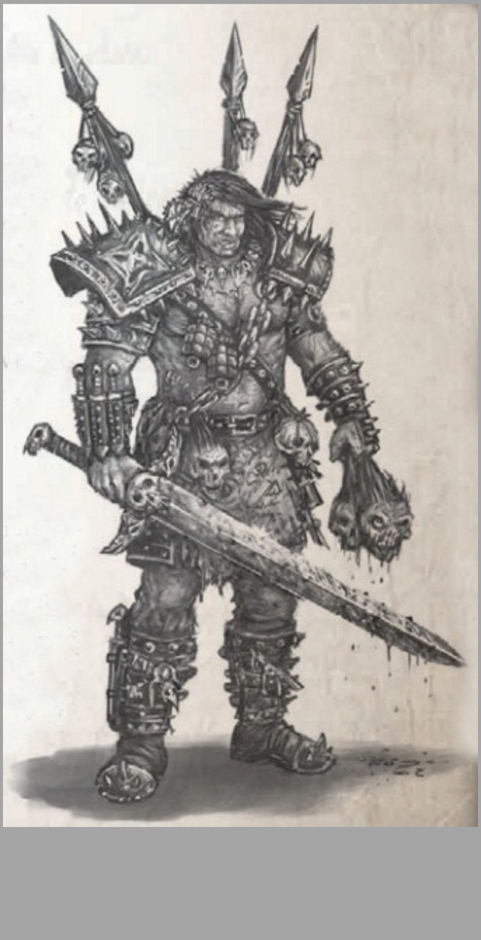
Рейн прибывает на рассвете второго дня пребывания Аколитов в Штерн Хоупе – она приглашена на церемонию освящения. Сопровождает знахарку Вождь Кос-ке и его всадники.

Вождь Кос-ке

Кос-ке – дальний родственник самого Вервая Черепа и лидер разрозненного горного клана, доминирующего на довольно обширной территории, на землях которой и стоит Штерн Хоуп. Этот воин, добившийся своего положения умелым сочетанием силы воли, неприкрытых амбиций и жестокого кровопролития – не тот человек, с кем стоит шутить. Кроме того, Кос-ке – отнюдь не такой невежественный дикарь, как можно подумать, взглянув на него. Чтобы преумножить собственное влияние, он позиционирует себя как «Защитника Штерн Хоупа» – вождь прекрасно понимает, что Экклезиархия в качестве «друга» клана может стать истинным благом для него и его людей.

Кос-ке уважает в людях только их силу и разум. Любые оскорбления в адрес Рейн или его самого немедленно обрушат на голову недалекого хулителя гнев как самого вождя, так и его людей. Кос-ке уважает верования своих соплеменников и почитает «святош», таких как Рейн и, в меньшей степени, аббат Скай, неприкосновенными; он убежден, что убийство любого из них навлечёт на его голову страшные несчастья. Как и его люди, он именует местность, в которой выстроен собор «Вороньей Долиной» и считает её дурным местом – ничего конкретного, скорее, как дань традиции.

Кос-ке и его свита прибудут на рассвете второго дня пребывания Аколитов в Штерн Хоупе. Они сопровождают Рейн на церемонию освещения собора.



Часть Четвертая: Преданная Вера

Красное Утро

Эшлины встают ещё до восхода солнца, так что к тому времени, как Аколиты проснутся, весь город будет уже на ногах. Кажется, что рассвет надвигается неторопливо, вязнет в тяжёлых кучевых облаках, расцвечивая небо красным; чёрными мазками на фоне встающего солнца безмолвно парят в небе глиняные вороны.

Любой персонаж с Психическим Чутьём может пройти **Рутинный (+20) Тест на Бдительность**. В случае успеха на него наваливается тяжкое предвестие беды и ощущение того, что мощные потоки варпа пришли в движение.

Аколиты собираются в общей зале, за завтраком из жареного мяса и густой похлебки, но Аристарх в этот раз не присоединяется к ним. Как раз, когда ИП приканчивают свои порции, по всему поселению эхом разлетаются крики и пронзительный вой повисает в воздухе – тем не менее, на сигнал тревоги это не похоже. Любой местный житель с готовностью скажет им, что это вождь эшлинов Кос-ке и его свита прибыли на церемонию. **Простой (+10) Тест на Сбор Информации** расскажет, что этот вождь считается союзником Штерн Хоупа, и в прошлом уже несколько раз буквально спасал город от бандитов и рейдеров.

Если кто-нибудь из Аколитов решит взглянуть на новоприбывших, то небольшие группки жителей легко приведут его к главной улице Штерн Хоупа, вдоль которой уже выстроились толпы любопытствующих. Кос-ке и шесть его воинов едут через город верхом на огромных пылевых псах. Псы, поджарые и хвостатые двуногие звери втрое больше простого человека, спокойно несут своих наездников вдоль улицы, рыча и полаивая друг на друга. Кос-ке и его могучие воины укутаны в унизанные талисманами и безделушками тяжёлые кожаные пыльники и глухие плащи с капюшонами и облачены в разрозненные детали самых разных доспехов. Кроме того, они отлично вооружены – сабли, бандольеры с патронами, рычажные винтовки, пара тяжёлых копий, украшенных перьями и фетишами. Один из них, очевидно, сам Кос-ке, огромный бородатый детина, с могучей грудью, крест-накрест перечеркнутой парой увешанных пистолетами ремней. Он покачивается на ходу, порой выкрикивая приветствия на языке, понять который под силу разве очень начитанному учёному мужу. По мере того, как процессия приближается, в центре её Аколиты замечают фигуру, разительно отличающуюся от своих спутников – укутанную в вуаль женщину в изрядно поношенной чёрно-серой одежде, украшенной алыми лентами. В толпе раздается бормотание, отовсюду доносятся фразы типа «Святая, Эша Рейн» и «Поющая Смерть», и многие вокруг склоняют перед ней головы в знак уважения.

Кос-ке и его люди направляются в часть поселения, именуемую Лагерем Воинов, а женщина в вуали едет к приории.

Призыв к Молитве

Аристарх выходит из своей комнаты примерно через двадцать минут после того, как прибудет делегация Кос-ке. Под глазами у него тёмные круги, и выглядит он ещё более изможденным, чем раньше. Несмотря на это, он возбужден и даже взволнован; от вопросов о своём здоровье он попросту отмахивается, и Аколиты получают от него следующие распоряжения на день:

> *«Император защищает, но карты его ложатся подчас тяжело. Сегодня будьте осторожны, Первожрец был в восходящем доме – знак, который я обычно интерпретирую как благоприятное начинание, но в расклад также пришли Потерянное Дитя и Шакал. Священный обряд или не священный, сегодня ваш удел – бдительность. Аббат Миссии Скай пригласил нас всех на утренние песнопения, предваряющие все сегодняшние обряды – они начнутся примерно через час. К сожалению, я не в состоянии воспользоваться его великодушным предложением. Я бы хотел немного отдохнуть, но вы ступайте, сейчас очень мудро было бы продемонстрировать серьёзность нашего отношения к происходящему. Заверьте нашего доброго аббата, что я непременно буду присутствовать на главной церемонии, на закате».*

У Аколитов есть примерно час, чтобы подготовиться – подходящий момент, чтобы поинтересоваться, кто такой Кос-ке, и где он остановился. Аколитам, отправившимся к собору, выпадет шанс лицезреть его утреннее великолепие, и оценить игру утреннего солнца на полированной облицовке. Множество местных жителей, надевших, судя по всему, свои лучшие наряды, постепенно вливаются в распахнутые двери собора; в утреннем воздухе повисают величественные ноты органной музыки.

Когда Аколиты приближаются к дверям собора, их встречают аббат Скай и двое младших клириков в белых епитрахилях, надетых поверх обычных одежд. Аббат спрашивает об Аристархе и с сожалением кивает, выслушав ответ. Затем он провожает их на почётные места, в первый ряд, справа от алтаря, горделиво улыбаясь похвалам Аколитов в адрес убранства собора – вполне вероятно, что это их первый взгляд на интерьер этого здания (**Локация 1**).

Через некоторое время аббат отлучается, вернувшись через некоторое время в сопровождении укутанной в вуаль женщины и её эскорта – столь же тяжеловооружённых Кос-ке и его людей. Они рассаживаются на скамьи прямо напротив Аколитов. Воины, судя по всему, не очень уютно чувствуют себя в таком огромном помещении. В последний момент Аристарх проскальзывает по проходу и пристраивается рядом с Аколитами. Органная музыка становится громче, голоса возносят хвалу Богу-Императору, и церемония начинается:

Отыгрыш Крупного Сражения

В городе битва, и огромное количество бойцов с обеих сторон может выглядеть пугающе и неподъемно для Мастера, особенно если вождение игры тебе ещё в новинку. Однако бояться нечего! Нет нужды следить за каждым бойцом и обсчитывать каждый удар окружающей битвы – вместо этого следует сконцентрироваться на событиях, касающихся напрямую самих ИП. Всё прочее должно служить лишь декорациями. Аколитам следует беспокоиться лишь о тех врагах, что дерутся с ними прямо сейчас. К слову говоря, не стоит забывать один неплохой трюк – влияние действий ИП на исход битвы – его можно обыграть, например, так, как описано далее.

Когда песнопения достигают кульминации, аббат Скай, как никогда выглядящий властным слугой Бога-Императора, восходит к алтарю в сопровождении братьев Ламарка и Северуса, сжимающих в руках пылающие кадила. Музыка стихает, и аббат начинает церемонию.

«В этот день, братья и сестры, Бог-Император человечества обратил свой благой взор на этот мир, столь отдалённый от ступеней Его Золотого Трона. В этот день он видит вашу великую веру и благословляет наши деяния. Я знаю, вы долго скитались во тьме, думая, что рассвет никогда не настанет. Узрите же! Лучи этого рассвета наконец озаряют вас, день этот навеки останется в истории, а мы станем свидетелями великого чуда!»

Скай делает паузу, дабы слова его были услышаны – в этой тишине вдруг раздается тревожный звон колоколов дозорных башен, сухие хлопки огнестрельного оружия и трескучие разряды лазганов эхом разносятся в гулкой пустоте собора. Аббат выглядит удивленным, но в его взгляде быстро прорезается сталь. Он оборачивается и смотрит на вас, громко и веско роняя *«Ибо кровь есть причастие Империума»*.

Вкус Битвы

Штерн Хоуп атакован! Люди Штерн Хоупа, как это ни печально, куда как привычны к битвам, так что, вопреки ожиданиям Аколитов, никто не паникует, несмотря на то, что испуганные восклицания раздаются по всему собору. Кос-ке набирает воздуха в грудь, гулко ревет *«Разойдись!»* и направляется к дверям сквозь быстро расширяющийся людской коридор. Если кто-нибудь из Аколитов поинтересуется у Аристарха, что им делать, Аристарх взглянет на спросившего и, вскинув брови, произнесет:

«Кем бы они ни были, они прервали службу в честь священного праздника в одном из соборов Императора. Следовательно, они еретики. Что мы обычно делаем с еретиками?»

Как только они выходят из храма, расположение собора даёт Аколитам великолепный обзор атакованного города. Большой извергающий дым гусеничный вездеход с усеянным широкими зубцами бульдозерным ковшом протаранил главные ворота поселения, сорвав их с петель и застряв среди обломков. Сейчас около трёх десятков потрепанного вида бойцов, с повязками из желтой материи в качестве отличительного знака, бегут по городу, стреляя и рубя каждого, кто попадается им на пути. Некоторые палатки уже горят.

Настало время Аколитам вступить в бой во имя Бога-Императора.

Фанатики Голоса

Нападающие – последователи Вождя Сета, члены кочевого культа-клана зилотов Империума. Их самоубийственная атака на Штерн Хоуп – следствие коварных манипуляций Демона, замыслившего сегодняшнее кровопролитие как часть собственного ритуала. Фанатики вооружены самым разным низкопробным оружием – в основном холодным, но некоторые из них сжимают в руках стабберы и лазганы. Все они непрестанно выкрикивают *«Еретик!»* и *«Богохульник!»* или просто сотрясают воздух неразборчивыми воплями.

ТТХ Фанатиков Голоса можно найти на **странице 636**, в конце Главы.

Нападение на Штерн Хоуп

Чтобы отыграть это нападение, поставь перед Аколитами ряд препятствий, с которыми им предстоит разбираться, пока вокруг кипит основное сражение. Каждый раз, когда Аколиты расправляются с одним из препятствий, весы битвы, так или иначе, склоняются в пользу защитников. Три благополучно преодоленных препятствия будут означать, что фанатики разбиты, а город спасён. Если это не удастся, жители все равно отстоят свой город, но потери будут поистине ужасающими – различные исходы битвы расписаны в разделе Последствия. Вот несколько примеров тех боевых ситуаций, с которыми должны будут столкнуться Аколиты:

Убить Лидера: В атаку на Штерн Хоуп фанатики пошли по приказу этого человека. Пока лидер жив, в сердцах фанатиков живет стойкость и отвага. Смерть этого человека деморализует остальных и даст обороняющейся стороне значительное преимущество. **Трудный (-10) Тест на Восприятие** позволить правильно выделить нужную цель в пылу сражения, правда, его всегда сопровождает группа из 1d5 рядовых фанатиков.

Тлеющий Запал: Группа из шести фанатиков несется прямиком к собору, расстреливая каждого, кто встанет у них на пути. Тот, что в центре, несет большую самодельную бомбу, и запал её уже подожжен и шипит, выбрасывая дым и сыпля искрами! При взрыве бомба причинит 2d10+4 Взрывного Урона с радиусом Взрыва(4). Взрыв не замедлит последовать, если бомбу уронить, ударить или поразить выстрелом из дистанционного оружия.

Бегство Пылевых Псов: Дым, шум и хаос ввергают в панику нескольких пылевых псов – им удается сломать забор загона в Лагере Воинов и бежать. Обезумевшие от вида пламени, животные начинают бросаться на каждого встречного, будь то фанатик или горожанин. Персонажи могут убить зверей или попробовать успокоить их при помощи **Тяжёлого (-20) Теста на Звероводство**.

ТТХ пылевых псов смотри на **странице 636**.

Поле Боя

Найди место на карте поля битвы для следующих деталей:

Пелена Дыма: Густой дым от горящих палаток и зажигательных бомб способен сильно затруднить перестрелку – бойцы, стреляющие сквозь густой дым, получают **штраф -20** к своим **Тестам на Баллистик**. Кроме того, плотная удушающая гарь заставит каждого персонажа проходить **Обычный (+0) Тест на Выносливость** каждый раунд пребывания в дыму. Каждый провал обеспечит персонажа 1 уровнем Усталости (накопительным) и, соответственно, **штрафом -10 на все Тесты** до тех пор, пока Усталость не восстановится. Если уровней Усталости накапливается больше, чем у персонажа имеется единиц Бонуса Выносливости, персонаж теряет сознание на 10-БВ минут – подробности смотри в разделе Усталость на **странице 404** в **Главе VII: Игровой Процесс**. Помни, что фанатики, оказавшись в дыму, также получают **штраф -10 ко всем Тестам** и рискуют потерять сознание от удушья! Аколитам в противогазах и тому подобных устройствах не нужно проходить Тест на Выносливость.

Преграды: Обычно мало кто стреляет сквозь препятствия – не каждый снаряд способен пробить хорошее укрытие, к тому же стрелок не видит свою цель и даже не знает, там ли она, где он думает. Тем не менее, стоит помнить, что Штерн Хоуп по большей части состоит из матерчатых палаток – не слишком-то хорошая защита от вражеского огня. Воспользовавшись парой палаток, Аколиты могут либо сами устроить засаду на врага, либо попасть в засаду, устроенную уже врагами. Помни, что стрельба по невидимой цели – дело непростое, и **штраф к Баллистику** равен в этом случае **-30**.

Мародеры: Кучка фанатиков (1d5+1) забрасывают генераторий и мастерские зажигательными бомбами. Если пожар охватит эти здания, генератор будет уничтожен, и Штерн Хоуп неизбежно скатится в тёмные века.

Вдобавок к обычной экипировке, каждый из этих фанатиков вооружён несколькими огненными бомбами (**стр. 237, Глава V: Арсенал**).

Защитить Невинных: Аколиты видят группу из 1d5+2 вооружённых секачами фанатиков, прорезающих себе путь сквозь палатки. Прямо у них на пути молодая эшлинка, собравшая вокруг себя с дюжину рыдающих детишек, взывает о помощи. Да будет гнев Аколитов праведен и стремителен.

Если ты хочешь, ничто не мешает тебе расширить масштаб стычек, создать больше боевых ситуаций или вовсе включить события в единую полноценную битву. Кроме того, не следует стесняться и прибегать к «внезапной» помощи в критических для Аколитов ситуациях; на крайний случай бой может вообще завершиться столь же внезапно, сколь и начался – боестолкновения подобного рода хаотичны и непредсказуемы. Цель этого события – сгустить атмосферу и усилить напряжение, а не выкосить всю партию под корень!

Последствия

Зачитай или перескажи:

> Как только последний из нападавших сражен, цена победы тут же становится шокирующе очевидной. Множество убитых, целые районы Штерн Хоупа охвачены огнём, крики боли и отчаяния терзают пропитанный гарью воздух. Но всё же ясно, что исход мог бы быть и куда более печальным. Вы как раз осматриваете окружающее побоище, когда к вам выезжает вождь Кос-ке на своей зверюге; его пылевой пес основательно испачкан копотью и кровью.
>
> «Эй, вы, это ведь вы чемпионы Императора? С чего это люди Голоса вздумали напасть? Это было безумием даже для них… так ведь? Что Скай умудрил такого, чтобы разгневать Вождя Сета?»

Кос-ке основательно взвесит все, что скажут ему Аколиты, а если поинтересоваться, с готовностью ответит, что нападавшими были последователи Сета Голоса. Они фанатики и славятся безрассудством – но настолько самоубийственное нападение попросту не имеет никакого смысла, даже с их точки зрения.

По окончании разговора с Кос-ке один из его всадников, явно напуганный, подъедет и попросит вождя и Аколитов как можно скорее идти к собору. Как только они достигнут вершины холма, их взорам откроется весьма нелицеприятная сцена:

> По одну сторону стоят святые братья во главе с аббатом; Северус сжимает в руке окровавленную секиру, а голова Ламарка наспех замотана пропитанной красным повязкой. Рядом с ними Аристарх, а напротив – Эша Рейн, окруженная воинами Кос-ке. На полу между ними раненый фанатик Голоса, лицо его залито свежей кровью. Широко раскрытыми глазами фанатик пялится в пространство, снова и снова бормоча что-то себе под нос; он, похоже, вообще не понимает, где находится. Небольшая толпа окружает группу людей на ступенях собора, явно ропща и нервничая. По мере того, как вы следуете за Кос-ке к вершине, становятся слышны сердитые голоса собравшихся.
>
> *«Давайте же не позволим еретикам отвратить нас от нашего святого дела. Давайте закончим то, ради чего мы здесь собрались. Произошедшее ничего не меняет!»* - кричит аббат.
>
> *«Почтенный аббат Скай»*, - отвечает Рейн, голос её чист и преисполнен властности: *«Неужели вы не видите? Взгляните на этого человека, он явно лишен рассудка какой-то силой. На нем, безусловно, лежит отпечаток нечистых духов – он шепчет имена, которые не следует произносить, особенно сейчас! Он не знает ни кто вы такие, ни даже зачем напал на вас. Здесь явно творится что-то нечистое, неужели вы не видите?»*
>
> Внезапно, безо всякого предупреждения Аристарх подходит к пленнику, подносит лаз-пистолет к его голове и нажимает на спусковой крючок. Раздается сухой трескучий хлопок, и безжизненное тело фанатика падает на пол.
>
> *«Ересь!»* – восклицает Аристарх, и голос его более суров, чем вы когда-либо слышали. *«Мы собрались здесь в ожидании священного чуда, женщина. Чуда, знание о котором Император, в своей безграничной милости, открыл мне – а посему каждый, кто противится ему, есть еретик! А теперь скажи, противишься ли ему ты?»*
>
> Его слова словно громом поражают всех вокруг, и в следующий миг каждый из всадников Кос-ке выхватывает оружие.
>
> *«Довольно!»* – кричит Рейн. *«Довольно крови на сегодня. Мы уйдём и не вернёмся. Теперь я вижу, что ошибалась. Теперь я вижу, что вы прокляты и вороны сидят у вас на плечах, шепча вам свою ложь. Вы приведёте своих людей к смерти. Мы не станем частью этого безумия!»*
>
> Эша Рейн медленно и осторожно в последний раз вздымает руки в отвращающем жесте, и усаживается на пылевого пса позади Кос-ке. Эшлины немедленно уезжают, и взбитая лапами псов пыль стелется вслед за ними.
>
> Аббат кажется сильно побледневшим и спавшим с лица, но быстро берёт себя в руки и обращается к толпе.
>
> *«И единственная свеча освещает пустоту, но эпохи минут, прежде чем свет её достигнет самых дальних из далей. Дабы собор наш стал не трепетным огоньком свечи, но неугасимым пламенем солнца, способным осветить извечную тьму, в этот час испытаний должны мы хранить свою веру как никогда!»*

Краткое Подведение Итогов и Кое-какие Советы

Вполне вероятно, что если игроки достаточно умны и имеют на руках нужные улики, то как минимум общие очертания заговора могут стать очевидными еще до финальных событий пятой или даже четвертой части приключения. Такая ситуация возможна в любом основанном на расследованиях сценарии – если это случилось, тебе, как Мастеру, придется соображать на лету. Если игроки, рассматривая сложенную, наконец, головоломку, начинают искать выход из неприятностей и готовиться к худшему, тем лучше – награди их за это; хуже всего, если они немедленно, очертя голову, бросятся прямо в пасть опасности и закономерно погибнут. Напомните им, если нужно, что на стороне Ская и Аристарха и громадина Имперского Закона, и праведный гнев десятков жителей (не говоря уж о вероятном вмешательстве Демона). Если уж Аколитам не терпится выдвинуться против них всех, то лучше бы им рассчитывать на хитрость и стопроцентную уверенность в своей правоте.

После битвы и страшного спора у собора мрачная задумчивость нависает над Штерн Хоупом, а у Аколитов выдается свободная минутка. Пожары потушены, но клочья дыма и густая вонь палёной плоти все ещё висят в знойном полуденном воздухе.

Аколиты, если кто-нибудь из них ранен, могут подлечить свои раны. **Низкий Уровень Медицинской Помощи** – вот и все, на что они могут рассчитывать со стороны ошарашенного происходящим младшего клирика.

Если Аколитам удалось добиться успеха в трёх стычках в ходе сражения, многие жители Штерн Хоупа приходят, чтобы отблагодарить их и приносят еду и воду, а если они спасли женщину с детьми (смотри **Защитить Невинных**), их найдет группа из нескольких женщин, рыдающих от счастья и славящих имена героев – одному из ИП они подарят амулет-аквилу из полированного кремня. Это неплохой Талисман (смотри **Главу V: Арсенал**).

Если Аколиты попытаются отыскать Аристарха, они найдут его в куда более спокойном и вполне вменяемом состоянии. Он признает, что сорвался, но от действий своих не отречётся. Он будет утверждать, что *«В фанатике Голоса не было порчи, лишь опалённое солнцем безумие – но время их атаки выбрано явно не случайно»*.

Если спросить его о Рейн, он скажет: *«Я боюсь, что ещё пожалею о том, что дал ей уйти, но если бы я попробовал её остановить, здесь была бы настоящая бойня»*.

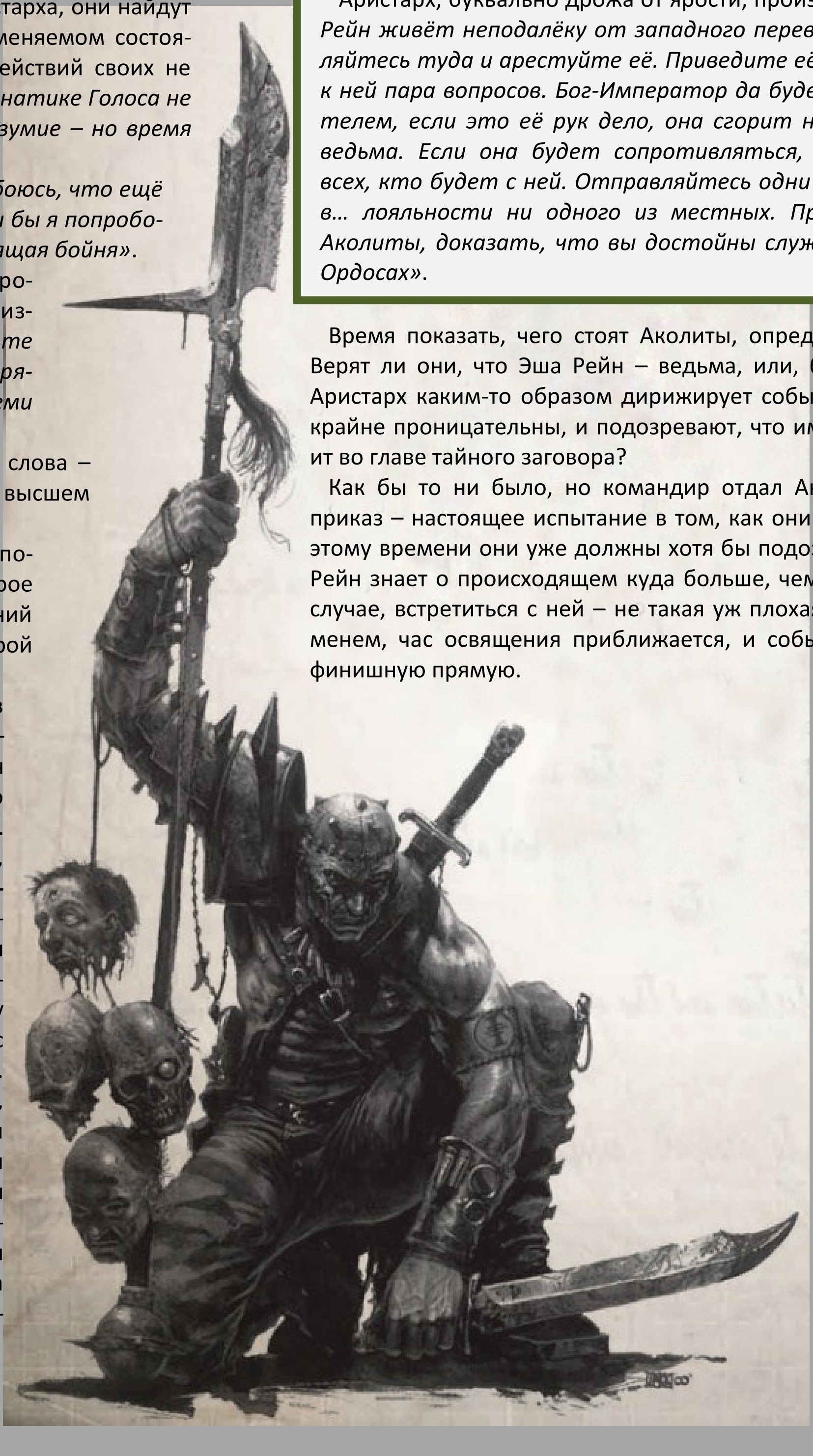
Если спросить его о чуде, знамение которого явилось ему, он лишь улыбнется и произнесет – *«Я не могу сказать, но поверьте мне, у всего происходящего есть цель; грядёт событие, которое силы варпа всеми силами желали бы предотвратить»*.

Больше из него не удастся вытянуть ни слова – он удалится в свою комнату «молить о высшем наставлении».

Аббат Скай уединяется в соборе, чтобы помедитировать перед освящением, которое было перенесено им на чуть более поздний час. У двери выставлена стража, которой приказано никого не пускать внутрь.

Брату Ламарку было приказано лечь в постель, чтобы не разбередить раны – если навестить его, можно увидеть, что он не в силах сдержать слез при мыслях о потерях, что понес в этот день Штерн Хоуп. О пресловутом «чуде» он не знает ничего, но **Рутинный (+20) Тест на Проницательность** откроет, что этот обычно словоохотливый человек явно что-то скрывает. Если Аколиты ранее обращались с ним по-дружески, он расскажет им, что, поскольку из-за ранения он сейчас бесполезен, с радостью поможет хотя бы информацией. А поведает он следующее: ему известно, что Аристарх и аббат вместе посещали собор поздно ночью в сопровождении Северуса, нескольких клириков и горстки стражников. Ему объяснили это необходимостью проведения ритуалов «защиты собора от влияния злых сил», но Ламарка насторожило, что этот якобы благой ритуал проводится в секрете.

Брата Северуса нигде нет.



Чудовищное Злодеяние

До начала перенесённой церемонии остаётся около часа, когда из дверей собора на руки стражникам вываливается израненный и окровавленный аббат Скай. Поднимается тревога и паника охватывает Штерн Хоуп как никогда ранее. Аколиты, прибежав на сцену происшествия, видят Аристарха, перевязывающего раны аббата, находящегося в полубессознательном состоянии и окружённого вооружёнными людьми:

> Аббат бледен и дышит с трудом, его некогда белоснежная епитрахиль испачкана алой кровью. Его голос захлёбывается и дрожит: *«Не видел, что это было… было похоже на женщину… тёмный силуэт… очертания женщины. Я дрался, защити меня Император. Я дрался и молился, но… никогда, никогда бы не поверил, что она дерзнёт…»*
>
> Аристарх, буквально дрожа от ярости, произносит – *«Эша Рейн живёт неподалёку от западного перевала. Отправляйтесь туда и арестуйте её. Приведите её сюда, у меня к ней пара вопросов. Бог-Император да будет мне свидетелем, если это её рук дело, она сгорит на костре как ведьма. Если она будет сопротивляться, убейте её и всех, кто будет с ней. Отправляйтесь одни – я не уверен в… лояльности ни одного из местных. Пришло время, Аколиты, доказать, что вы достойны службы в Святых Ордосах»*.

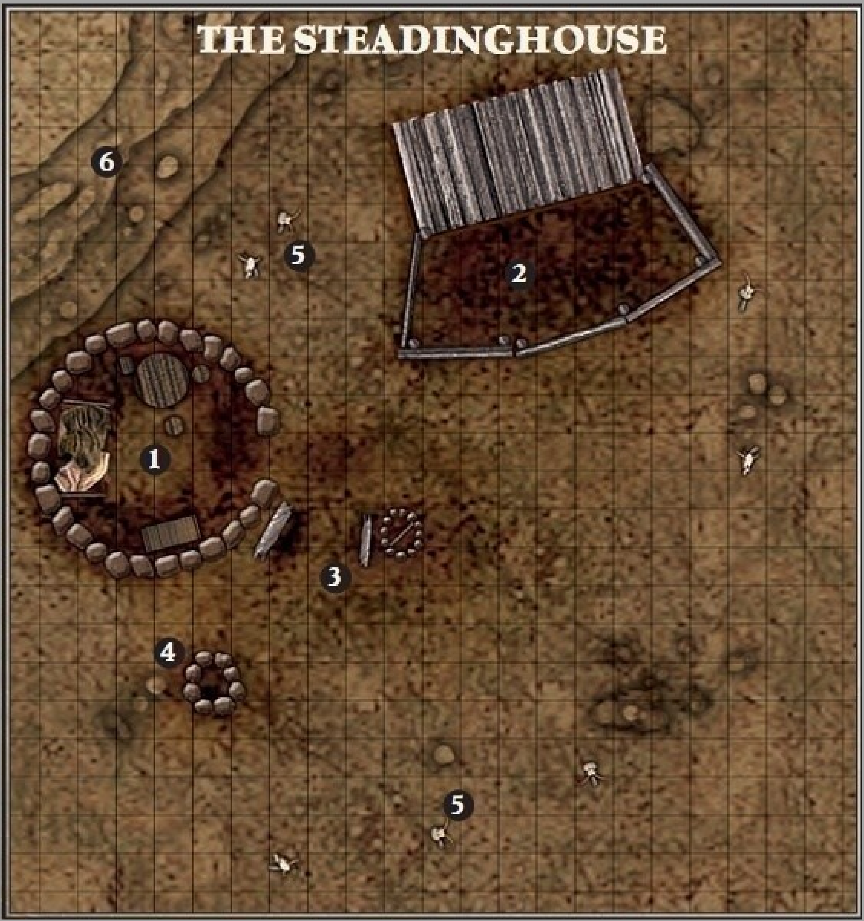
Время показать, чего стоят Аколиты, определённо настало. Верят ли они, что Эша Рейн – ведьма, или, быть может, что Аристарх каким-то образом дирижирует событиями? Или они крайне проницательны, и подозревают, что именно аббат стоит во главе тайного заговора?

Как бы то ни было, но командир отдал Аколитам прямой приказ – настоящее испытание в том, как они его выполнят. К этому времени они уже должны хотя бы подозревать, что Эша Рейн знает о происходящем куда больше, чем они – в любом случае, встретиться с ней – не такая уж плохая идея. Тем временем, час освящения приближается, и события выходят на финишную прямую.

Часть Пятая: Пляшущий-За-Порогом

Путешествие к Перевалу

Яростная пыльная буря, пришедшая с севера, треплет Аколитов, пока они движутся к перевалу. Аколиты могут либо идти пешком (в этом случае дорога, с учётом непогоды, займет около трёх часов), или воспользоваться своим грузовиком – так они обернутся вдвое быстрее, но в поездке им придется пройти **Средний (+0) Тест на Вождение**, чтобы не пробить колесо, не заглохнуть, не застрять в какой-нибудь расселине и т.п. Сквозь ветер практически ничего не слышно – даже если прикрывать вокс-ком от ветра, шум бури заглушает практически всё. Скоро дорога приведёт Аколитов к плавному подъему, ведущему к перевалу в окружающих Штерн Хоуп горах. Помимо пыльной бури и возможных проблем с транспортом, других неприятностей не предвидится – постепенно вокруг путешественников сгущается мрак.



Хижина

1. Домик и мебель Рейн
2. Загон пылевых псов
3. Костёр
4. Колодец
5. Черепа на шестах
6. Скальная стена

Хижина

Ближе к концу пути пыльная буря стихает, и в небольшом ущелье в стороне от главного перевала Аколиты видят строения, сложенные из грубо отёсанных каменных блоков, крытых шкурами и освещенных изнутри. Неподалеку от колодца расположен загон, в котором отдыхают пятеро пылевых псов. По всему двору торчат шесты с нанизанными на них звериными черепами. Пылевые псы начинают брехать, когда Аколиты подходят ближе.

Как только Аколиты доходят до конца ущелья, из дома выходит Эша Рейн. Кос-ке и его люди следуют за ней с оружием наготове, но пока не нападают.

Все следующие действия целиком зависят от Аколитов – они могут или сразу начать палить, или же попробовать поговорить с Эшей. Последнее, что неудивительно, есть самое мудрое решение.

Если Аколиты просто прикажут Эше Рейн пойти с ними без объяснения причин, или прикажут следовать за ними именем Инквизиции, она скажет, что ей очень жаль, но отныне ноги её не будет в Штерн Хоупе, даже если *«все души тех, кто был до меня, придут ко мне и потребуют этого!»*

Если ей угрожать, она плюнет на землю и обратится к Кос-ке: *«Разрешаю тебе пролить кровь на этой земле, вождь»*, – и скроется в хижине; Кос-ке и его люди в тот же миг рассыплются по укрытиям. Если Аколиты не уберутся, начнется перестрелка.

Если же Аколиты (куда более мудрое решение) объяснят, зачем они пришли и просто скажут, что пришли поговорить, она пригласит их внутрь, проговорив *«Входите, если вам дороги души тех, кто остался в Штерн Хоупе. Есть нечто, что вы должны знать»*.

В тот самый момент, как Аколиты согласятся войти к Рейн и поговорить с ней, вместо того, чтобы взять её под стражу или просто напасть, пылевые псы начинают лаять и выть, а небо резко темнеет. Секунду спустя, с новыми силами на землю обрушивается пыльная буря, в этот раз несущая с собой раскатистый безумный хохот, зловещие огоньки и целую тучу глиняных ворон.

Глиняные Вороны

Глиняные вороны атакуют двумя ясно различимыми стаями, каждую из которых влечет вперёд воля Демона, а потому вся стая, по большому счету, действует как единое живое существо. Первая стая атакует Рейн и Кос-ке, вторая – Аколитов.

Из-за бури, мечущихся огоньков и воющего смеха Аколиты, пока идет эта битва, получают **штраф -10** к своим **Тестам на Баллистик**.

Если Аколиты побеждают, ветер стихает, огоньки тухнут и зловещая сила, что вызвала их, на краткий миг отступает.

ТТХ глиняных ворон смотри на **странице 636**.

Знание – Сила

Если Аколиты выживают после нападения глиняных ворон, выживает и Рейн – Кос-ке и его люди с готовностью отдали бы за неё свои жизни. Как бы то ни было, она и все эшлины изранены и шокированы пережитым.

Подразумевается, что на этом этапе игроки уже точно должны понять, что Рейн здесь ни при чем – она просит Аколитов рассказать ей все, что они видели и слышали. В ответ, из тайника в стене она достанет книгу. Книга, явно ручной работы, переплетённая в растрескавшуюся от времени кожу, на вид очень и очень стара. Эша Рейн зовет её «вдовьей книгой»:

> *«Тёмный дух вернулся. Эшлины зовут его Пляшущим-За-Порогом. Другие – Отцом Ворон… что ж, мы только что видели, за что. У него множество имён, и некоторые из них опасно знать и говорить. Он древний и гибельный, этот дух, он наслаждается пролитой кровью, а его излюбленная забава – узнать самое сокровенное желание человека и через это желание ложью обречь человека на погибель. Мой народ знает своё прошлое из преданий, что рассказывают старики у бивачных костров, но есть вещи, которые слишком опасно говорить вслух. Возьмите эту книгу, она поможет вам».*

Книга небольшая, лишь в несколько десятков страниц толщиной, и содержит бесчисленные рисунки, странные руны, символы, выжженные на пергаменте и цветные миниатюры, перемежающиеся строчками зашифрованного Высокого Готика. Любой Аколит с умением **Язык (Высокий Готик), Грамотность** или **Запретное Знание (Варп)** может попытаться пройти Тест, чтобы попытаться понять написанное. Если чтец обладает только одним из необходимых **Умений**, тест получает штраф **-20**, если двумя, то **-10**, если же всеми тремя, то штрафа нет вовсе.

Если ИП проходят тест, книга становится понятной. Она хранит рассказ о битве Святого Друзуса с одержимым Демоном главой культа, произошедшей в ходе кампании покорения планеты, в глазах эшлина-сказителя превратившейся в героический миф. Местом финального поединка книга называет тот самый холм, на котором ныне возведён собор.

Если ступеней успеха две и более, чтецу также станет известно, что культ основывался на лжи и обмане, и члены его более всего злорадствовали, когда по их навету брат шел на брата, и кровь превращала пыль Иокантоса в грязь. Высшие церемонии культа отправлялись на закате, в день когда демонопоклонники бились друг с другом, чтобы доказать что они достойны служить. Если у Рейн и её людей сложилось достойное впечатление об Аколитах (скажем, они хорошо показали себя в битве, или выказали решимость во что бы то ни стало сразиться с Демонической сущностью, что, судя по всему, намерена вернуться в этот мир), Поющая Смерть даст им последний кусочек головоломки, затерявшийся в древних легендах.

«Старые вдовьи сказки, что рассказывали ещё до того, как святой пришёл сюда со звёзд, твердят, что единственное, чего боится Отец Ворон, это мука, которую он сам более всего любит причинять… но что это значит, я не знаю».

Аколиты не смогут связаться с Аристархом, оставшимся в Штерн Хоупе, по воксу, и ни Рейн, ни выжившие эшлины не захотят возвращаться в Штерн Хоуп. Их дело – предупредить свой народ, что самый страшный из их ночных кошмаров вернулся и обрел плоть.

Пляска Ворон

К вечеру того же дня Аколиты вернутся в Штерн Хоуп – сразу станет ясно, что что-то не так. У ворот нет стражи, да и, если уж на то пошло, на всей стене не видно ни одного человека, и во всем городе ни огонька – только странное тусклое свечение, обрисовывающее силуэт собора на фоне темнеющего неба.

Если Аколиты решат обследовать поселение, то обнаружат всего нескольких людей, напуганных до безумия, прячущихся в укромных местах и дрожащих от ужаса. Кроме того, они обнаружат тут и там несколько трупов – пугает то, что, судя по всему, эти люди покончили с собой. Большая же часть населения Штерн Хоупа, похоже, таинственным образом исчезла.

«Ревущая Клота» в руинах, мебель разломана, а комнаты Аколитов разграблены. Если они обыщут комнату Аристарха, она окажется в аналогичном состоянии, но успех в **Рутинном (+20) Тесте на Поиск** позволит обнаружить его дневник – разбитый, но все ещё рабочий дата-планшет. **Простой (+10) Тест на Технологию**, и данные можно будет перенести на другой дата-планшет. Быстрый просмотр обнаружит следующую запись:

> *«Бог-Император, я не могу в это поверить, но это правда. Скай водил меня в собор и я своими глазами видел явление самого Святого Друзуса! Он говорил со мной, недостойным. Теперь всё обретает смысл – мой перевод сюда, подаренные Таро – всё вело меня к нему, дабы я мог стать его Сосудом, благословенным инструментом его возрождения!»*

В приории явно отгремела битва. У подножия лестницы лежат тела брата Северуса и ещё троих, в которых Аколиты признают младших клириков. У всех вырваны глаза. На самой лестнице, из последних сил цепляясь за жизнь, лежит брат Ламарк, одной рукой сжимая аквилу, а другой – свой потрепанный лазган. Он ещё может говорить, но его голос сейчас подобен свече на ветру:

> *«Друзья мои, я так рад, что сумел продержаться… держ… до вашего прихода… я знал, что вы не покинете нас… священные обеты… Инкви… нести свет во т-тьму. Верил. Вы должны спасти их… спасти мою бедную паству… их увели в собор, я слышал… ждали… жаждали свободы и… паству… не… не слишком поздно…»*

Ламарк теряет сознание; чтобы стабилизировать его, нужно пройти **Тяжёлый (-20) Тест на Медику**, иначе он умрёт. Если это им не удастся, то, чтобы ни случилось, пусть их утешит, что хотя бы один человек сегодня сохранил свою веру и погиб как мученик.

Собор Ночи

В общем и целом, всё, что остаётся Аколитам (помимо бегства в Порт-Сафферинг на встречу с расстрельной командой) – это собор. Внутри полным ходом идет финальная стадия ритуала, но ещё не поздно остановить Демона, чтобы не дать ему вселиться в Аристарха и окутать своей тенью весь Иокантос. Зачитай или перескажи следующее:

> Взбираясь к собору, вы погружаетесь в воздух, столь густой и тьму столь непроглядную, что кажется, будто мерцающие лучи ваших фонарей с трудом раздвигают ее покров. Когда вы подходите к полуоткрытым дверям величественной церкви Ская, бледный свет, мерцающий внутри, успокаивает ваши души, и на смену тьме приходит кровожадный монотонный шёпот.
>
> Вам, стоящим перед дверью, открывается кошмарная картина – на алтаре, посреди собора, стоит Аристарх, карты из его колоды Таро кружат в воздухе вокруг него, пылая призрачным белым пламенем, столь ярким, что больно смотреть. В их резком безжизненном свете вы видите, что скамьи собора забиты жителями Штерн Хоупа – мужчины, женщины и дети сидят, замерев, уставясь на алтарь; их глаза распахнуты в страхе, на щеках – дорожки слез, а губы раз за разом шепчут слова, которые им не принадлежат. Под куполом собора бурлит и ворочается клубок тьмы – то кровоточит сама ткань мироздания, разорванная энергиями варпа.

Чтобы войти в собор и дать бой демону, каждый Аколит должен пройти **Трудный (-10) Тест на Страх** (с **Варп-шоком**).

В центре собора, на алтаре, увитом цветами Призрачного Пламени, стоит Аристарх, недвижный в ореоле света кружащих вокруг него Таро. Как только Аколиты приближаются к нему, он резко распахивает глаза и, словно жуткий автомат, разражается тирадой. Аколиты, преуспевшие в **Тяжёлом (-20) Тесте на Язык (Высокий Готик)**, разберут, что он монотонно повторяет одну и ту же фразу на каком-то забытом диалекте – *«святой возродился»*.

Позади истязаемого провидца, обращенный неверным светом в непроглядный силуэт, стоит аббат Скай. Это уже точно не человек, это видно даже издалека – его тень размыта, конечности спазматически подергиваются, голова склонена, а тело сотрясают судороги.

Над всем этим царит купол собора, похожий на перевернутый котел бурлящего мрака, словно рвущегося наружу сквозь какую-то мембрану, не дающую ему заполнить все вокруг. С каждым следующим рывком щупальца этого мрака подбираются все ближе и ближе к замершему внизу Аристарху.

Если Аколиты просто ворвутся вовнутрь и откроют огонь, они быстро обнаружат, что Аристарха выстрелы не задевают. Пули и лучи, летящие в него, просто исчезают во вспышке света. В этом случае Скай-тварь атакует немедленно. Но если они будут подбираться осторожно, или попытаются заговорить с кем-либо, произойдет следующее:

> Глухим булькающим голосом то, что некогда было аббатом Скаем, произносит: *«Я рад, что вы подоспели, друзья мои»*. Тело аббата, шаркая ногами, оборачивается и пригвождает вас к месту пылающими белым пламенем глазами. *«Узрите! Чудо веры! Узрите! Святой Друзус возвращается к нам!»* – Скай-тварь разражается лающим захлебывающимся смехом. *«Скоро я буду свободен, и не в виде этого куска мяса, но в иной, нетленной форме! А благодарить за всё стоит этих бездумных глупцов и их веру! Они, ползая в грязи, искали святого, но вместо святого нашли бога! Глупцы, глупцы – я легко ослепил их; одного – непомерными амбициями, другого – гордыней, а вы… чем же мне ослепить вас, а? Придите же ко мне и примите мое благословение!»*

Аколиты должны пройти **Средний(+0) Тест на Силу Воли**, при провале которого им придётся выпустить оружие из рук и послушно двинуться к Цийяку, ибо то именно он, Цийяк, Отец Ворон, Пляшущий-За-Порогом, словно марионеткой управляет мёртвой плотью Аббата Ская – временной оболочкой в ожидании лучшего сосуда.

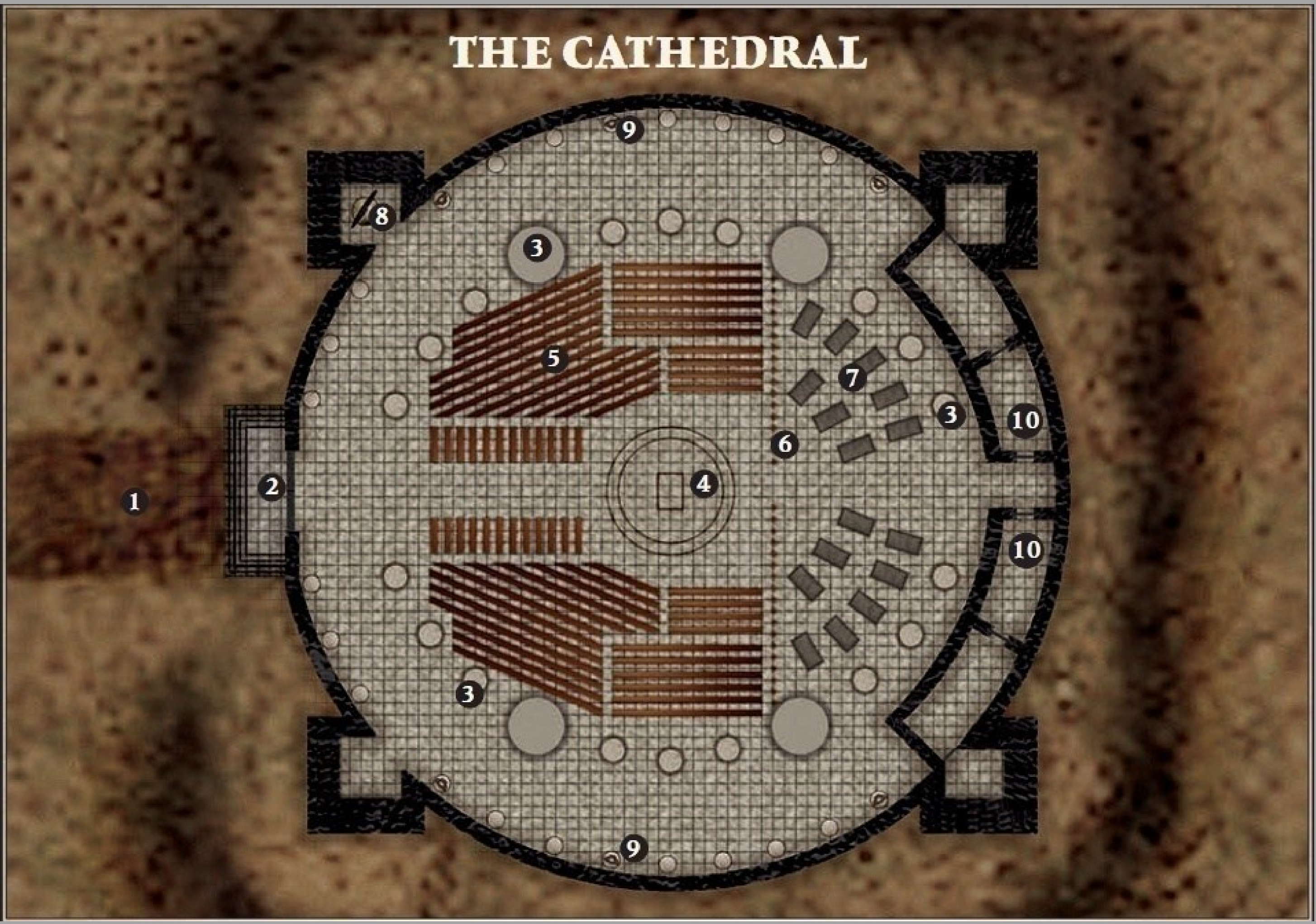
Если хотя бы один из Аколитов является духовным лицом, и при этом преуспел в описанном выше Тесте на Силу Воли, он может начать читать экзорцизмы и другие подходящие к месту молитвы Богу-Императору, чтобы дать своим товарищам ещё одну попытку преодолеть тёмные чары Ская-твари.

Финальный Бой

ТТХ Ская-твари можно найти на **стр. 636**.

Так или иначе, но в соборе неизбежно разразится битва. Цийяк впервые за долгое время обрел телесную оболочку, а потому настроен весьма «игриво». Он намерен убить каждое разумное создание в соборе, но основную массу конгрегации рассчитывает оставить в живых до тех пор, пока не вселится в Аристарха, чтобы насладиться их муками в полной мере. Пляшущий-За-Порогом феноменально опасен – Аколиты неизбежно погибнут, если быстро не придумают, как изгнать тварь обратно в варп. Максимум, на что способно незамысловатое физическое насилие – это задержать Демона или отвлечь его. Пока Аристарх находится внутри сферы вращающихся вокруг него карт, нет никакого способа нанести ему непосредственный урон.

Есть два самых простых способа одолеть Демона. Первый – сам провидец. Разум Аристарха, конечно, подавлен Цийяком, но отнюдь не полностью. Хотя он и околдован тёмными чарами Демона и думает, что Цийяк – это возродившийся Святой Друзус, где-то в глубине его души все ещё звучит голос, твердящий, что он, ослеплённый блеском собственной гордыни, пал жертвой Демонического коварства.



Задача полностью убедить Аристарха в правоте этого внутреннего голоса решается не броском кубиков, а отыгрышем. Если один или несколько Аколитов страстно воззовут к Аристарху, особенно после того, как Демон ранит или убьёт человека (или нескольких людей), выкрикнув что-нибудь типа *«Взгляни на НЕГО! Взгляни на него, провидец! Это ли Святой Друзус? Стал бы Друзус мясником и поработителем собственной паствы?»* и пройдут **Трудный (-10) Тест на Обольщение** и **Запугивание**, чтобы привлечь его внимание, Аристарх в течение Раунда придет в себя. Свет его карт начнёт мерцать, и Скай-тварь немедленно почует неладное.

Если Аколиты успешно достучатся до Аристарха, он отдаст свою жизнь, бросившись на светящиеся карты, «закоротив» энергии ритуала и испепелив себя в процессе. Разряд психической энергии, высвобожденный погибшим псайкером, отзовется резонансом в варпе – карты разлетятся вдребезги, брызнув во все стороны пылающими кристаллами осколков и языками психического пламени; купол собора пойдет трещинами, но камни начнут падать не вниз, а вверх, их словно всосет невидимое нечто, и вместе с осколками купола, фреской и клубящейся тьмой варп поглотит и свое порождение – вопящего Демона в обличье мёртвого аббата.

Второй способ, если Аколиты были внимательны, также можно угадать – то увечье, которое Демон с радостью причиняет другим, но сам боится более всего – ослепление.

Ская-тварь необходимо лишить обоих глаз. Штраф на попадание в это уязвимое место при помощи **Ближнего Боя** равен **-20**, а при помощи **Баллистика -30**. Каждый глаз – отдельная цель, которой нужно нанести 6 единиц Урона (против этого Урона у Демона нет никакой защиты). Когда оба глаза выбиты, яростная энергия варпа бьёт из пустых глазниц Ская-твари, когда его уже окончательно безжизненное тело валится на камни собора. Психическая буря перегружает кружащие вокруг Аристарха карты испепеляя их вместе с телом несчастного провидца, и бьёт в зенит, вдребезги разбивая купол собора, и поглощая самое себя в сплетении пожирающих друг друга огней и клочьев тьмы.

Если игрокам не удалось ни «достучаться» до Аристарха, ни выяснить, чего боится Отец Ворон, ни разыграть иную выигрышную комбинацию, Скай-тварь попросту растерзает их в клочья одного за другим. Вполне возможно, что Аколиты «проиграют», даже если у них на руках имелись все карты. Как бы то ни было, их провал ознаменует полноценное демоническое воплощение – в этом случае, возможно, заданием их следующей группы Аколитов станет расследование таинственного исчезновения команды оперативников Инквизиции на Иокантосе…

Собор

1. Подъем к собору
2. Ступени и вход
3. Опорные колонны
4. Центральный престол и алтарь
5. Скамьи
6. Железная изгородь
7. Одры и каменные гробы (пустые)
8. Статуя аквилы
9. Каменные постаменты статуй святых (почти все пустые)
10. Сакристии (пустые)

1 квадрат=1 метр

Всё, что останется от Таро Аристарха – единственная карта, безликий Магус Топоров. Место скола даёт явственно рассмотреть внутренние кристаллические контуры карты, взглянув на которые, любой Аколит с умениями **Запретное Знание (Археотех)** или **(Ксеносы)** сразу скажет, что это плод чуждой технологии – богохульство с точки зрения Экклезиархии и Адептус Механикус.

После финального противостояния собор станет лишь пустой каменной скорлупой, наполненной парой сотен причитающих, глубоко шокированных, но, по крайней мере, живых людей. Аколиты победили и спасли их – и многие миллионы других людей, чьи души неизбежно стали бы добычей Отца Ворон, если бы Демон получил свободу.

Награды

Достойной наградой для Аколитов станет 50-200 ОО за сессию, в зависимости от того, как хорошо они себя показали. Ещё по 50 ОО следует выдать самым догадливым, последовательным и отважным. Если Аколиты изгнали Демона и спасли жителей Штерн Хоупа, то каждый выживший в финальной сцене ИП вполне заслуживает ещё 100 ОО.

Аколит, который или ослепил Ская-тварь, или вырвал Аристарха из транса, получает в награду дополнительное Очко Судьбы. Ему оно точно понадобится, ибо Отец Ворон не из тех, кто склонен прощать обиды.

В Завершение

Всё, что остаётся теперь – это описать события, происходящие после окончания игры. Если Аколиты вели себя праведно и достойно, эшлины не отвернутся от Императора. Более того, если они показали себя в битве с фанатиками Голоса и спасли Рейн, не говоря уж об изгнании Демона, то эшлины будут почитать их как героев. Аколиты скоро узнают, что «предсмертный» выброс психической энергии Демона был столь оглушительным, что каждый астропат в пределах солнечной системы Иокантоса потерял сознание. Как только всплеск проследят, прибудет и помощь.

Естественно, Инквизиция захочет детальный отчёт по всему, что произошло – всю группу немедля отзовут в Бастион Серпентис для принятия «карантинных мер». В частности, они захотят знать мельчайшие подробности падения и гибели Аристарха. Инквизитор Аколитов, несомненно, заинтересуется оскверненными Императорскими Таро бывшего члена своей свиты…

Идеи Для Последующих Приключений

Хотя Аколиты, будем надеяться, разобрались с угрозой, что представляли Цийяк и Аристарх, работа Инквизиции на этом не останавливается. Порча, отступничество и ересь во мраке вселенной **Warhammer 40.000** ежечасны и повсеместны. Ниже приведена пара сюжетных зацепок, которые ты, Мастер, сможешь превратить в полноценные приключения.

Технология Ксеносов

Императорские Таро Аристарха оказались порождением технологии ксеносов, но откуда они взялись? Розыск источника нелегальной технологии описан в приключении **«Возрадуйтесь, ибо праведны вы»** (***«Rejoice For You Are True»***) из антологии приключений **«Очисти Нечистое»** (***«Purge the Unclean»***).

Пляшущий-За-Порогом

Цийяк побежден, но отнюдь не уничтожен. Демон впервые за долгое время отведал наслаждений материального мира лишь затем, чтобы вновь оказаться в варпе – все это лишь распалило его дикую злобу и жажду мщения. Пляшущий-За-Порогом будет рыскать в самых тёмных уголках души Аколитов, пока не найдёт такой, где он сможет бросить семена погибели и порчи. Возможно, Цийяк станет одним из главных злодеев твоей кампании, и смертоносные ловушки, обман и предательство станут шагами на пути его мести. Со временем кое-какие бессвязные улики и неожиданные препоны, конечно же, наведут Аколитов на мысли о Демоническом вмешательстве, ведущем их по пути к проклятью; каково им будет узнать, что эта незримая длань принадлежит не кому иному, как их старому знакомцу, Отцу Ворон?

Ересь Порождает Воздаяние

После прохождения скрупулезнейшей «карантинной проверки» в Бастионе Серпентис, Аколитов (будем надеяться) признают незапятнанными скверной варпа. Инквизиция так до конца и не уверится в том, что ситуация на Иокантосе была разъяснена до конца, и Аколитов отправят назад, в Штерн Хоуп, чтобы выяснить, не были ли жители заражены Демонической скверной, привнесённой в этот мир аббатом Скаем. С тех пор, как Аколиты в последний раз ступали на поверхность этого пыльного мира, Сет Голос объявил войну вождю Кос-ке и другим кланам эшлинов. В самый разгар приготовлений к грядущей великой резне и прибывают Аколиты – вполне естественно, что они становятся камнем преткновения, поскольку обе стороны не прочь заручиться поддержкой агентов Империума. Что это – ещё одна из бесчисленных войн Иокантоса? Или, может, незримая рука Демона направляет Аколитов по пути к возмездию Пляшущего-За-Порогом?

Под Прикрытием

По мере того, как подходит время сбора очередной десятины пыльцы, в Порт-Сафферинге один за другим всплывают эпизоды откровенного саботажа. Докеры, уставшие от низкой оплаты труда и тяжкой работы, начинают роптать. Там и тут начинают находить тела убитых рабочих, задохнувшихся пыльцой Призрачного Пламени – рты и носы несчастных буквально забиты ею. Кто же сеет беспорядки в Порт-Сафферинге? Кто угрожает безопасности порта и поставкам драгоценной пыльцы? Аколитов отправляют в Порт-Сафферинг под личиной портовых рабочих, с заданием расследовать деятельность местных гильдий и выяснить, где же кроется корень раздора. Они должны выяснить, кто совершает эти убийства и остановить его до того, как ситуация выльется в полномасштабный мятеж. Что же стоит за всем этим – простой акт неповиновения, или же в тенях Порт-Сафферинга рыщет нечто куда более чёрное и зловещее?

НИПы и Существа

Часть Первая: Медное Небо

Стюард Себек

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
20	20	25	30	28	33	35	30	30

Скорость: 2/4/6/12 **Раны:** 9

Умения: Бдительность (Вос), Треп (Тов)+10, Обыденное Знание (Технология) (Инт), Обольщение (Тов), Обыденное Знание (Миры Сектора), Обман (Тов), Оценка (Инт)+10, Язык (Низкий Готик) (Инт), Технологии (Инт), Ремесло (Лакей) (Инт)+10.

Таланты: Нет.

Доспех: Нет.

Оружие: Безоружен (1d5; Особое).

Оборудование: Дата-планшет, малая корабельная печать.

Часть Вторая: Высадка

Керред Смык

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
20	25	22	30	30	31	30	26	35

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Треп (Тов)+10, Командование (Тов), Обыденное Знание (Империум, Администратум) (Инт), Обман (Тов), Оценка (Инт)+10, Грамотность (Инт), Логика (Инт), Язык (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт), Ремесло (Мытарь) (Инт).

Таланты: Пистолеты (Лаз).

Доспех: Потайной ячеистый жилет (Торс 4).

Оружие: Компактный лаз-пистолет (15м, О/-/-; 1d10+1 Э; Об 15; Пер Полн; Надёжное).

Оборудование: Мантия субконсула, персональный вокс, кодер Администратума в виде перстня-печатки, дата-планшет.

Бандиты-эшлины

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
28	28	35	35	30	18	27	25	30

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Стойкость (Вын), Уклонение (Лов), Обман (Тов), Запугивание (Сил), Язык (Низкий Готик) (Инт), Выживание (Инт).

Таланты: Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Стаб).

Доспех: Нет.

Оружие: Дубинка (1d10+3 У; Примитивное), нож (3м; 1d5+3 Р; Бро 0; Примитивное), стаб-револьвер (30м; О/3/-; 1d10+3 У; Об 6; Пер Полн, Надёжное).

Оборудование: Обноски, краска для лица, 1d10 стаб патронов.

Аристарх Провидец

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
29	31	28	29	33	43	32	47	39

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 15

Умения: Бдительность (Вос), Шифры (Аколит) (Инт), Обыденное Знание (Имперское Кредо, Империум) (Инт)+10, Обман (Тов), Уклонение (Лов), Вождение (Наземный Транспорт) (Лов), Инвокация (СВ)+10, Грамотность (Инт), Логика (Инт), Навигация (Наземная) (Инт), Психическое Чутьё (Вос)+10, Учёное Знание (Архаика) (Инт), Учёное Знание (Оккультизм) (Инт), Проницательность (Вос), Язык (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт), Выживание (Инт), Ремесло (Предсказатель) (Тов)+10.

Таланты: Медитация, Оружие Ближнего Боя (Примитив), Малая Психосила (x4), Колодец Силы, Пси-рейтинг 1, Пси-рейтинг 2, Пси-рейтинг 3, Психосила (x2), Крепкое Телосложение (x2).

Психосилы (Пси-рейтинг 3; Прорицание): Призыв Токена (5; Реакция; Неограниченно), Дежавю (8; Част; 30м), Приглушить Боль (8; Част; 10м), Дальновидение (17; Полн; Поддержание, 1км*БСВ), Забудь Меня (6; Част; 10м), Проблеск (18; Част; Сам), Лекарь (7; Полн; 10м), Вдохновляющая Аура (6; Полн; Поддержание; Сам), Предчувствие (6; Част; Поддержание; Сам), Психометрия (16; Полн; Поддержание; Сам), Чувство Присутствия (7; Част; Поддержание; 50м), Остановка Крови (8; Част; 10м), Истончение Завесы (9; Част; Поддержание; 30м), Клин (8; Полн; 50м), Белый Шум (8; Полн; Поддержание; 10м).

Доспех: Ячеистый жилет (Торс 4).

Оружие: Компактный лаз-пистолет (15м, О/-/-; 1d10+1 Э; Об 15; Пер Полн; Надёжное), нож (3м; 1d5+2 Р; Бро 0; Примитивное).

Оборудование: Батарея для лаз-пистолета, трость, авто-перо, дата-планшеты, фонарь, персональный вокс, серая роба, шелковая сумка с печатями чистоты, книга Имперских Святых, пикт-рекордер, психофокус (колода Императорских Таро), клеймо санкционата.

Часть Третья: Чёрный Собор

Аббат Миссии Орланд Скай

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
28	32	29	38	26	43	33	47	41

Скорость: 2/4/8/16 **Раны:** 12

Умения: Бдительность (Вос), Бартер (Тов), Обольщение (Тов), Командование (Тов), Обыденное Знание (Экклезиархия +20, Имперское Кредо +10, Империум +10, Иокантос +10) (Инт), Обман (Тов), Проницательность (Тов), Запретное Знание (Ересь) (Инт), Грамотность (Инт) +10, Исполнитель (Певец) (Тов), Учёное Знание (Легенды) (Инт), Тайный Язык (Экклезиархия) (Инт), Язык (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт), Ремесло (Повар (Инт), Староста (Тов)).

Таланты: Основное Оружие (Примитив, Стаб), Оружие Ближнего Боя (Примитив), Стальные Нервы, Равный (Экклезиархия), Сопротивляемость (Жара), Крепкое Телосложение (x2).

Доспех: Нет.

Оружие: Нож (3м; 1d5+2 Р; Бро 0; Примитивное).

Оборудование: Посох, роба Экклезиархии, серебряная аквила (талисман) плюс всё, что может понадобиться.

Брат Ламарк

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
37	43	41	35	26	25	26	42	39

Скорость: 2/4/8/16 **Раны:** 16

Умения: Бдительность (Вос), Стойкость (Вын), Шифры (Боевой Арго) (Инт), Лазанье (Сил), Обыденное Знание (Экклезиархия, Технологии, Имперское Кредо, Империум) (Инт), Вождение (Наземный Транспорт) (Лов), Азартные Игры (Инт), Сбор Информации (Тов), Запугивание (Сил), Грамотность (Инт)+10, Тайный Язык (Военный), Язык (Низкий Готик, Высокий Готик) (Инт), Выживание (Инт), Технология (Инт), Ремесло (Переписчик, Сержант-инструктор) (Инт).

Таланты: Основное Оружие (Стаб, Лаз), Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Стаб, Лаз), Быстрое Выхватывание, Быстрая Перезарядка, Крепкое Телосложение (х3), Стремительная Атака, Нокдаун.

Доспех: Нет.

Оружие: Моно-нож (3м; 1d5+2 Р; Бро 2), лазган (100м; О/3/-; 1d10+3 Э; Бро 0; Об 60; Пер Част, Надёжное).

Оборудование: Батарея лазгана, фонарь, роба Экклезиархии, *«Памятка Имперского Гвардейца для Поднятия Боевого Духа»*.

Брат Северус

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	57	30	35	37	30	31	33	22

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 12

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное Знание (Имперское Кредо, Империум) (Инт), Лазанье (Сил)+10, Уклонение (Лов)+10, Вождение (Наземный Транспорт) (Лов), Бесшумный Шаг (Лов), Язык (Диалект Мортрессы, Низкий Готик) (Инт), Выживание (Инт)+10.

Таланты: Основное Оружие (Стаб, Лаз), Обострённые Чувства (Зрение), Оружие Ближнего Боя (Примитив, Цепь), Пистолеты (Лаз), Быстрая Перезарядка, Крепкое Телосложение (х2).

Доспех: Флак-жилет (Торс 3).

Оружие: Моно-секира (1d10+5 Р; Бро 2; Несбалансированное), лаз-пистолет (30м; О/-/-; 1d10+2 Э; Бро 0; Об 30; Пер Част; Надёжное), нож (3м; 1d5+3 Р; Бро 0; Примитивное).

Оборудование: Батарея лазгана, батарея лаз-пистолета, роба Экклезиархии.

Типичный Пилигрим Штерн Хоупа

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
24	22	36	30	30	23	30	25	28

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное Знание (Империум) (Инт), Язык (Низкий Готик) (Инт), Ремесло (любое), Выживание (Инт).

Таланты: Оружие Ближнего Боя (Примитив), у некоторых – Основное Оружие (Стаб).

Доспех: Нет.

Оружие: Безоружен (1d5; Особое) или дубинка (1d10+3 У; Примитивное) или нож (3м; 1d5+3 Р; Бро 0; Примитивное), у некоторых – охотничья винтовка (150м; О/-/-; 1d10+3 У; Бро 0; Об 5; Пер Полн, Точное).

Оборудование: Пыльная одежда, священный символ.

Осквернённый Гексалид

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
38	--	50	43	40	13	33	18	--

Скорость: 6/12/18/36 **Раны:** 20

Умения: Бдительность (Вос), Скрытность (Лов), Бесшумный Шаг (Лов).

Таланты: Нет.

Особенности: Зверь, Четвероногий, Природная Броня 3, Коренастый, Страх 1, Потусторонний.

Доспех: Природный (на все 3).

Оружие: Шипастый язык (1d10+6 Р; Примитивное, можно проводить Захваты).

Часть Четвертая: Преданная Вера

Вождь Кос-ке

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
46	36	48	43	43	36	41	34	31

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 16

Умения: Бдительность (Вос), Бартер (Тов), Стойкость (Вын), Лазанье (Сил), Командование (Тов), Обыденное Знание (Кланы) (Инт), Скрытность (Лов), Обман (Тов), Уклонение (Лов)+10, Запугивание (Сил), Навигация (Наземная) (Инт), Язык (Низкий Готик, Клановый Диалект) (Инт), Выживание (Инт)+10, Звероводство (Тов)+10.

Таланты: Основное Оружие (Лаз, Примитив, Стаб), Бой Вслепую, Железная Челюсть, Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Лаз, Примитив, Стаб), Быстрое Выхватывание, Крепкое Телосложение (х4), Стремительная Атака, Метательное Оружие (Примитив), Истинная Стойкость, Две Руки (Баллистик), Две Руки (Ближний Бой).

Доспех (Примитивный): Разрозненные куски доспехов (Торс 3, Руки 2, Ноги 2).

Оружие: Сабля (1d10+4 Р; Бро 0; Сбалансированное, Примитивное), лаз-пистолет (30м; О/-/-; 1d10+2 Э; Бро 0; Об 30; Пер Полн; Надёжное), помповый дробовик (30м; О/-/-; 1d10+4 У; Бро 0; Об 8; Пер 2Полн; Разброс; Надёжное), нож (3м; 1d5+4 Р; Бро 0; Примитивное), 2х стаб-револьвера (30м; О/3/-; 1d10+3 У; Об 6; Пер Полн; Надёжное).

Оборудование: 2 батареи для лаз-пистолета, 12 патронов для револьвера, 24 ружейных патрона, пылевой пёс, 30 Тронов (Душ).

Всадники-эшлины Кос-ке

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
30	25	35	42	33	27	34	42	28

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 12

Умения: Бдительность (Вос), Стойкость (Вын), Скрытность (Лов), Обман (Тов), Бесшумный Шаг (Лов), Язык (Низкий Готик, Клановый Диалект) (Инт), Выслеживание (Инт), Выживание (Инт)+10, Звероводство (Тов).

Таланты: Основное Оружие (Стаб), Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Примитив, Стаб).

Доспех (Примитивный): Усиленная кожа (Торс 4, Руки 2, Ноги 2).

Оружие: Сабля (1d10+4 Р; Бро 0; Сбалансированное, Примитивное), стаб-револьвер (30м; О/3/-; 1d10+3 У; Об 6; Пер Полн; Надёжное) или автопистолет (30м; -/-/6; 1d10+2 У; Бро 0; Об 18; Пер Полн), копьё (10м; 1d10+3 Р; Бро 0; Примитивное) или дробовик (30м; О/-/-; 1d10+4 У; Бро 0; Об 2; Пер 2Полн; Разброс; Надёжное).

Оборудование: 2 обоймы для каждого оружия (12 ружейных патронов, если это дробовик), пылевой пёс, походный паёк, кошель с «сувенирами» от мёртвых врагов (талисман).

Пылевые Псы

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
38	--	40	35	40	15	45	35	10

Скорость: 5/10/15/30 **Раны:** 18

Умения: Бдительность (Вос)+20, Скрытность (Лов), Бесшумный Шаг (Лов), Выслеживание (Инт)+20.

Таланты: Яростный Натиск, Обострённые Чувства (Слух, Зрение, Обоняние), Спринт, Одарённый (Бесшумный Шаг), Нокдаун.

Особенности: Зверь, Ночное Зрение, Природное Оружие (Укус), Размер (Большой).

Доспех: Природный (на все 2).

Оружие: Укус (1d10+6 Р; Примитивное).

Эша Рейн, Поющая Смерть

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
27	28	36	38	35	44	47	43	38

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 12

Умения: Бдительность (Вос)+10, Обман (Тов), Обольщение (Тов), Обыденное Знание (Имперское Кредо, Кланы) (Инт), Запретное Знание (Варп) (Инт), Сбор Информации (Тов), Инвокация (СВ), Грамотность (Инт), Медика (Инт)+10, Исполнитель (Сказитель, Певец) (Тов)+10, Учёное Знание (Оккультизм, Предания, Иокантос) (Инт)+10, Язык (Низкий Готик, Высокий Готик, Диалект Клана) (Инт), Ремесло (Предсказатель, Травник) (Инт), Звероводство (Инт), Выживание (Инт).

Таланты: Чуткий Сон, Медитация, Оружие Ближнего Боя (Примитив), Паранойя, Крепкое Телосложение.

Доспех: Нет.

Оружие: Нож (3м; 1d5+3 Р; Бро 0; Примитивное).

Оборудование: Вдовьи одежды, ожерелье гри-гри.

Фанатик Голоса

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	25	30	40	30	16	33	45	23

Скорость: 3/6/9/18 **Раны:** 10

Умения: Бдительность (Вос), Обыденное Знание (Имперское Кредо) (Инт), Обман (Тов), Уклонение (Лов), Язык (Низкий Готик), Выживание (Инт).

Таланты: Неистовство, Оружие Ближнего Боя (Примитив), Пистолеты (Стаб), Неколебимая Вера.

Доспех: Нет.

Оружие: Разное. Типичный фанатик вооружён чем-нибудь из этого: секач (1d10+4 Р; Бро 0; Примитивное, Несбалансированное) или дробовик (30м; О/-/-; 1d10+2 У; Бро 0; Об 2; Пер 2 Полн; Разброс, Надёжное) или автопистолет (30м; -/-/6; 1d10+2 У; Бро 0; Об 18; Пер Полн) или лазган (100м; О/3/-; 1d10+3 Э; Бро 0; Об 60; Пер Част; Надёжное).

Оборудование: Лохмотья, 2 полных обоймы для выбранного оружия.

Лидер Фанатиков Голоса

Как простой фанатик, но прибавь +10 к ББ, Вын и +2 к Ранам, Запугивание (Сил)+10 и флак-жилет (Торс 4); в качестве оружия он пользуется секачом и ручной пушкой.

Часть Пятая: Пляшущий-За-Порогом

Глиняные Вороны

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	--	10	20	40	10	35	20	--

Скорость: 2/4/6/12 **Раны:** 15 на стаю

Умения: Бдительность (Вос)+20, Уклонение (Лов)+10.

Таланты: Нет.

Особенности: Зверь, Летун 8, Страх 1, Стайное Существо*, Потустороннее.

***Стайное Существо:** Атака любым оружием, не обладающим особенностями Взрыв, Огненное или Разброс, наносит лишь половину выпавшего Урона. В большинстве случаев стайное существо нельзя схватить, сбить с ног или подавить огнём.

Доспех: Нет.

Оружие: Зазубренные клювы (1d5+3 Р; Примитивное, Разрывное).

Скай-тварь

ББ	Б	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
48	20	10/55	10/53	50	58	53	50	60

Скорость: 5/10/15/30 **Раны:** 37

Умения: Бдительность (Вос), Обольщение (Тов), Командование (Тов), Обман (Тов)+10, Уклонение (Лов), Запретное Знание (Варп) (Инт), Психическое Чутьё (Вос), Учёное Знание (любое необходимое) (Инт).

Таланты: Трудная Мишень, Молниеносные Рефлексы, Спринт, Стремительная Атака.

Особенности: Демонический (БВ 10). Демоническое Присутствие*, Ночное Зрение, Страх 2**, Потусторонний, Природное Оружие (Раздутые Руки), Сверхъестественная Сила (x2), Регенерация.

***Демоническое Присутствие:** Все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 к Тестам Силы Воли из-за кипящей вокруг Ская-твари ауры страха и тьмы.

При виде Ская-твари требуется пройти **Трудный (-10) Тест на Страх – смотри **стр. 437**.

Доспех: Нет.

Оружие: Грубая сила (1d5+10 У; Примитивное).

Примечание: Скай-тварь – лишь грубое вместилище, а потому в этой форме Цийяк обладает лишь крошечной частицей своей психической мощи. Скай-тварь уязвим к ослеплению, смотри **Часть 5**.

X

APPENDIX

COLLECTED WEAPON TABLES

Приложение I: Боевые Таланты

Чтобы эффективно пользоваться оружием, нужно иметь соответствующий Оружейный Талант. Если такого таланта нет, все атаки этим оружием получают штраф -20.

Если проводишь атаку неосновной рукой, к тесту на попадание получаешь штраф -20.

Атака оружием ближнего боя – это Частичное Действие. Атака дистанционным оружием – это Частичное Действие, если выстрел одиночный, и Полное Действие, если это Длинная Очередь или Беглый Огонь.

Единственный тип оружия, из которого ты можешь стрелять в рукопашной, это пистолеты. Для выстрела из пистолета в рукопашной все ещё используется Баллистик, пистолет продолжает считаться дистанционным оружием, и не получает никаких преимуществ от талантов, связанных с оружием ближнего боя и рукопашными атаками.

При стрельбе в рукопашной из пистолета атака не получает бонус +30 за стрельбу в упор. Хотя дистанция для стрельбы в упор и начинается от трёх метров и менее, враги, с которыми ты вовлечен в рукопашную под это правило не подпадают. Выстрел в рукопашной из пистолета с особенностью Разброс считается выстрелом в упор, но бонус +30 на попадание при этом всё равно не даётся.

Если у тебя есть талант Две Руки, ты можешь держать по оружию в каждой руке и атаковать каждым из них. Это Полное Действие, в результате которого обе атаки получают штраф -20 (штраф -20 за атаку неосновной в этом случае не прибавляется).

Если у тебя нет таланта Две Руки, ты все ещё можешь держать в каждой руке по оружию и атаковать ими в ходе Полного Действия, но в результате этого атака основной рукой получит штраф -20, а неосновной -40.

Если у тебя есть таланты Амбидекстрия и Две руки, атака каждой рукой получит штраф лишь -10.

Если у тебя есть талант Амбидекстрия, но нет таланта Две Руки, атака основной рукой получит -10, а неосновной -30.

Талант Две Руки может быть как рукопашным, так и дистанционным. Ты должен владеть обеими этими разновидностями, если хочешь в одной руке нести оружие ближнего боя, а в другой – дистанционное. Если ты попытаешься атаковать рукопашным и дистанционным оружием одновременно, не обладая при этом обеими разновидностями таланта Две Руки, будет считаться, что у тебя вообще нет этого таланта.

Если ты вооружён двумя дистанционными оружиями, ты можешь стрелять в две разные цели, которые должны находиться друг от друга на расстоянии не более 10 метров.

Если у тебя есть талант Независимое Прицеливание, и ты вооружён двумя дистанционными оружиями, ты можешь стрелять в цели, расстояние между которыми превышает 10 метров.

Талант Стремительная Атака позволяет провести одним рукопашным оружием две атаки за Ход в качестве Полного Действия.

Если у тебя есть Стремительная Атака и Две Руки (Рукопашное), ты получаешь вторую атаку лишь для одного из своих оружий. Иными словами, ты можешь провести две атаки одним оружием и только одну атаку другим. Это Полное Действие.

Если у тебя есть Стремительная Атака и Две Руки (Баллистик и Рукопашное), и ты вооружён оружием ближнего боя и пистолетом, то в качестве Полного Действия ты можешь один раз атаковать пистолетом и дважды – оружием ближнего боя.

Талант Молниеносная Атака позволит тебе провести три атаки одним оружием ближнего боя за Ход в качестве Полного Действия.

Если у тебя есть Молниеносная Атака и Две Руки (Рукопашное), ты получаешь вторую и третью атаку лишь для одного из своих оружий. Иными словами, ты можешь провести три атаки одним оружием и только одну атаку другим. Это Полное Действие.

Если у тебя есть Молниеносная Атака и Две Руки (Баллистик и Рукопашное), и ты вооружён оружием ближнего боя и пистолетом, то в качестве Полного Действия ты можешь один раз атаковать пистолетом и трижды – оружием ближнего боя.

Если у тебя есть талант Двойной Выстрел, ты можешь выстрелить в одну цель из двух пистолетов одновременно. Ты проходишь только один Тест на попадание – успех означает, что попали оба выстрела. Броня цели вычитается из Урона каждого попадания в отдельности, но Бонус Выносливости затем вычитается только из суммарного Урона обоих попаданий. Это Полное Действие.

Если у тебя есть талант Двойной Удар, ты можешь атаковать одну цель двумя оружиями ближнего боя одновременно. Ты проходишь только один Тест на попадание – успех означает, что попали оба удара. Броня цели вычитается из Урона каждого удара в отдельности, но Бонус Выносливости затем вычитается только из суммарного Урона обоих ударов. Это Полное Действие.

Если ты обладаешь талантами Стрелок и Две Руки (Баллистик), штраф за стрельбу из двух пистолетов сразу составит -10 для основной руки и -20 для неосновной.

Если ты обладаешь талантами Стрелок, Амбидекстрия и Две Руки (Баллистик), то не получаешь штрафов при стрельбе из двух пистолетов одновременно.

Ты не можешь двигаться и атаковать одновременно. Ты можешь совершить Частичное Передвижение и атаку Частичным Действием, соответственно, ты можешь либо атаковать, а затем двигаться, либо двигаться, и затем атаковать. Если ты предпринял Полное Передвижение, атаковать ты уже не можешь.

Если у тебя есть талант Стрельба от Бедра, то ты можешь совершить один простой выстрел из пистолета в ходе Полного Передвижения.

Если у тебя есть таланты Стрельба от Бедра и Две Руки (Баллистик), то, вооружившись двумя пистолетами, ты можешь совершить по одному простому выстрелу из каждого в ходе Полного Передвижения.

Совершая Натиск, ты проводишь одну рукопашную атаку в конце Натиска. Дополнительных ударов в этом случае тебе не обеспечит ни один талант.

Сводные Таблицы Оружия

Дистанционное Оружие

Болтеры

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Ангелус	Основное	100м	О/-/-	2d10 В	5	3	3Полн	Точное, Разрывное	11кг	2.000	Раритет
Болт-пистолет	Пистолет	30м	О/2/-	1d10+5 В	4	8	Полн	Разрывное	3,5кг	250	Редкая
Болтер	Основное	90м	О/2/-	1d10+5 В	4	24	Полн	Разрывное	7кг	500	Раритет
Гарм	Пистолет	30м	О/2/-	1d10+5 В	4	8	Полн	Разрывное	4,5кг	350	Редкая
Злюка	Пистолет	20м	О/-/-	1d10+3 В	0	3	Полн	Ненадёжное, Разрывное	3кг	75	Скудная
Кара	Основное	60м	О/2/-	1d10+5 В	4	24	Полн	Разрывное, Надёжное	10кг	650	Раритет
Маулер	Пистолет	30м	О/3/-	1d10+5 В	4	6	Полн	Надёжное, Разрывное	2,5кг	375	Раритет
Пономарь	Пистолет	30м	О/2/-	1d10+6 В	4	6	Полн	Разрывное	3,3кг	380	Редкая
Тяжёлый Болтер	Тяжёлое	120м	-/-/10	2d10 В	5	60	2Полн	Разрывное	40кг	2.000	Раритет

Экзотическое Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Вдовец	Пистолет	35м	О/-/-	1d10+3 Р	4	1	Полн	Точное	2кг	1.000	Редкая
Веб-пистолет	Пистолет	30м	О/-/-	---	0	1	Полн	Опутывающее	3,5кг	1.200	Редкая
Веббер	Основное	50м	О/-/-	---	0	1	Полн	Взрыв (5), Опутывающее	8кг	1.800	Редкая
Волонксский Громобой	Метательное	9м	О/-/-	1d5+3 В	0	1	---	Взрыв (2), Неточное, Примитивное, Нестабильное	1кг	45	Раритет
Гравитонная Пушка	Основное	30м	О/-/-	особый	---	3	2Полн	Взрыв (5)	5кг	3.500	Раритет
Игловинтовка	Основное	180м	О/-/-	1d10 Р	0	6	2Полн	Точное, Токсичное	2кг	1.000	Раритет
Иглопистолет	Пистолет	30м	О/-/-	1d10 Р	0	6	Полн	Точное, Токсичное	1,5кг	1.250	Раритет
Иглопистолет Главианец	Пистолет	30м	О/3/-	1d10-1 Р	0	7	Полн	Токсичное	1кг	950	Раритет
Рад-очиститель	Основное	30м	О/-/-	2d10+2 Э	7	20	---	Взрыв (2), Токсичное, Перезарядка	26кг	7.000	Раритет
Федридский Диск	Метательное	10м	О/-/-	1d10* Р	1	1	---	Примитивное	0,5кг	50	Средняя
Шоковый Бластер	Пистолет	20м	О/2/-	1d10+2 Э	4	7	Полн	Шоковое	3кг	650	Редкая
Шприц-пистолет	Пистолет	20м	О/-/-	1d5+2** Р	2	3	2Полн	---	1кг	1.000	Скудная
Эгис-Рэдбэк	Тяжёлое	80м	О/-/-	---	0	4	3Полн	Взрыв(6), Опутывающее	17кг	2.000	Редкая

**Плюс Бонус Силы пользователя*

***При успешном попадании из шприц-пистолета Урон кидается как обычно. Максимальный Урон после учёта БВ и Брони цели равен 1.*

Бронебойность (Бро) Примитивного оружия против не Примитивных доспехов работает только после удвоения их показателя Брони.

Огнемёты

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Вспышка	Основное	5м	О/-/-	1d5 Э	0	1	2Полн	Огненное, Примитивное	3кг	50	Скудная
Газовая Горелка	Основное	5м	О/-/-	1d10+1 Э	2	5	2Полн	Огненное	20кг	150	Раритет
Жало	Основное	15м	О/-/-	1d10+3 Э	2	4	Полн	Огненное	3кг	100	Средняя
Огнемёт	Основное	20м	О/-/-	1d10+4 Э	3	3	2Полн	Огненное	6кг	300	Скудная
Паттерн Восс	Основное	20м	О/-/-	1d10+5 Э	2	3	2Полн	Огненное, Токсичное	6кг	400	Раритет
Ручной Огнемёт	Пистолет	10м	О/-/-	1d10+4 Э	2	2	2Полн	Огненное	3,5кг	200	Редкое
Токсичный Спрей	Основное	10м	О/-/-	1d10 Э	0	3	3Полн	Огненное, Токсичное	8кг	200	Редкая
Тяжёлый Огнемёт	Тяжёлое	30м	О/-/-	2d10+4 Э	4	10	2Полн	Огненное	45кг	1.000	Редкая
Уничтожитель	Пистолет	15м	О/-/-	1d10+5 Э	2	5	2Полн	Огненное	2,1кг	750	Раритет

Лазеры

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Веном С-Серии	Пистолет	10м	О/-/-	1d10+1 Э	0	15	---	---	0,5кг	120	Скудная
Горящая Сталь	Пистолет	30м	О/-/-	1d10+4 Э	2	10	Полн	---	2,5кг	100	Раритет
Друзус Прайм	Основное	100м	О/2/-	1d10+3 Э	0	50	Полн	---	7кг	50	Распространённая
Дуэльный Лазер	Пистолет	30м	О/-/-	1d10+4 Э	4	1	Полн	Точное, Разрывное	1,7кг	220	Раритет
Лазган	Основное	100м	О/3/-	1d10+3 Э	0	60	Полн	Надёжное	4кг	75	Распространённая
Лазерный Мушкет	Основное	70м	О/-/-	1d10+4 Э	0	1	Полн	Ненадёжное	4кг	40	Обильная
Лаз-карабин	Основное	60м	О/2/-	1d10+2 Э	0	40	Полн	Надёжное	3кг	75	Распространённая
Лаз-пистолет	Пистолет	30м	О/-/-	1d10+2 Э	0	30	Полн	Надёжное	1,5кг	50	Распространённая
Лонг-лаз	Основное	150м	О/-/-	1d10+3 Э	1	40	Полн	Точный, Надёжное	4,5кг	100	Скудная
Марк III	Основное	100м	О/3/-	1d10+3 Э	0	60	Полн	Надёжное	4кг	75	Средняя
Марк IV	Пистолет	70м	О/2/-	1d10+3 Э	0	15	Полн	Надёжное, Точное	1,75кг	150	Редкая
Минерва-Эгис	Основное	60м	О/4/8	1d10+2 Э	0	40	Полн	Надёжное	4,1кг	150	Скудная
Мультилазер	Тяжёлое	250м	-/-/10	3d10+3 Э	4	60	3Полн	---	50кг*	2.000	Скудная
Паладин	Пистолет	20м	О/3/-	1d10+2 Э	0	20	Полн	Надёжное	1,1кг	100	Средняя
Паттерн Ротт	Основное	120м	О/2/-	1d10+2 Э	0	60	Полн	Надёжное	4кг	175	Редкая
Портативная Лаз-пушка	Тяжёлое	300м	О/-/-	5d10+10 Э	10	5	2Полн	---	55кг	5.000	Раритет
Свет Смерти	Основное	80м	О/3/-	1d10+5 Э	2	18	Полн	---	7,2кг	250	Раритет
Сдвоенный Лазган	Основное	100м	О/2/-	1d10+4 Э	0	18	Полн	Разрывное, Ненадёжное	7кг	220	Редкая
Хэлган	Основное	110м	О/3/-	1d10+4 Э	3	40	3Полн	---	6кг*	180	Редкая
Хэлган Д-лаку	Основное	100м	О/3/5	1d10+3 Э	4	40	2Полн	---	10кг	500	Скудная
Хэлпистолет	Пистолет	35м	О/2/-	1d10+3 Э	3	20	2Полн	---	4кг*	140	Редкая
Цивитас	Пистолет	25м	О/2/-	1d10+1 Э	0	25	Полн	Надёжное	2кг	40	Распространённая
Штормфронт	Основное	100м	О/3/-	1d10+3 Э	0	60	Полн	Надёжное	5кг	85	Раритет
Ярость	Пистолет	20м	О/2/5	1d10+2 Э	0	30	Полн	Надёжное	1,5кг	100	Скудная

**Не считая блока батарей.*

Пусковое Оружие

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Гранатомёт	Основное	60м	О/-/-	*	*	6	Полн	*	9кг	500	Скудная
Гранатомёт Обжора	Основное	60м	О/-/-	*	*	1	2Полн	Надёжное*	8кг	300	Средняя
Лёгкий РПГ	Тяжёлое	120м	О/-/-	*	*	1	Полн	*	15кг	1.200	Редкая
Одноразовый Гр.	Тяжёлое	175м	О/-/-	*	*	1	---	*	10кг	800	Редкая
Подствольник	Основное	45м	О/-/-	*	*	1	Полн	*	+2,5кг	250	Редкая
Тяжёлый РПГ	Тяжёлое	250м	О/-/-	*	*	1	Полн	*	35кг	3.000	Скудная

**Урон, Бронебойность и Особенности зависят от амуниции (т.е. снаряженной для выстрела гранаты или ракеты).*

Мельты

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Инферно-пистолет	Пистолет	10м	О/-/-	2d10+4 Э	12	3	Полн	---	2,5кг	7.500	Раритет
Мельта-резак	Основное	10м	О/-/-	2d10+4 Э	10	5	3Полн	---	30кг	600	Скудная
Мельтаган	Основное	20м	О/-/-	2d10+4 Э	12	5	2Полн	---	8кг	4.000	Редкая
Мультимельта	Тяжёлое	60м	О/-/-	4d10+12 Э	12	10	2Полн	Взрыв (1)	55кг	8.500	Раритет
Термальное Копье	Тяжёлое	10м	О/-/-	2d10+4 Э	12	2	2Полн	---	14кг	3.000	Редкая
Ультимо	Основное	40м	О/-/-	2d10+2 Э	8	5	2Полн	---	10кг	2.500	Раритет

**Мельта-резак имеет предельную дальность стрельбы 10 метров и не получает бонусов за стрельбу на ближние дистанции.*

Плазма

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Кронос	Пистолет	30м	О/-/-	1d10+6 Э	6	10	4Полн	Перезарядка	4кг	5.000	Раритет
Максимальный Режим		40м		1d10+10 Э				+ Перегрев			
Марк III Ярость Солнца	Основное	80м	О/2/-	1d10+10 Э	6	10	2Полн	Перегрев, Перезарядка	12кг	3.000	Раритет
Плазмаган	Основное	90м	О/2/-	1d10+6 Э	6	20	8Полн	Перезарядка, Перегрев	11кг	3.000	Раритет
Плазменная Пушка	Тяжёлое	120м	О/-/-	2d10+10 Э	8	16	5Полн	Перегрев, Ненадёжное Перезарядка	38кг	8.500	Раритет
Максимальный Режим				4d10+10 Э				+ Взрыв (3)			
Плазменный Бластер	Основное	60м	О/-/-	2d10+6 Э	6	6	2Полн	Перегрев, Ненадёжное Перезарядка	20кг	7.500	Раритет
Плазменный Пистолет	Пистолет	30м	О/-/-	1d10+6 Э	6	10	4Полн	Перезарядка, Перегрев	4кг	4.000	Раритет

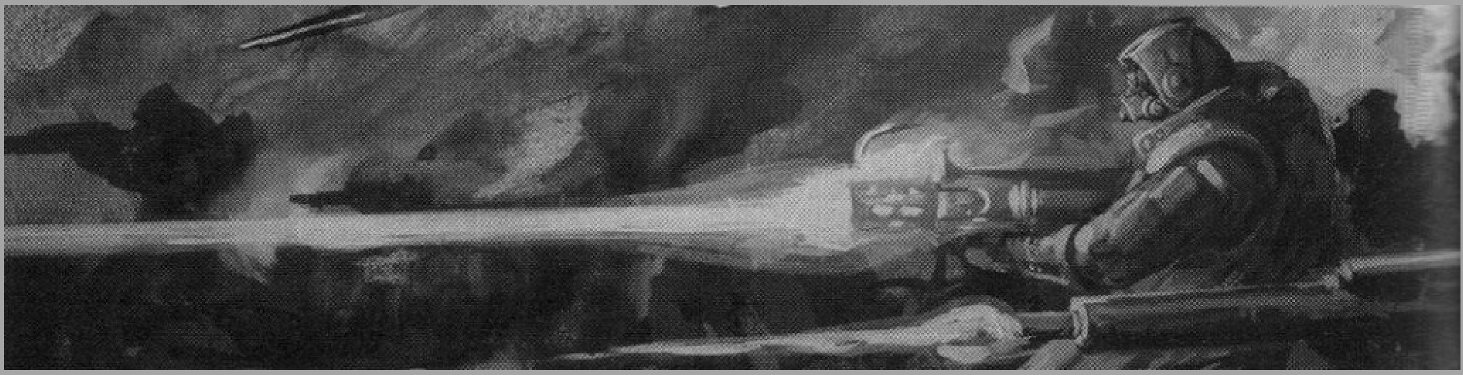
Примитивное

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Арбалет	Основное	30м	О/-/-	1d10 Р	0	1	2Полн	Примитивное	3кг	10	Распространённая
Болас	Метательное	10м	О/-/-	---	0	1	---	Примитивное, Опутывающее, Неточное	1,5кг	10	Средняя
Волонксские Костяные Болас	Метательное	8м	О/-/-	1d5 У	0	1	---	Примитивное, Опутывающее, Токсичное	2кг	12	Редкая
Гвоздомёт	Основное	5м	-/3/-	1d10+1 Р	4	15	3Полн	Примитивное	7кг	50	Распространённая
Двуствольный Пистоль	Пистолеты	15м	О/2/-	1d10+2 У	0	2	3Полн	Примитивное, Ненадёжное	2кг	40	Распространённая
Длинный Лук	Основное	50м	О/-/-	1d10+2 Р	2	1	Част	Примитивное	3кг	20	Средняя
Дротик	Метательное	18м	О/-/-	1d10* Р	1	1	---	Примитивное	1кг	8	Обильная
Катехизис	Основное	40м	О/-/-	1d10+4 Р	3	5	2Полн	Особые	4кг	750	Редкая
Композитный Лук	Основное	40м	О/-/-	1d10+2 Р	1	1	Част	Точное, Примитивное	3кг	50	Скудная
Кремневый Пистоль	Пистолет	15м	О/-/-	1d10+2 У	0	1	3Полн	Примитивное, Ненадёжное, Неточное	4кг	10	Распространённая
Лук	Основное	30м	О/-/-	1d10 Р	0	1	Част	Примитивное, Надёжное	2кг	10	Распространённая
Мусорная Пушка	Тяжёлое	15м	О/-/-	1d10+3 Р	0	1	3Полн	Разброс, Ненадёжное	40кг	150	Раритет
Мушкет	Основное	20м	О/-/-	1d10+2 У	0	1	5Полн	Примитивное, Ненадёжное, Неточное	7кг	30	Распространённая
Мушкетон	Основное	10м	О/-/-	1d10+1 У	0	1	5Полн	Неточное, Разброс, Примитивное, Ненадёжное	4кг	35	Редкая
Острога	Метательное	10м	О/-/-	1d10+2* Р	1	1	---	Примитивное, Опутывающее	2кг	14	Скудная
Праща	Основное	15м	О/-/-	1d10-2 У	0	1	Полн	Примитивное	0,5кг	10	Обильная
Ручной Арбалет	Пистолет	15м	О/-/-	1d10 Р	0	1	Полн	Примитивный	1кг	200	Редкая
Сисканский Мушкет	Основное	40м	О/-/-	1d10+3 У	0	1	5Полн	Примитивное	8кг	60	Скудная
Складной Арбалет	Пистолеты	15м	О/-/-	1d10 Р	0	1	Полн	Примитивное, Особое	1кг	30	Скудная
Тяжёлый Арбалет	Основное	80м	О/-/-	1d10+4 Р	2	1	4Полн	Примитивное	5кг	75	Редкая
Цепеш	Тяжёлое	30м	О/-/-	1d10+5 У	2	1	2Полн	Примитивное, Ненадёжное	22кг	100	Скудная

**Плюс Бонус Силы пользователя.*
Бронебойность (Бро) Примитивного оружия против не Примитивных доспехов работает только после удвоения их показателя Брони.

Гранаты и Ракеты

Имя	Класс	Дист	РоФ	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Газовая	Метательное	БСх3м	О/-/-	Особый	0	1	---	Взрыв(1d10+3)	0,5кг	40	Скудная
Галлюциногенная	Метательное	БСх3м	О/-/-	Особый	0	1	---	---	0,5кг	40	Редкая
Дымовая	Метательное	БСх3м	О/-/-	---	0	1	---	Дымовое	0,5кг	25	Скудная
Крак	Метательное	БСх3м	О/-/-	2d10+4 В	6	1	---	---	0,5кг	50	Редкая
Крак-ракета	---	---	---	3d10+10 В	10	---	---	Взрыв (1)	1,5кг	150	Средняя
Оглушающая	Метательное	БСх3м	О/-/-	особый	0	1	---	Взрыв (3)	0,2кг	40	Скудная
Огненная Бомба	Метательное	БСх3м	О/-/-	1d10+3 Э	6	1	---	Взрыв (3)	0,5кг	5	Обильная
Осколочная Марк III	Метательное	БСх3м	О/-/-	2d10 В	0	1	---	Взрыв (5)	0,8кг	10	Скудная
Самодельная	Метательное	БСх3м	О/-/-	1d10+1 В	0	1	---	Взрыв(2), Ненадёжное	1кг	20	Средняя
Термальная граната	Метательное	БСх3м	О/-/-	1d10+3 Э	6	1	---	Взрыв (2)	0,6кг	60	Редкая
Термальная ракета	---	---	---	2d10+3 Э	6	---	---	Взрыв (2)	1кг	100	Редкая
Фотонная	Метательное	БСх3м	О/-/-	Особый	0	1	---	---	0,5кг	60	Скудная
Фраг	Метательное	БСх3м	О/-/-	2d10 В	0	1	---	Взрыв (4)	0,5кг	10	Распространённая
Фраг-ракета	---	---	---	2d10 В	4	---	---	Взрыв (6)	0,5кг	75	Средняя



Стабберы

Имя	Класс	Дист	РоС	Урон	Бро	Об	Пер	Особенности	Вес	Цена	Доступность
.54 Трэнтера	Пистолет	30м	О/2/-	1d10+5 У	2	7	Полн	Ненадёжное	3,5кг	95	Распространённая
Автоган	Основное	90м	О/3/10	1d10+3 У	0	30	Полн	---	3,5кг	100	Средняя
Автопистолет	Пистолет	30м	О/-/6	1d10+2 У	0	18	Полн	---	2,5кг	75	Распространённая
Автопушка	Тяжёлое	300м	О/2/5	4d10+5 У	4	20	2Полн	---	55кг	1.000	Раритет
Алкер Марк IV	Основное	60м	О/-/10	1d10+3 У	0	40	Полн	---	3,5кг	95	Средняя
Армагеддон	Основное	100м	О/2/6	1d10+4 У	0	15	Полн	Надёжное	8,5кг	100	Средняя
Блэкхаммер	Основное	20м	О/-/-	2d10 У	0	1	2Полн	Неточное, Разброс	4,7кг	250	Редкая
Боевой Дробовик	Основное	30м	О/3/-	1d10+4 У	0	18	Полн	Разброс	6,5кг	150	Скудная
Ванахейм	Основное	40м	О/3/6	1d10+4 У	0	15	Полн	Разброс	8кг	300	Средняя
Выхлоп	Пистолет	20м	О/-/-	1d10+6 У	0	2	2Полн	Примитивное, Надёжное	2кг	140	Редкая
Гекутер	Пистолет	30м	О/3/6	1d10+3 У	0	15	Полн	Надёжное	2кг	175	Средняя
Головорез	Пистолет	30м	О/-/-	1d10+3 У	0	6	2Полн	Надёжное	2кг	40	Обильная
Дитя Бури	Пистолет	35м	О/-/-	1d10+4 У	2	5	2Полн	---	3кг	65	Средняя
Дробовик	Основное	30м	О/-/-	1d10+4 У	0	2	2Полн	Разброс, Надёжный	5кг	60	Распространённая
Железная Лапа	Основное	30м	О/2/-	1d10+4 У	0	12	Полн	Надёжное, Разброс	6,5кг	80	Скудная
Железный Коготь	Пистолет	20м	О/2/5	1d10+2 У	0	15	Полн	Надёжное, Разрывное, Примитивное	2кг	150	Редкая
Жребий	Пистолет	40м	О/-/-	1d10+3 У	2	5	2Полн	Точное, Надёжное	1,6кг	200	Редкая
Кармин	Пистолет	20м	О/3/8	1d10 У	0	24	Полн	---	2кг	90	Средняя
Карнодон	Пистолет	35м	О/3/-	1d10+4 У	2	6	Полн	Точное	2,5кг	200	Скудная
Картечница Вольг VI	Тяжёлое	70м	-/-/5	1d10+5 У	0	100	3Полн	Ненадёжное	38кг	500	Средняя
Коготь МКIII	Пистолет	30м	О/2/6	1d10+2 У	0	18	Полн	---	2,3кг	70	Распространённая
Кредо-9	Основное	50м	О/3/10	1d10+3 У	0	35	Полн	---	3,6кг	115	Средняя
Мариетта	Пистолет	20м	О/-/-	2d5+3 У	0	1	2Полн	---	0,5кг	400	Редкая
Милосердный Убийца	Пистолет	20м	О/-/-	1d10+2 У	0	1	2Полн	Неточное, Ненадёжное	1кг	10	Обильная
Ножовка	Пистолет	20м	-/-/6	1d10+2 У	0	12	Полн	Неточное, Ненадёжное	3кг	40	Скудная
Номад	Основное	250м	О/-/-	1d10+5 У	3	4	Полн	Точное, Надёжное	10кг	2.000	Раритет
Обрез	Пистолет	10м	О/-/-	1d10+4 У	0	1	2Полн	Неточное, Разброс, Разрывное	3кг	60	Распространённая
Ортлак Марк IV	Пистолет	30м	О/-/6	1d10+4 У	0	12	Полн	---	2,5кг	75	Скудная
Отбивная	Основное	30м	О/-/-	2d5+6 У	0	1	3Полн	Разброс, Разрывное	5кг	80	Скудная
Охотничья Винтовка	Основное	150м	О/-/-	1d10+3 У	0	5	Полн	Точный	5кг	100	Скудная
Паноптик	Пистолет	35м	О/2/-	1d10+3 У	0	5x2	2Полн	Надёжное	2кг	225	Редкая
Паттерн Доркас	Пистолет	30м	О/3/-	1d10+3 У	0	9	Част	---	1,5кг	150	Редкая
Пистолет-дробовик	Пистолет	10м	О/-/-	1d10+4 У	0	1	Полн	Надёжное, Разброс	1кг	60	Средняя
Помповый Дробовик	Основное	30м	О/-/-	1d10+4 У	0	8	2Полн	Разброс	5кг	75	Средняя
Пуританин-14	Пистолет	20м	О/3/6	1d10+2 У	0	14	Полн	---	1,7кг	100	Скудная
В качестве дробовика		15м	О/-/-	1d10+4 У	0	1	Полн	Разброс			
Ручная Пушка	Пистолет	35м	О/-/-	1d10+4 У	2	5	2Полн	---	3кг	65	Средняя
Рычажная Винтовка	Основное	100м	О/-/-	1d10+4 У	0	6	Полн	---	5кг	60	Обильная
Сквайр-10	Пистолет	35м	О/3/-	1d10+3 У	0	13	Полн	---	1,5кг	50	Обильная
Спасение	Пистолет	10м	О/3/-	1d10 У	0	7	---	---	0,7кг	80	Распространённая
Спектр	Основное	80м	О/3/10	1d10+3 У	0	20x3	Полн (Каждый)	---	6,5кг	375	Редкая
В качестве дробовика		30м	О/-/-	1d10+4 У	0	4	2Полн	Разброс			
Стаббер Фобос	Пистолет	30м	О/3/-	1d10+3 У	0	9	Полн	---	1,3кг	50	Обильная
Стаб-пистолет	Пистолет	30м	О/3/-	1d10+3 У	0	9	Полн	---	1,5кг	50	Обильная
Стаб-револьвер	Пистолет	30м	О/-/-	1d10+3 У	0	6	2Полн	Надёжное	1кг	40	Обильная
Тяжёлый Стаббер	Тяжёлое	120м	-/-/10	1d10+4 У	3	200	2Полн	---	35кг	750	Скудная
Умертвитель	Основное	30м	О/-/-	1d10+4 У	0	6	3Полн	Разброс	3,5кг	70	Средняя
Флотская Картечница	Тяжёлое	40м	О/3/-	2d10 У	0	24	2Полн	Разброс, Ненадёжное	7кг	700	Скудная
Штурмовая Пушка	Тяжёлое	120м	-/-/10	3d10+5 У	5	200	2Полн	Разрывное, Ненадёжное	60кг	7.000	Раритет

Оружие Ближнего Боя

Примитивное Оружие

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Абордажная Пика*	Рукопашное	---	1d10+3 В	2	Примитивное	4кг	30	Распространённая
Абордажная Сабля	Рукопашное	---	1d10 Р	0	Примитивное, Несбалансированное	3кг	10	Распространённая
Абордажный Щит	Рукопашное	---	1d5+2 У	0	Оборонительное, Примитивное	9кг	75	Средняя
Бастард	Рукопашное	---	1d10+1 Р	1	Примитивное	5кг	50	Средняя
Баклер	Рукопашное	---	1d5-2 У	0	Сбалансированное, Примитивное	1кг	30	Распространённая
Башенный Щит (деревянный)	Рукопашное	---	1d5+1 У	0	Оборонительное, Примитивное	5кг	40	Скудная
Башенный Щит (металлический)	Рукопашное	---	1d5+2 У	0	Оборонительное, Примитивное	7кг	60	Редкая
Боевой Нож	Рукопашное	---	1d5+3 Р	0	Примитивное	0,8кг	40	Средняя
Боло	Рукопашное	---	2d5 Р	2	---	2кг	50	Редкая
Большое Оружие*	Рукопашное	---	2d10 Р	2	Примитивное, Громоздкое	7кг	70	Скудная
Бронированные Рукавицы	Рукопашное	---	1d5 У	0	Примитивное	0,5кг	35	Распространённая
Гвардейский Щит	Рукопашное	---	1d5 У	0	Оборонительное, Примитивное	3,5кг	100	Скудная
Длинная Сабля	Рукопашное	---	1d10+2 Р	2	Сбалансированное, Примитивное	3кг	70	Раритет
Дубинка	Рукопашное	---	1d10 У	0	Примитивное	2кг	5	Изобильная
Дубинка Каратель	Рукопашное	---	1d10 У	0	---	3кг	50	Средняя
Зеркальный Щит	Рукопашное	---	1d5-1 У	0	Оборонительное, Примитивное	3кг	60	Редкая
Зуб Кракена	Рукопашное, Метательное	5м	1d5+1 Р	1	Примитивное	0,4кг	200	Редкая
Кастет	Рукопашное	---	1d5-1 У	0	Примитивное	0,5кг	5	Обильная
Копье*	Рукопашное, Метательное	10м	1d10 Р	0	Примитивное	3кг	15	Распространённая
Короткий Меч	Рукопашное	---	1d10-1 Р	0	Примитивное	1,5кг	12	Распространённая
Лунные Клинки	Рукопашное, Метательное	5м	1d10 Р	0	Быстрое, Примитивное, Громоздкое	3кг	25	Редкая
Метательный Нож/ Звезда	Метательное	5м	1d5 Р	0	Примитивное	0,5кг	5	Обильная
Меч	Рукопашное	---	1d10 Р	0	Сбалансированное, Примитивное	3кг	15	Распространённая
Молот	Рукопашное	---	1d10+1 У	0	Примитивное, Несбалансированное	4кг	10	Распространённая
Нож	Рукопашное, Метательное	3м	1d5 Р	0	Примитивное	0,5кг	5	Изобильная
Паровая Дрель*	Рукопашное	---	2d10 У	3	Примитивное, Несбалансированное, Громоздкое	18кг	100	Раритет
Импровизированное Оружие	Рукопашное	---	1d10-2 У	0	Примитивное, Несбалансированное	---	---	---
Посох*	Рукопашное	---	1d10 У	0	Сбалансированное, Примитивное	3кг	10	Обильная
Поцелуй Дьявола	Рукопашное	---	1d5 Р	3	Быстрое, Примитивное	0,3кг	55	Редкая
Расплата	Рукопашное	---	1d5+1 Р	0	Примитивное, Разрывное	1,2кг	50	Редкая
Сабля	Рукопашное	---	1d10 Р	0	Сбалансированное, Примитивное	2кг	15	Распространённая
Коса*	Рукопашное	---	1d10+2 Р	0	Примитивное, Громоздкое	5кг	12	Скудная
Сигилит	Рукопашное	---	1d5 Р	3	Оборонительное	0,8кг	85	Редкая
Спетум*	Рукопашное	---	1d10 Р	2	Примитивное, Несбалансированное	6кг	45	Редкая
Стилет	Рукопашное	---	1d5-1 Р	2	Быстрое, Примитивное	0,2кг	25	Скудная
Топор	Рукопашное	---	1d10+1 Р	0	Примитивное, Несбалансированное	4кг	20	Средняя
Трофейный Нож	Рукопашное	---	1d5+1 Р	1	Сбалансированное, Примитивное	0,3кг	700	Раритет
Тычковый Кинжал	Рукопашное	---	1d5+1 Р	2	Примитивное	0,5кг	4	Обильная
Химера**	Рукопашное	---	1d10+1 Р	2	Примитивное	3,5кг	130	Скудная
Цеп*	Рукопашное	---	1d10+2 У	0	Гибкое, Примитивное	4кг	20	Скудная
Человеколовка	Рукопашное	---	1d10 У	0	Примитивное, Опутывающее, Громоздкое	8кг	60	Скудная
Шёпот Императора	Рукопашное, Метательное	5м	1d5+1 Р	2	Сбалансированное	0,5кг	150	Раритет
Щит	Рукопашное	---	1d5 Р	0	Оборонительное, Примитивное	3кг	25	Средняя

**Двуручное оружие.*

*** Может действовать в режиме однозарядного Железного Когтя.*

Бронебойность (Бро) Примитивного оружия против не Примитивных доспехов работает только после удвоения их показателя Брони.

Цепное Оружие

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Цепной Меч	Рукопашное	---	1d10+2 Р	2	Сбалансированное, Разрывное	6кг	275	Редкая
Цепной Нож	Рукопашное	---	1d5+3 Р	2	Разрывное	2,5кг	80	Скудная
Цепной Топор	Рукопашное	---	1d10+4 Р	2	Разрывное	13кг	450	Раритет
Эвисцератор*	Рукопашное	---	1d10+10 Р	5	Громоздкое, Разрывное	12кг	750	Скудная

**Двуручное оружие.*

Силовое Оружие

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Ведьмино Копье	Рукопашное, Метательное	10м	1d10+4 Э	6	Силовое Поле, Особое	5кг	2.800	Раритет
Двуручный Меч*	Рукопашное	---	1d10+6 Э	6	Силовое Поле	4,5кг	3.500	Раритет
Серпент	Рукопашное	---	1d10+2 Э	6	Быстрое, Силовое Поле	1,5кг	2.500	Раритет
Силовой Клинок	Рукопашное	---	1d10+3 Э	6	Силовое Поле	1,5кг	1.750	Раритет
Силовой Кулак**	Рукопашное	---	2d10* Э	8	Силовое Поле, Громоздкое	12кг	3.100	Раритет
Силовой Меч	Рукопашное	---	1d10+5 Э	6	Сбалансированное, Силовое Поле	3,5кг	2.500	Раритет
Соллекс-Эгис	Рукопашное	---	1d10+6 Э	7	Сбалансированное, Силовое Поле	1кг	5.000	Раритет
Топор Омниссии	Рукопашное	---	2d10+5 Э	6	Силовое Поле, Громоздкое	7кг	---	---

**Двуручное оружие.*

***К Урону силового кулака прибавляется 2хБС.*

Экзотическое Оружие

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Вивисектор	Рукопашное	---	1d5+5 Р	0	Разрывное, Громоздкое	1,5кг	650	Редкая
Двойной Цеп*	Рукопашное	---	1d10 У	0	Гибкое, Примитивное	4кг	30	Скудная
Молниеносная Перчатка	Рукопашное	---	1d10 У	0	Примитивное, Шоковое	2кг	80	Скудная
Молниеносная Цепь	Рукопашное	---	1d10+1 У	0	Гибкое, Примитивное, Шоковое	4кг	100	Раритет
Нунчаки	Рукопашное	---	1d10+1 У	0	Быстрое, Примитивное, Токсичное	1кг	30	Скудная
Переборочная Фреза	Рукопашное	---	1d10+3 Р	6	Разрывное, Громоздкое	6кг	75	Средняя
Пробойник	Рукопашное	---	1d10+5 Р	4	Особое, Разрывное, Громоздкое	18кг	750	Скудная

**Двуручное оружие.*

Шоковое Оружие

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Нейрохлыст	Рукопашное	3м	1d10+1 Э	0	Гибкое, Шоковое	4кг	500	Редкая
Офицерский Тесак	Рукопашное	---	1d10 Р	0	Шоковое	3кг	200	Скудная
Шоковая Палица	Рукопашное	---	1d10 У	0	Шоковое	2,5кг	150	Скудная
Шоковый Посох*	Рукопашное	---	1d5+1 У	2	Шоковое	2кг	100	Средняя
Электрохлыст	Рукопашное	---	1d10+2 У	0	Гибкое, Шоковое	4,5кг	375	Редкая

**Двуручное оружие.*

Психосиловое Оружие

Имя	Класс	Дист	Урон	Бро	Особенности	Вес	Цена	Доступность
Меч	Рукопашное	---	1d10+1 Р	2	Сбалансированное, Особое	3,5кг	3.500	Раритет
Посох*	Рукопашное	---	1d10 У	0	Сбалансированное, Особое	3кг	3.500	Раритет
Секира	Рукопашное	---	1d10+3 Р	2	Несбалансированное, Особое	4,5кг	4.000	Раритет

**Двуручное оружие.*

Алфавитный Указатель

- Абордажник ... 24
- Абсолютная Память ... 221
- Автосангвина ... 211
- Автостабилизация ... 574
- Агиография ... 19
- Адепт ... 38, 70
  - Биографии ... 44
  - Ранги ... 70
- Азартные Игры ... 184
- Акробатика ... 174
- Акустический Резонанс ... 214
- Амбидекстрия ... 211
- Аморфный ... 574
- Ампутация Конечностей ... 415
- Арбитр ... 38, 76
  - Биографии ... 45
  - Ранги ... 76
- Аристократ ... 31
  - Особенности ... 31
  - Профессии ... 32
- Атака Неосновной Рукой ... 403
- Атакующие Действия ... 394
- Аура Власти ... 211
- Аура Страха ... 370
- Бартер ... 175
- Бдительность ... 175
- Бег ... 396
- Беглый Огонь ... 395, 402
- Бегство ... 396
- Безопасность ... 192
- Безоружный ... 403
- Безоружный Бой ... 401
- Белый Шум ... 372
- Беспомощная Цель ... 403
- Бесстрашный ... 214
- Бестелесный ... 574
- Бесшумный Шаг ... 193
- Бинарный Диалог ... 211
- Биомантия ... 373
- Биомолния ... 373
- Благосклонность Варпа ... 214
- Благословение Оружия ... 215
- Благословенное ... 131
- Блаженное Неведение ... 19
- Близкая Дистанция ... 403
- Богатство ... 32
- Боевая Ярость ... 211
- Боевые Условия ... 402
- Божественное Вмешательство ... 131
- Божественный Выстрел ... 375
- Бой Вслепую ... 211
- Бой Двумя Руками ... 401
- Бонусы Характеристик ... 387
- Бронированный ... 574
- Броня Презрения ... 211
- Бросок ... 380
- Бугрящиеся Бицепсы ... 211
- Быстрая Перезарядка ... 220
- Быстрое ... 230
- Быстрое Выхватывание ... 220
- В Упор ... 403
- Вакуум ... 414
- Варп-нестабильность ... 578
- Варп-оружие ... 578
- Варп-прорыв ... 367
- Вдохновляющая Аура ... 371
- Вендетта ... 32
- Верный Удар ... 221
- Вещее Уклонение ... 376
- Вещий Удар ... 376
- Взгляд в Душу ... 377
- Взрыв ... 228
- Взрывотехника ... 181
- Внезапная Атака ... 403
- Внезапная Смерть ... 405
- Внезапность ... 391
- Проницательность ... 191
- Вождение ... 182
- Возвышенное Происхождение ... 19
- Вой Варпа ... 372
- Воин-дикарь ... 142
- Воодушевление ... 383
- Воспитание в Отрешении ... 35
- Восстановление Усталости ... 404
- Вспышка ... 370
- Встать ... 396
- Выживание ... 194
- Выжидание ... 396
- Выслеживание ... 195
- Высота ... 420
- Гвардеец ... 39, 94
  - Биографии ... 52
  - Ранги ... 94
- Гибкое ... 228
- Гнев Праведника ... 131
- Гнилые Корни ... 21
- Годен ... 26
- Гороскоп ... 377
- Господствующая Высота ... 403
- Грамотность ... 186
- Громоздкое ... 230
- Грузоподъемность ... 419
- Дальновидение ... 376
- Дальновидность ... 214
- Дальняя Дистанция ... 403
- Две Руки ... 222
- Двойной Выстрел ... 213
- Двойной Удар ... 213
- Дежавю ... 369
- Действия ... 392
- Действия Передвижения ... 396
- Декаданс ... 212
- Демонический ... 574
- Демонхосты ... 600
- Дивизио Имморалис ... 164
- Дикарь ... 12
- Дикий Мир ... 11
  - Даск ... 13
    - Особенности ... 13
  - Особенности ... 12
  - Профессии ... 11
- Дистанционные Атаки ... 399
- Длинная Очередь ... 394, 402
- Длительные Действия ... 392
- Длительные Тесты ... 388
- Доминирование ... 382
- Допрос ... 185
- Доспехи ... 244
  - Качество ... 244
- Доступность ... 225
- Доход ... 224
  - Ежемесячный ... 43
  - Подонка ... 225
  - Социальные Классы ... 224
- Дурная Кровь ... 13
- Дурной Глаз ... 23
- Духовные Путы ... 577
- Душевные Травмы ... 438
- Дым ... 402
- Дымовое ... 229
- Единение с Дикой Природой ... 12
- Железная Дисциплина ... 216
- Железная Челюсть ... 216
- Железное Влечение ... 214
- Железное Нутро ... 12
- Железный Призыв ... 214
- Жестокий Натиск ... 574
- Жнец Моритат ... 154
  - Жатва ... 155
- Забудь Меня ... 370
- Заговоренный ... 23
- Закаленная Воля ... 35
- Запретное Знание ... 184
- Запугивание ... 185
- Затворение Ран ... 374
- Захват ... 394, 401
- Зачищай и Очищай ... 212
- Защитная Стойка ... 394
- Зверобой ... 143
- Звероводство ... 201
- Зверь ... 574
- Знание Литургий ... 19
- Зоны Попадания ... 398
- Имперская Подготовка ... 29
- Имперский Мир
  - Маккабеус Квинтус ... 20
    - Особенности ... 20
  - Особенности ... 19
  - Профессии ... 18
  - Синофия ... 20
    - Особенности ... 21
- Имперский Псайкер ... 40, 100
  - Биографии ... 53
  - Ранги ... 100
- Имплантаты Механикус ... 41
- Имплантация Энграмм ... 28
- Инвокация ... 186
- Инициатива ... 392
- Искусный Стрелок ... 211
- Испепеление ... 379

Исполнитель 189
Исступленная Вера 215
Истечение 368
Истинная Стойкость 222
Истинно Верующий 169
Истончение Завесы 372
К Демону в Пасть 216
Калечащий Выстрел 212
Калечащий Удар 212
Касание Безумия 372
Кибернетическая Замена Конечностей 415
Кибернетическое Воскрешение 167
Кипящая Кровь 373
Клеточный Контроль 373
Клин 372
Клирик 39, 88
  Биографии 50
  Ранги 88
Колодец Силы 219
Командование 178
Контратака 212
Контроль Сектора 394
Концентрация Силы 397
Копатель 574
Коренастый 577
Космонавт 23
Кредо Омниссия 26
Крепкий 215
Крепкий Орешек 212
Крепкое Телосложение 221
Критически Раненый 415
Критический Урон 405
Кровавое Лезвие 49
Кровотечение 415
Ксеноарканист 138
Культ Красного Искупления 168
Лазанье 178, 417
Левитационная Благодать 217
Левитационная Трансценденция 217
Левитация 370
Легат-Следователь 144
Легкораненый 415
Лёжа 403
Лекарь 370
Летун 575
Литания Ненависти 216
Ловец Пуль 380
Ловкость Рук 193
Логика 187
Логис Имплантат 216
Лозоходец 375
Любимец Бога-Императора 20
Малая Психосила 218
Малые Психосилы 368, 369
Мальфийский Кровник 146
  Патент Кровника 147
Маневр 396
Маскировка 182
Мастер Клинков 211
Мастер Оратор 217
Мастер Рукопашной 212
Мастер Хирургеон 217
Машина 575
Мгновенная Реакция 220
Медика 187
Медитация 217
Медицинская Помощь 415
Ментальная Крепость 217
Ментальная Ярость 218
Ментальные Расстройства 438
  Серьёзность 439
  Типы 439
Меня Тут Нет 384
Металликанский Стрелок 152
  Валет Пистолетов 153
Метание 419
Метание Гранат 236
Метательное Оружие 221
Меткий Выстрел 212
Меткий Стрелок 217
Мехадендрит 217
Механикус Секьютор 148
  Машинное Облачение 150
Мимик 218
Мир-кузница 25
  Особенности 26
  Профессии 26
Мир-улей 14
  Вольг 17
    Особенности 17
  Ганметал 16
    Особенности 16
  Особенности 15
  Профессии 14
Многорукий 575
Множественные Атаки 394
Могучий Разум 221
Молниеносная Атака 216
Молниеносные Рефлексы 216
Мрачный 17
Мутация 443
Мягкое Падение 212
Навигация 189
Надёжное 229
Нанесение Урона 399
Нарративная Скорость 416
Натиск 394
Неестественные Условия 403
Независимое Прицеливание 215
Неистовство 215
Неистовый Натиск 215
Неколебимая Вера 222
Ненависть 215
Ненадёжное 230
Неполадки с Оружием 400
Непримечательный 222
Непроницаемый Разум 53
Несбалансированное 230
Нестабильное 230
Неточное 229
Нечего Больше Бояться 13
Нокдаун 221
Ночное Зрение 574
Обман 180
Обнаружение Психосил 368
Обольщение 176
Оборонительное 228
Обострённые Чувства 215
Обращение с Оружием 34
Обучение в Схола 34
Обыденное Знание 179
Оглушение 395, 404
Оглушенные Цели 403
Огненная Стрела 378
Огненное 228
Огненный Шторм 379
Огонь 414
Огонь на Подавление 395
Одарённый 221
Одержимость 576
Опутывающее 229
Орто-прокси 218
Оружие 227
  Без Таланта 230
  Боеприпасы 242
  Качество 228
  Особенности 228
  Улучшения 241
Оружие Ближнего Боя 217
Освещение 420
Оседлать 396
Осечки при Взрывах 237
Осквернение 442
Основное Оружие 211
Особенности 41, 49, 53, 169, 170, 573
Остановка Крови 371
Осторожная Атака 394
Осторожный 15
Отразить Стрелу 212
Отступление 396
Офицер на Палубе 24
Оценка 184
Очисти Нечистое 131
Очищенный Разум 27
  Особенности 28
  Профессии 28
Очки Брони 244
Очки Опыта 432
Очки Порчи 442
Падение 414
Паникёр 577
Паранойя 218
Парирование 397
Парящий 575
Перегрев 229
Перезарядка 229, 397
Перезарядка Батарей 232
Переломы Конечностей 415
Передвижение 396, 416
Передвижение и Окружение 417
Перманентный Урон 405
Пилотирование 190
Пиромантия 378
Пистолеты 219
Плавание 194, 418
Плечом к Плечу 213, 402
Побег 180
Повелитель Зверей 382
Повязанный с Ульем 15

- Погода ... 403
- Погоня ... 174
- Подавление ... 400
- Подготовка ... 397
- Поддержание Психосил ... 368
- Подонок ... 41, 108
  - Биографии ... 54
  - Ранги ... 108
- Подскок ... 216
- Поиск ... 191
- Покупка Улучшения ... 68
- Полёт ... 420
- Ползучий ... 574
- Полная Атака ... 394
- Полное Действие ... 392
- Получение Очков Судьбы ... 389
- Помощь ... 389
- Помутнение ... 370
- Порождение Кошмара ... 577
- Постижение Дисциплины ... 368
- Потусторонний ... 575
- Праведная Ярость! ... 399
- Превосходные Связи ... 32
- Предохранитель ... 29
- Предрасположенность ... 434
- Предчувствие ... 371
- Пресыщенный ... 216
- Привычка к Пустоте ... 23
- Привычка к Толпе ... 15
- Приглушить Боль ... 370
- Призыв Пламени ... 378
- Призыв Существ ... 369
- Призыв Токена ... 369
- Применение Действий ... 392
- Применение Очков Судьбы ... 389
- Применение Умения ... 397
- Примитивное ... 229
- Принуждение ... 382
- Природная Броня ... 575
- Природное Оружие ... 575
- Прицеливание ... 396
- Прицельные Выстрелы ... 402
- Причинить Боль ... 370
- Проблеск ... 376
- Пробудившийся Псайкер ... 169
  - Пробужденная Сила ... 170
- Проекция ... 384
- Промах ... 400
- Прорицание ... 375
- Просангвина ... 219
- Прыжки ... 418
- Прыжок ... 396
- Пси-рейтинг 1 ... 219
- Пси-рейтинг 2 ... 219
- Пси-рейтинг 3 ... 219
- Пси-рейтинг 4 ... 220
- Пси-рейтинг 5 ... 220
- Пси-рейтинг 6 ... 220
- Психическая Вонь ... 371
- Психические Дисциплины ... 368, 373
- Психический Вопль ... 384
- Психический Клинок ... 380
- Психический Феномен ... 365
- Психическое Сдавливание ... 381
- Психическое Чутьё ... 190
- Психометрия ... 376
- Психосила ... 220
- Психосилы ... 368
- Психофокус ... 366
- Пугающий Голос ... 213
- Пустынный Мир ... 20
- Путь Оружия ... 16
- Пылающий Кулак ... 378
- Рабочая Рука ... 57
- Равный ... 219
- Разброс ... 229
- Размер ... 403, 577
- Разные Действия ... 396
- Разоружение ... 213
- Разрывное ... 229
- Ранения ... 404
- Реакция ... 392
- Регенерация ... 374, 577
- Рейтинг Угрозы ... 575
- Ремесло ... 195
  - Агро ... 196
  - Аптекарий ... 196
  - Бальзамировщик ... 198
  - Геолог ... 199
  - Каменщик ... 198
  - Картограф ... 197
  - Кожевенник ... 200
  - Кузнец ... 200
  - Купец ... 198
  - Лакей ... 201
  - Оружейник ... 196
  - Переписчик ... 198
  - Зодчий ... 201
  - Повар ... 197
  - Предсказатель ... 200
  - Резчик ... 199
  - Ремесленные Правила ... 202
  - Техномат ... 201
  - Художник ... 197
  - Шахтёр ... 199
- Ритуал Освобождения ... 221
- Ритуал Страха ... 220
- Ритуал Трепета ... 220
- Ритуал Чистых Помыслов ... 220
- Ритуалы Инициации ... 12
- Рождённый в Пустоте ... 22
  - Линейный Флот ... 24
    - Особенности ... 24
  - Особенности ... 23
  - Профессии ... 22
- Рождённый Выжить ... 17
- Санкционированный Псайкер ... 40
- Сбалансированное ... 228
- Сбивание ... 394
- Сбор Информации ... 185
- Сверхъестественная Бдительность ... 376
- Сверхъестественная Меткость ... 372
- Сверхъестественная Скорость ... 578
- Сверхъестественная Характеристика ... 577
- Сверхъестественные Чувства ... 578
- Светоносный Заряд ... 216
- Светоносный Разряд ... 216
- Светоносный Удар ... 217
- Свободное Действие ... 392
- Сестра Облатиа ... 158
  - Служение до Смерти ... 159
- Сжигание Очков Судьбы ... 389
- Сила Веры ... 130
- Силовая Стрела ... 380
- Силовое Поле ... 229
- Силовой Барраж ... 380
- Сквозь Тёмное Зеркало ... 29
- Скрытая Полость ... 212
- Скрытность ... 180
- Скульптор Пламени ... 379
- Скульптор Плоти ... 374
- Следственные Умения ... 390
- Слежка ... 192
- Слепой ... 574
- Слепота ... 236
- Слепящая Вспышка ... 378
- Сложный Ландшафт ... 402
- Снайпер ... 221
- Сноровка ... 371
- Создание Персонажа ... 9
- Сокрушительный Выстрел ... 218
- Сокрушительный Удар ... 212
- Сонар ... 577
- Сопротивление ... 371
- Сопротивляемость ... 220
- Сороритас ... 121
  - Ранги ... 122
- Состязательные Тесты Умений ... 388
- Спазм ... 371
- Спектральная Длань ... 371
- Спринт ... 221
- Стальной Кулак ... 374
- Стальные Нервы ... 218
- Стальные Пещеры ... 15
- Стандартная Атака ... 395
- Стартовое Богатство ... 43
- Стартовые Очки Судьбы ... 42
- Стартовые Психосилы ... 40
- Стартовые Раны ... 42
- Стартовый Опыт ... 43
- Стена Огня ... 379
- Стена Стали ... 222
- Стойкость ... 176
- Странная Физиология ... 577
- Страх ... 436, 574
- Стрелок ... 215
- Стрельба в Рукопашной ... 400
- Стрельба от Бедра ... 215
- Стрельба по Участникам Рукопашной ... 403
- Стремительная Атака ... 221
- Ступени Успеха и Провала ... 388
- Схола Прогениум ... 34
  - Особенности ... 34
  - Профессии ... 35
- Тайный Язык ... 192
- Таланты ... 208
- Талисман ... 246
- Танец Смерти ... 211
- Телекинез ... 381

- Телекинетика ... 380
- Телекинетический Щит ... 381
- Телепатия ... 382, 384
- Телесная Конверсия ... 212
- Тёмная Душа ... 212
- Темнота ... 402
- Тёмные Пакты ... 445
- Тёмные Сказки ... 13
- Теневой Агент ... 162
  - Лабиринт Сознания ... 163
- Тень ... 402
- Тесты ... 386
- Тесты Умений ... 386
- Тесты Характеристик ... 387
- Тесты, Сложность ... 389
- Техножрец ... 41, 114
  - Биографии ... 55
  - Ранги ... 114
- Технология ... 195
- Типы Урона ... 404
- Токсичное ... 229
- Токсичный ... 577
- Толчок ... 381
- Точное ... 228
- Точный Телекинез ... 380
- Точный Удар ... 219
- Треп ... 175
- Трудная Мишень ... 215
- Туман ... 402
- Тяжелораненый ... 415
- Тяжёлое Оружие ... 215
- Убийца ... 39, 82
  - Биографии ... 48
  - Ранги ... 82
- Увядание ... 372
- Углубленное Изучение ... 213
- Удаление Ядов ... 374
- Удача ... 371
- Удушение ... 374, 414
- Уклонение ... 182, 397
- Укрытие ... 403
- Уличный Боец ... 221
- Уловка ... 372
- Умения
  - Базовые ... 172
  - Группы ... 173
  - Постижение ... 172
  - Продвинутые ... 172
  - Ремесленные ... 172
  - Рост ... 172
  - Социальные ... 173
- Уменьшение Характеристик ... 404
- Упадок Общества ... 21
- Упакован Железом ... 16
- Уполномоченный Посол ... 136
- Усиление Чувств ... 374
- Усмирение Пламени ... 378
- Усталость ... 402, 404
- Установка Бионики и Имплантатов ... 188, 253
- Установка на Упор ... 227
- Устрашение ... 384
- Утилизатор ... 156
- Учёное Знание ... 190
- Фазовый ... 576
- Факел ... 372
- Финт ... 394
- Флагеллант ... 214
- Формат Сил ... 369
- Хамелеон ... 369
- Характеристики ... 36
  - Бонусы ... 37
  - Напыление ... 37
- Химическое Оскопление ... 212
- Химия ... 177
- Хождение по Стенам ... 372
- Холокост ... 379
- Хорошая Репутация ... 215
- Храмовник Каликс ... 160
  - Боевое Мастерство ... 160
- Частичное Действие ... 392
- Червонный Комиссариат ... 140
  - Страх И Ненависть ... 141
- Чёрный Жрец ... 134
  - Энкарта Малефикарум ... 135
- Четвероногий ... 576
- Чистая Вера ... 130
- Чрезмерное Употребление Медикаментов ... 248
- Чтение по Губам ... 186
- Чтение Разума ... 383
- Чувство Присутствия ... 371
- Чуждый Культу ... 26
- Чуткий Сон ... 216
- Шаг в Сторону ... 221
- Шифры ... 177
- Шоковое ... 229
- Экзотическое Оружие ... 214
- Экстремальная Дистанция ... 402
- Электрическое Вспоможение ... 214
- Электропривой ... 214
- Элитные Наборы Улучшений ... 166
- Элитные Улучшения ... 433
- Энергетический Кэш ... 214
- Этикет ... 31
- Язык ... 193
- Яростный Натиск ... 211

Плейтестеры

“All Records Expunged”: Sean B Schoonmaker, Cliff Drozda, Anita K. Mathur, Andrew J. McDonnell, Barrett Tucker, Eric Ullman. “Armoured Caltrop Division”:Chris Corbett, Ron Bettencourt, Shannon M. Heibler, Matt Schaning. “Collateral Damage”: Alan Bligh, Joel Clarke, Rob Finnegan, Kendra Hourd, Gary Parker, Gabriella Stenson, Stuart Wells. “Dark Brew”: John French, Angela Handley, Paul Handley, Gareth Richards, Paul Scott. “Excommunicatus”:Andy Kybett, David Avery, Daniel Burgess, James Duffy, Matt Harcourt, Khy Perryman. “Forge World Irregulars”: Alan Bligh, Simon Kirkham, Paul Scott, Stephen Morris, John French. “G10”:Jo Bain, Marc Atkins, Jon Blade, Paul Clark, Mark Smith, Stephen Smith, William Trayte, Dan Walker. “Gadianton Robbers”: Scott Llewellyn, Jon Johnson, Mike Renstrom, Brian Van Leuven. “Hapless Protagonists”: Nathan Dowdell, Andy Ballingall, Andy Clark, Dave Cole, Greg Davies, James Hewitt, Simon Skellon, Emma Wignall, Sophie Williams. “Hereticus Finnicum”: Eero Ruokolainen, Aaro Eloranta, Aapo Kauranen, Matti Välimäki. “KIA Special Ops”: Che Webster, Brian Aderson, Cyprian Bogacz, David Laithwaite, Derek McClean, Ian Roberts, Deborah Webster. “Lapsang Souchong”: Wim Van Gruisen, Robbert Raets, Eric Rutjens, Gilbert Van Zeijl. “Legion Llewelyn”:Scott Llewelyn, Sherrie Anderson, Robert Black, Robert Defendi, Matthew Fitt, Brenda Llewelyn, Gary Llewelyn. “Mallei Heretica”: Andrew Law, Steve Hern, Lindsay Law, Andrew Leask. “Minmi”s Minions”: Doug Newton-Walters, Jenni Creagh, Anthony Jurd, Brendan Jurd, Eric Oliver, Alex Rogers. “No Guts, No Glory”: Steven Cook, Robert Barnes, Steve Cansdale, Sean Connor, Leslie Hedges, Jeffery O”Brian, Stephen Pitson, Adam Sparshott, James Sparshott, Michael Thompson. “Noise Marines”: Jude Hornborg, Martin Johnson, Kien-Peng Lim, Anton Nicolaides, Orbis Proszynski, Wayde Zalken. “Obfuscatum”:Dave Allen, Gary Bowerbank, Andrew Kenrick, Oliver Morris, Andrew Read. “Ordo Nihilis”:Chuck Mor r ison, Leighton Allred, Sean Allred, Troy Allred, Camilyn Morrison. “RoC”:Richard Mawhinney, Clare Gardner, Keith Gardner, Vikki Jones, Allison Mawhinney, Adam Riley. “Saturday Night Terror Knights”: Lance Tracy, Allan dela Cruz, Mary Diehr, Mikey Morris, George Rheubottom, Angela Shaffett. “SaunaMajurit”: Mikko Savolainen, Jari Åkerström, Matti Kekki, Pauli Kiova, Tommi Kujansuu, Tuomas Latvala, Sami Uusitalo. “Sleeping Jim Games”: Peter Ceccardi, Andy Bartos, Jim Martz, Steve Milobar, Brighton Montenegro. “Team Headshot”: Gabrio Tolentino, Ernie, Lisa, Sam Richmond, Simon, Declan Smith. “The Admiralty”: Jameson Rohrer, Josh Habecker, Michael Hacker, Keith Krider, Alex Melendez. “The Avalonian Guard”: Kirsten Williams, Barry Holliday, Kai Leske-Heed, Laura Pearson Daniel Williams, Dean Winson. “The Fate Breakers”:Yannic Hudziak, Kristoffer Aase, Dave, James Flinders, Steven Ostwald, Stephen Reppe, James “Tzeentch” Ross, Michael Wheat. “The Heligan Dialectic”:Ed Morris, Mal Green, Paul Hill, George Mann. “The Hux”:Ian Huxley, Kim Huxley, Kim Taylor, Richard Taylor. “The Lurkers at the Threshold”: Mike Mason, Matt Anderson, Andy Joyce, Viki King. “The Sons of Leonidas”: Derek Smyk, Luis Arrojo, Dave Heeney, Kim Hudon, Kevin Petker, Jason Russell, Andrew Sinclair, Jay Winger. “The Pioneers”:Karl-Henrik Malmquist, Robert Lindh, Jonas Lindström, Stefan Persson. “The Traveling Men”: Michael Congreve, Andrew Barber, Dave Hedley, Sam Holloway, Matt McGowan, David Morson, David Smith. “UoN RPGSoc”:Adam Curson, Phil Curzon, Andrew Dolphin, Ilya Frantsuzov, Dawn Hazle, Matthew Spencer, Timothy Southall, John Steele, Simon Vallance, Thomas Whitbread, Simon White.

DARK HERESY

Character Name .... Player Name ....
Home World .... Career Path .... Rank ....
Divination .... Quirk ....
Gender .... Build .... Height .... Weight ....
Skin Colour .... Hair Colour .... Eye Colour .... Age ....

BASIC SKILLS

	SKILLED	+10	+20
Awareness (Per)			
Barter (Fel)			
Carouse (T)			
Charm (Fel)			
Concealment (Ag)			
Contortionist (Ag)			
Deceive (Fel)			
Disguise (Fel)			
Dodge (Ag)			
Evaluate (Int)			
Gamble (Int)			
Inquiry (Fel)			
Intimidate (S)			
Logic (Int)			
Climb (S)			
Scrutiny (Per)			
Search (Per)			
Silent Move (Ag)			
Swim (S)			

Any Basic Skill that your Character doesn't have may be tested against, but at half the Characteristic value for that skill.

CHARACTERISTICS

WEAPON SKILL (WS)

BALLISTIC SKILL (BS)

STRENGTH (Str)

TOUGHNESS (T)

AGILITY (Ag)

INTELLIGENCE (Int)

PERCEPTION (Per)

WILL POWER (WP)

FELLOWSHIP (Fel)

ADVANCED SKILLS

	SKILLED	+10	+20
Speak Language (Low Gothic)			
Speak Language (........................)			

TALENTS & TRAITS

Melee Weapon Training (........................)
Melee Weapon Training (........................)
Pistol Weapon Training (........................)
Pistol Weapon Training (........................)
Basic Weapon Training (........................)
Basic Weapon Training (........................)
....
....
....
....
....
....
....
....
....

PSYCHIC POWERS

Psychic Discipline ....

Minor Power (........................)
Minor Power (........................)
Minor Power (........................)
Minor Power (........................)
Discipline Power (........................)
Discipline Power (........................)
Discipline Power (........................)
Discipline Power (........................)

MUTATIONS

....
....
....

EXPERIENCE POINTS (XP)

XP to spend

Advancements Taken

.... (........) .... (........) .... (........)
.... (........) .... (........) .... (........)
.... (........) .... (........) .... (........)
.... (........) .... (........) .... (........)
.... (........) .... (........) .... (........)

Total XP spent

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2008. Character sheet also available for download at www.blackindustries.com

DARK HERESY

BACKGROUND & NOTES

....

....

....

....

MELEE WEAPONS

NAME

CLASS DAMAGE TYPE PEN

SPECIAL RULES

NAME

CLASS DAMAGE TYPE PEN

SPECIAL RULES

NAME

CLASS DAMAGE TYPE PEN

SPECIAL RULES

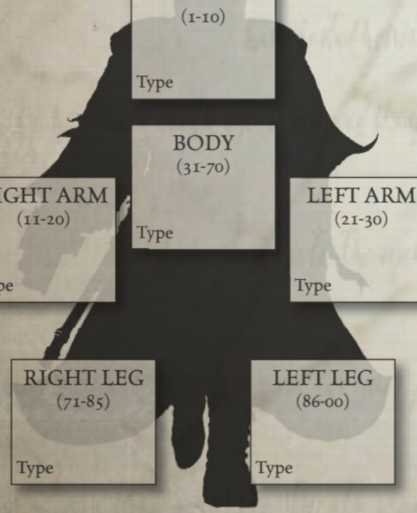
NAME

CLASS DAMAGE TYPE PEN

SPECIAL RULES

HANDEDNESS: ....

ARMOUR



HEAD
(1-10)
Type

BODY
(31-70)
Type

RIGHT ARM
(11-20)
Type

LEFT ARM
(21-30)
Type

RIGHT LEG
(71-85)
Type

LEFT LEG
(86-00)
Type

CHARACTERISTICS

WEAPON SKILL (WS)

BALLISTIC SKILL (BS)

STRENGTH (Str)

TOUGHNESS (T)

AGILITY (Ag)

INTELLIGENCE (Int)

PERCEPTION (Per)

WILL POWER (WP)

FELLOWSHIP (Fel)

MISSILE WEAPONS

NAME

CLASS DAMAGE TYPE PEN

RANGE ROF CLIP RLD

SPECIAL RULES

NAME

CLASS DAMAGE TYPE PEN

RANGE ROF CLIP RLD

SPECIAL RULES

NAME

CLASS DAMAGE TYPE PEN

RANGE ROF CLIP RLD

SPECIAL RULES

NAME

CLASS DAMAGE TYPE PEN

RANGE ROF CLIP RLD

SPECIAL RULES

GEAR

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

WEALTH

Throne Gelt

Monthly Income

Walk (1/2 Action)

Walk (Full Action)

Charge

Run

WOUNDS

Total

Current

CRITICAL DAMAGE

FATIGUE

Max FATIGUE = TB

FATE POINTS

Total

Current

INSANITY POINTS

Insanity Points

Degree of Madness

Disorder: Severity:

.... (.......)

.... (.......)

.... (.......)

CORRUPTION POINTS

Corruption Points

Degree of Corruption

Malignancies:

....

....

....

....

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2008. Character sheet also available for download at www.FantasyFlightGames.com